



wersja sylabusu dostępna cyfrowo

Podstawy projektowania (cz. 2)

Fundamentals of Design

Metryka przedmiotu

Program studiów dla przedmiotu obowiązujący od cyklu kształcenia: 2025/2026

Kierunek studiów: Architektura wnętrz

Rok i semestr studiów: Rok pierwszy, Semestr drugi

Poziom kształcenia: Studia pierwszego stopnia

Profil kształcenia na kierunku: Praktyczny

Moduł kształcenia dla przedmiotu: Kierunkowy

Nazwa specjalizacji (jeśli przedmiot specjalizacyjny): Nie dotyczy

Status przedmiotu: Obligatoryjny

Liczba godzin

Tabela 1. Liczba godzin na studiach stacjonarnych i studiach niestacjonarnych

Forma zajęć	Liczba godzin studia stacjonarne	Liczba godzin studia niestacjonarne
Ćwiczenia	60	32
Razem za zajęcia dydaktyczne	60	32
Praca własna studenta	90	118
Ogółem	150	150

Liczba punktów ECTS

6 punktów ECTS

Forma zaliczenia

Tabela 2. Forma zaliczenia zajęć

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Waga
Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	100%



Wymagania wstępne

Brak wymagań wstępnych wynikających z następstwa przedmiotów.

Cele kształcenia przedmiotu

1. Zrozumienie relacji między formą, funkcją a konstrukcją w procesie kształtowania złożonych układów przestrzennych o zadanej funkcji.
2. Nabycie umiejętności łączenia technik tradycyjnych (modelarskich, rysunkowych) z technikami komputerowymi w procesie projektowym.
3. Wykształcenie profesjonalnej postawy w zakresie dokumentowania procesu twórczego, autoprezentacji oraz odpowiedzialności za decyzje projektowe.

Efekty uczenia się

Wiedza

Tabela 3. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
W1	Student w pogłębionym stopniu zna zasady funkcjonalne, techniczne i technologiczne związane z projektowaniem. Rozumie relacje między formą, funkcją a konstrukcją oraz ich wpływ na kształtowanie przestrzeni. Wskazuje powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami projektowania	AW_WG10	Wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć / poza zajęciami

Umiejętności

Tabela 4. Efekty uczenia się w zakresie umiejętności

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U1	Student potrafi prowadzić działania projektowe o określonej treści funkcjonalnej i estetycznej, tworząc koncepcje oparte na zróżnicowanych stylistycznie zagadnieniach. Student potrafi podejmować samodzielne decyzje w procesie projektowania, rozwiązując problemy związane z relacją dwuwymiarowych elementów na płaszczyźnie a trójwymiarowych w przestrzeni. Student potrafi wykorzystać szeroki warsztat umiejętności, łącząc techniki tradycyjne (rysunkowe, modelarskie) z technikami komputerowymi w realizacji projektu	AW_UW01 AW_UW02 AW_UW04 AW_UW09 AW_UW10 AW_UW12 AW_UW13 AW_UW15	Wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć / poza zajęciami



Kompetencje społeczne

Tabela 5. Efekty uczenia się w zakresie kompetencji społecznych

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
K1	Student jest gotów do uznania znaczenia wyobraźni, intuicji i zdolności twórczego myślenia w trakcie rozwiązywania podstawowych problemów projektowych. Student jest gotów do brania odpowiedzialności za podejmowane decyzje projektowe oraz dbania o czytelny i estetyczny przekaz swoich idei (plansze, wystąpienia). Student jest gotów do elastycznego myślenia i adaptowania się do nowych narzędzi (w tym cyfrowych) w trakcie rozwiązywania problemów projektowych. Student jest gotów do ciągłego nabywania wiedzy potrzebnej do rozwoju świadomości plastycznej i warsztatu projektanta. Student jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz analizy otrzymanej opinii w celu efektywniejszej pracy nad projektem (korekta projektowa)	AW_KK01 AW_KK02 AW_KR01 AW_KR03	Wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć / poza zajęciami

Treści kształcenia

Tabela 6. Treści kształcenia

Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin ćwiczeń studia stacjonarne	Liczba godzin ćwiczeń studia niestacjonarne
1	Operowanie kompozycją brył: układ przestrzenny statyczny / układ przestrzenny dynamiczny. Tworzenie pomysłów, prototypowanie, iteracja. Zapis graficzny, szkice modelowe	8	4
2	Eksperyment: przekształcanie brył / przenikanie brył. Badanie relacji przestrzeni zamkniętych i otwartych. Poszukiwanie optymalnych rozwiązań kompozycyjnych, konstrukcyjnych, materiałowych. Testowanie, korekty	8	4
3	Graficzne i modelowe opracowanie koncepcji projektowych. Szkice, fotograficzny zapis (barwa, światło, kompozycja), modele z wybranych materiałów	8	2
4	Prezentacja projektu: czytelna, twórcza odpowiedź na postawione zadanie. Przegląd prac, ocena, refleksja	4	2



Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin ćwiczeń studia stacjonarne	Liczba godzin ćwiczeń studia niestacjonarne
5	Projekt struktury o zadanej funkcji opracowany na podstawie wybranej kompozycji (układu statycznego lub dynamicznego). Analiza wybranej formy, formułowanie koncepcji Forma a funkcja: analiza zależności i wpływu przeznaczenia obiektu na jego kształt. Konkretyzowanie pomysłów: od idei abstrakcyjnej do realnego obiektu użytkowego	8	4
6	Modelowanie przestrzenne. Poszukiwanie optymalnych rozwiązań kompozycyjnych, konstrukcyjnych, materiałowych. Prototypowanie, testowanie, korekty. Techniki hybrydowe: łączenie technik manualnych z prostym modelowaniem z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych	12	4
7	Zapis projektu w skali 1:50 lub 1:20: rzut, widoki, przekrój, aksonometria. lub/i perspektywa. Opracowanie graficzne plansz projektowych: układ, hierarchia informacji, czytelność. Opracowanie modelu w skali z wybranych materiałów (pianka modelarska, tworzywa sztuczne, blacha, siatka metalowa, sklejka modelarska, tektura, filc itp. Fotografia modelu: oświetlenie makiety, kadrowanie	12	8
8	Prezentacja projektu: czytelna, twórcza odpowiedź na postawione zadanie. Przegląd prac, ocena, refleksja	4	4
Razem		60	32

Metody kształcenia

Metody podające: wykład informacyjny (wspomagany prezentacją multimedialną), mikrowykład, opis, prelekcja, objaśnianie lub wyjaśnianie

Metody problemowe: klasyczna metoda problemowa

Metody aktywizujące: analiza przypadków, metoda inscenizacyjna, dyskusja dydaktyczna, debata, burza mózgów

Metody eksponujące: film, film edukacyjny

Metody praktyczne: pokaz, ćwiczenia / zadania przedmiotowe / zadania produkcyjne (wytwórcze), metoda projektu

Formy pracy: indywidualna, w małych grupach



Warunki zaliczenia

Tabela 7. Warunki zaliczenia zajęć

Sposób zaliczenia	Wagi (%)
Wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć	70
Wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu poza zajęciami	30
Razem	100%

Rozliczenie pracy własnej studenta

Tabela 8. Czynności i liczba godzin pracy własnej

Czynności w ramach pracy własnej	Szacowana liczba godzin studia stacjonarne	Szacowana liczba godzin studia niestacjonarne
Przygotowanie do udziału w zajęciach (np. wstępna lektura, przygotowanie lub zgromadzenie materiałów, pomocy, przygotowanie referatu lub prezentacji na zajęcia itp.)	20	28
Wykonanie ćwiczeń lub zadań po zajęciach	30	40
Lektura obowiązkowa	20	20
Obowiązkowe zapoznanie się z innymi materiałami lub treściami (np. materiałami audio, wideo, narzędziami, pomocami itp.)	10	20
Wizyty na wystawach designu i architektury (research terenowy)	10	10
Razem	90	118

Literatura obowiązkowa

1. W. Kandyński, Punkt i linia a płaszczyzna, Oficyna s.c., Łódź 2022.
2. E. Neufert, Podręcznik projektowania architektoniczno-budowlanego, Arkady, Warszawa 1995.
3. W. Strzemiński, Teoria widzenia, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1958.
4. E.T. Hall, Ukryty wymiar, Warszawskie Wydawnictwo Literackie, MUZA, Warszawa 2005.
5. R. Arnheim, Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka, Wydawnictwo artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978.
6. K. Elam, Wprowadzenie do projektowania przestrzennego, d2d.pl, Kraków 2021.
7. J. Pallasmaa, Oczy skóry. Architektura i zmysły, Instytut Architektury, Warszawa 2012.

Literatura uzupełniająca

1. New York School Of Interior Design Fisher Ellen S.
2. A History of Interior Design Fifth Edition Drew Pile



3. Magazyny: Design Alive Home, Architektura Murator, White Mad, Label, AD Architectural Digest.