



wersja sylabusu dostępna cyfrowo

Design eksperymentalny

Experimental Design

Metryka przedmiotu

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

Kierunek studiów: Architektura wnętrz

Rok i semestr studiów: Rok trzeci, Semestr szósty

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
Wykład	30	16
Razem za zajęcia dydaktyczne	30	16
Praca własna studenta	20	34
Ogółem	50	50

Liczba punktów ECTS

2 punkty 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 idei „Research through Design” oraz roli eksperymentu, intuicji i przypadku w poszukiwaniu nowatorskich rozwiązań formalnych i funkcjonalnych.
2. Nabycie umiejętności pracy z materiałami eksperymentalnymi (biodegradowalnymi, z recyklingu) oraz tworzenia obiektów na styku designu, sztuki i instalacji przestrzennej.
3. Rozwinięcie wrażliwości sensorycznej i umiejętności projektowania doświadczeń (Experience Design) angażujących zmysły inne niż wzrok (dotyk, słuch, zapach).

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 zna metodologię projektowania eksperymentalnego, rozumie rolę błędu i przypadku w procesie twórczym oraz relacje między designem a sztuką.	AW_WG02	Prezentacja procesu badawczego (dziennik eksperymentu); Udział w dyskusji
W2	Student posiada wiedzę na temat materiałów eksperymentalnych (biotworzywa, materiały z odzysku), technik hybrydowych oraz sensorycznego oddziaływania przestrzeni.	AW_WG07	Ocena doboru materiałów w projekcie; Opis technologii wykonania prototypu
W3	Student zna metodologię projektowania eksperymentalnego, rozumie rolę błędu i przypadku w procesie twórczym oraz relacje między designem a sztuką.	AW_WG02	Prezentacja procesu badawczego (dziennik eksperymentu); Udział w dyskusji

Umiejętności

Tabela 4. Efekty uczenia się w zakresie umiejętności

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U1	Student potrafi realizować autorskie koncepcje artystyczne, wychodząc poza utarte schematy i poszukując nowych definicji funkcji oraz formy (design spekulatywny)	AW_UW02	Ocena oryginalności i wartości artystycznej projektu końcowego; Prezentacja koncepcji



Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U2	Student potrafi dokumentować proces twórczy i refleksję projektową, tworząc czytelne prezentacje (foto/wideo) ukazujące nie tylko efekt, ale i drogę dojścia	AW_UW04	Przegląd „Process Book” (dokumentacja prób, błędów i wniosków); Film z testów prototypu
U3	Student potrafi dobrać nietypowe metody i materiały (np. hodowanie tkanek, recykling, media cyfrowe) do stworzenia formy plastycznej lub użytkowej	AW_UW09	Realizacja fizycznego obiektu/prototypu z materiałów eksperymentalnych
U4	Student potrafi pracować w oparciu o intuicję i emocje, tworząc projekty oddziałujące na zmysły odbiorcy (haptyka, dźwięk) i wywołujące określone stany psychiczne	AW_UW12	Analiza odbioru sensorycznego pracy przez grupę; Dyskusja o wrażeniach
U5	Student potrafi łączyć techniki tradycyjne (rzemiosło) z nowoczesnymi lub eksperymentalnymi, wykorzystując szeroki warsztat do realizacji unikatowych obiektów	AW_UW13	Ocena warsztatu wykonania prototypu; Zastosowanie technik hybrydowych

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 podejmowania ryzyka twórczego, akceptacji porażki jako elementu nauki oraz elastycznego myślenia w poszukiwaniu innowacji.	AW_KK01	Obserwacja postawy studenta wobec nieudanych prób; Otwartość na nietypowe rozwiązania
K2	Student jest gotów do ciągłego poszukiwania nowej wiedzy i inspiracji w obszarach pogranicza (nauka, biologia, socjologia), traktując projektowanie jako proces badawczy.	AW_KR01	Jakość researchu i inspiracji przedstawionych w procesie projektowym

Treści kształcenia

Tabela 6. Treści kształcenia

Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin wykładów studia stacjonarne	Liczba godzin wykładów studia niestacjonarne
1	Definicja designu eksperymentalnego: Critical Design), design krytyczny, granice między sztuką a projektowaniem użytkowym	3	1,5



Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin wykładów studia stacjonarne	Liczba godzin wykładów studia niestacjonarne
2	Metodologia „Research through Design”: Eksperyment jako narzędzie badawcze, stawianie hipotez projektowych, prototypowanie jako sposób myślenia	2	1,5
3	Estetyka błędu (Glitch Art): Praca z przypadkiem, wykorzystanie „błędu” w procesie cyfrowym lub analogowym jako waloru estetycznego	2	1
4	Materiały przyszłości (Biodesign): Wprowadzenie do materiałów biodegradowalnych (bioplastik, grzybnia, kombucha), hodowanie materiałów zamiast ich wytwarzania	2	1
5	Recykling i Upcycling: Nowe życie odpadów, tworzenie wartościowych obiektów z materiałów uznawanych za śmieci (trash design)	2	1
6	Eksperyment fakturowy i haptyczny: Badanie powierzchni, tworzenie próbek materiałowych o zróżnicowanej sensoryce (szorstkość, miękkość, temperatura)	3	1,5
7	Przestrzeń jako medium doświadczenia: Projektowanie instalacji angażujących zmysły (zapach, dźwięk, światło) – immersyjność w małej skali	2	1
8	Techniki hybrydowe: Łączenie rzemiosła (ceramika, tkactwo, stolarstwo) z nowymi technologiami (druk 3D, Arduino, sensory)	2	1,5
9	Forma a anty-forma: Dekonstrukcja mebla, kwestionowanie archetypów	2	1
10	Design performatywny: Obiekt w relacji z ciałem, ruch, interakcja użytkownika z przedmiotem, proces niszczenia lub zmiany obiektu w czasie	3	1,5
11	Dokumentacja procesu: Znaczenie rejestracji prób, wideo-esej, fotografia procesu, prowadzenie dziennika laboratoryjnego	2	1
12	Narracja w projekcie: Opowiadanie historii poprzez obiekt (Storytelling), projektowanie scenariuszy przyszłości	2	1
13	Warsztat materiałowy: Praktyczne zajęcia z tworzenia własnych kompozytów lub eksperymentów chemicznych/fizycznych na materiałach	3	1,5
Razem		30	16

Metody kształcenia

Metody podające: wykład problemowy o trendach w designie eksperymentalnym

Metody aktywizujące: burza mózgów, warsztaty kreatywne



Metody praktyczne: praca laboratoryjna/warsztatowa z materiałem, eksperymenty fizyczne, budowa prototypów

Formy pracy: praca indywidualna lub w małych zespołach badawczych

Warunki zaliczenia

Tabela 7. Warunki zaliczenia zajęć

Sposób zaliczenia	Wagi (%)
Przygotowanie projektu zaliczeniowego	50
Wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć	50
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
Prowadzenie „dziennika eksperymentu” (szkice, notatki, próbki)	0	6
Samodzielne przeprowadzanie prób materiałowych w domu/pracowni	3	5
Dokumentacja fotograficzna i wideo procesu powstawania obiektu	0	10
Lektura tekstów teoretycznych dotyczących designu krytycznego	1	4
Przygotowanie finalnego obiektu/instalacji do prezentacji	1	1
Razem	20	34

Literatura obowiązkowa

1. Dunne A., Raby F., *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, MIT Press, 2013.
2. Papanek V., *Dizajn dla realnego świata*, Wydawnictwo Bęc Zmiana, 2012.

Literatura uzupełniająca

Chimero F., *The Shape of Design*, Wydawnictwo Frank Chimero, 2012.