



wersja sylabusu dostępna cyfrowo

Projektowanie przestrzeni wystawienniczych (cz. 2)

Exhibition Space Design (part 2)

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
Ćwiczenia	45	24
Razem za zajęcia dydaktyczne	45	24
Praca własna studenta	5	26
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. Nabycie umiejętności projektowania złożonych wystaw problemowych, narracyjnych i muzealnych, z uwzględnieniem ścieżki zwiedzania i dramaturgii przestrzeni.
2. Zrozumienie specyfiki ekspozycji dzieł sztuki (konserwacja, oświetlenie) oraz roli multimediów i interaktywności w nowoczesnym muzealnictwie.
3. Rozwinięcie umiejętności kreowania oprawy scenograficznej dla wydarzeń (pokazy mody, konferencje) łączącej architekturę, światło i dźwięk.

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 rozumie powiązania między teoretycznymi założeniami kuratorskimi a praktycznymi elementami projektowania wystawy (narracja, eksponat, przestrzeń)	AW_WG10	Kolokwium pisemne; Analiza spójności scenariusza wystawy z formą plastyczną; Opis koncepcji

Umiejętności

Tabela 4. Efekty uczenia się w zakresie umiejętności

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U1	Student potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oparte na scenariuszu, budując nastrój i narrację poprzez światło, kolor i dźwięk (scenografia)	AW_UW02	Prezentacja moodboardu i wizualizacji scenograficznych; Ocena klimatu wystawy
U2	Student potrafi dobrać właściwą metodę, technikę i materiał do stworzenia formy ekspozycyjnej (gabloty, postumenty), dbając o bezpieczeństwo eksponatów	AW_UW09	Kolokwium pisemne; Projekt detalu gabloty muzealnej; Dobór oświetlenia bezpiecznego dla dzieł sztuki



Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U3	Student potrafi ocenić i zastosować właściwą metodę (multimedia, interakcja) do rozwiązywania zadań inżynierskich i edukacyjnych w przestrzeni muzeum narracyjnego	AW_UW11	Projekt stanowiska interaktywnego lub edukacyjnego; Weryfikacja technologii AV
U4	Student potrafi wykorzystać szeroki warsztat umiejętności (tradycyjnych i cyfrowych) do realizacji kompleksowej koncepcji wystawy, od scenariusza po detale	AW_UW13	Kolokwium pisemne
U5	Student potrafi poszerzać swoje kwalifikacje, sięgając po wiedzę z zakresu historii sztuki, muzealnictwa i reżyserii światła w procesie projektowym	AW_UW14	Zastosowanie wiedzy z zakresu konserwacji prewencyjnej w projekcie

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 emocjonalności i intuicji w odbiorze wystawy, projektując doświadczenia angażujące widza (Experience Design)	AW_KK01	Dyskusja o odbiorze emocjonalnym projektu; Analiza ścieżki zwiedzania pod kątem dramaturgii

Treści kształcenia

Tabela 6. Treści kształcenia

Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin wykładów studia stacjonarne	Liczba godzin wykładów studia niestacjonarne
1	Wstęp do wystawiennictwa: Typologia (targi, wystawy czasowe, pop-up store), specyfika architektury tymczasowej, rola w marketingu	4	2
2	Analiza przestrzeni targowej: Hale wystawiennicze, rodzaje stoisk (rządowe, narożne, wyspowe, czołowe), regulaminy techniczne targów	3	1,5
3	Funkcja na stoisku: Strefowanie (strefa prezentacji, strefa rozmów, zaplecze/magazynek, strefa VIP), ergonomia lady recepcyjnej i mebli	3	1,5
4	Systemy wystawiennicze: Przegląd rozwiązań modułowych (Octanorm, Syma i inne) vs stoiska indywidualne (stolarka), konstrukcje kratownicowe (truss)	4	2



Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin wykładów studia stacjonarne	Liczba godzin wykładów studia niestacjonarne
5	Branding i komunikacja: Logo, fryz, grafika wielkoformatowa, spójność identyfikacji wizualnej marki z architekturą stoiska	3	1,5
6	Światło w ekspozycji: Oświetlenie ogólne a punktowe (szynoprzewody, metahalogeny/LED), podświetlanie grafik (kasetony), barwa światła	3	2
7	Materiały i podłogi: Podłogi podniesione (media pod podłogą), wykładziny, laminaty, materiały lekkie i łatwe w transporcie	3	1,5
8	Instalacje przestrzenne: Projektowanie formy przyciągającej uwagę (landmark), rzeźba reklamowa, elementy podwieszane (rigging)	4	2
9	Wystawy plenerowe: Specyfika ekspozycji zewnętrznej, odporność na warunki atmosferyczne, kontenery wystawiennicze, namioty	3	2
10	Multimedia na targach: Ekrany bezszwowe, diody LED, interaktywne kioski, VR w służbie promocji produktu	2	1
11	Warsztat projektowy (Brief): Analiza potrzeb przykładowego wystawcy, określenie grupy docelowej i celów marketingowych	2	1
12	Konstrukcja i montaż: Zasady łączenia elementów, transport, logistyka montażu i demontażu, recykling stoiska	3	2
13	Projekt koncepcyjny stoiska: Szkice, rzuty, widoki aksonometryczne, propozycja materiałowa	4	2
14	Makieta robocza: Budowa modelu stoiska w skali 1:50 lub 1:20 w celu weryfikacji proporcji i kompozycji przestrzennej	4	2
Razem		45	24

Metody kształcenia

Metody podające: Wykład ilustrowany przykładami z targów światowych (Expo).

Metody aktywizujące: Analiza case studies (dobre i złe praktyki wystawiennicze).

Metody praktyczne: Metoda projektu (projekt stoiska), praca warsztatowa (makieta).

Formy pracy: Praca indywidualna.



Warunki zaliczenia

Tabela 7. Warunki zaliczenia zajęć

Sposób zaliczenia	Wagi (%) wykład
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
Wizyta na targach branżowych (obserwacja rozwiązań)	0	6
Opracowanie koncepcji stoiska dla wybranej marki	3	5
Wykonanie modelu fizycznego	0	10
Przygotowanie plansz prezentacyjnych	1	4
Zapoznanie się z przykładowym regulaminem technicznym obiektu targowego	1	1
Razem	5	26

Literatura obowiązkowa

1. Messedat J., Retail Design International: Components, Spaces, Buildings, Wydawnictwo Avedition GmbH, 2018.
2. Berber C., Lorenc J., Skolnick L., What Is Exhibition Design?, Wydawnictwo Rotovision, 2007.

Literatura uzupełniająca

Dernie D., Exhibition Design, Wydawnictwo W.W. Norton & Company, 2006.