



Program studiów

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Architektura Wnętrz

Poziom kształcenia: pierwszego stopnia

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2023/2024

Spis treści

Charakterystyka kierunku	3
Nauka, badania, infrastruktura	6
Program	8
Efekty uczenia się	10
Plany studiów	
Sylabusy	

Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

Nazwa kierunku: *Architektura Wnętrz*

Poziom: *pierwszego stopnia*

Profil: *ogólnoakademicki*

Forma: *studia stacjonarne*

Język studiów: *polski*

Charakterystyka specjalności, koncepcja i cele kształcenia

Charakterystyka kierunku

Kierunek Architektura Wnętrz w Akademii Sztuki w Szczecinie prowadzony jest na Wydziale Architektury Wnętrz i Scenografii. Studia I st. trwają trzy lata i kończą się dyplomem licencjackim.

Koncepcja kształcenia

Kształcenie I stopnia na kierunku Architektura Wnętrz odbywa się na Wydziale Architektury Wnętrz i Scenografii Akademii Sztuki w Szczecinie. Studia zapewniają profesjonalne wykształcenie przygotowujące do zawodu w zakresie obranego kierunku. Program studiów gwarantuje podstawowe i zaawansowane treści obowiązkowe na pierwszym roku studiów, oraz elastyczny system treści kierunkowych, obieralnych przez studenta, począwszy od drugiego roku zgodnie ze swoimi predyspozycjami i oczekiwaniami. Koncepcja kształcenia oparta na tym programie uwzględnia nieustanny postęp w dziedzinie Architektury Wnętrz oraz zgodna jest z misją i strategią rozwoju uczelni. Wszystko to umożliwi absolwentowi efektywne odnalezienie się w zawodowych realiach związanych z kulturą, sztuką i projektowaniem oraz odpowiada szerokiemu zakresowi potrzeb społecznych.

Cele kształcenia

Celem studiów jest:

przekazanie wiedzy w zakresie rzetelnej znajomości i rozumienia podstawowych nurtów architektonicznych z zakresu historii sztuki, architektury i architektury wnętrz, oraz orientacji w publikacjach dotyczącym kierunku architektury wnętrz zarówno w aspekcie historii, jak też jej obecnych nurtów architektonicznych; informacji na temat współczesnej architektury wnętrz, znajomości elementów projektu koncepcyjnego, budowlanego i wykonawczego, znajomości stylów w architekturze i sztuce i związanych z nimi tradycji wykonawczych; wiadomości w zakresie praktycznego zastosowania wiedzy o ergonomii i zdolności analizowania projektu pod tym kątem wykonywanego projektu architektury wnętrz, małej architektury, itd.; części składowych projektu, czytania rysunków projektowych w tym rzutów, przekrojów, detali, oraz podstawy aranżacji zróżnicowanych wnętrz mieszkalnych, a także użyteczności publicznej, psychofizjologii człowieka, orientacji w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w architekturze i budownictwie.

przekazanie wiedzy w zakresie docierania do niezbędnych informacji (książki, albumy, wystawy) oraz ich analizowania i interpretowania we właściwy sposób, rozpoznawania i definiowania wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami studiowania; teorii dotyczących uczenia się procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego;

przekazanie wiedzy z zakresu metod wizualizacji przestrzeni informacyjnej w postaci trójwymiarowych interaktywnych środowisk architektonicznych

przekazywanie wiedzy z zakresu podstaw projektowania scenografii w ramach przedmiotu obieralnego: podstawy projektowania scenografii

wyrobienie umiejętności potrzebnych do tworzenia i realizowania własnych koncepcji architektonicznych oraz sposobów wykorzystania swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni w obszarze ekspresji architektonicznej, zrozumienia wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej w danym dziele ekspresji architektonicznej, a niesionym przez niego komunikatem, umiejętności wykorzystania wiedzy dotyczącej podstawowych kryteriów stylistycznych wykonywanych projektów architektonicznych, właściwego odczytania rysunku technicznego, biegłego i pełnego przekazania zaprojektowanego projektu architektonicznego, jego funkcji, idei i formy z uwzględnieniem podstawowych przepisów prawa budowlanego, zasad ergonomii i polskich norm.

wyrobienie umiejętności współpracy z innymi architektami wnętrz w różnego typu zespołach projektowych oraz w ramach innych wspólnych prac architektonicznych i projektów w tym konkursów; przyswojenia dobrych nawyków dotyczących rysunku, w tym odręcznego, doskonalenia własnego warsztatu architektonicznego zgodnego z daną specjalizacją; w zakresie rozpoznawania nurtu i stylu architektonicznego, zapamiętywania rozwiązań architektonicznych i operowania nimi jako inspiracją do tworzenia własnych projektów; przyswojenia dobrych nawyków dotyczących własnego warsztatu oraz jego doskonalenia; w zakresie wypowiedzi się w mowie i piśmie, na tematy własnej dziedziny; samodzielnego zdobywania wiedzy oraz uczenia się przez całe życie.

wyrobienie umiejętności pracy w programach wspomagających proces projektowy i innych nowych środowiskach związanych z projektowaniem VR.

przygotowanie do realizacji własnych koncepcji architektonicznych i działań architektonicznych opartych na zróżnicowanej problematyce i różnych funkcjach danego projektu, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji oraz warsztatu architekta; komunikacji w obrębie własnego środowiska

i społeczności, współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych i architektonicznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi; adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej; przekonania o sensie, wartości i potrzebie przestrzegania zasad etyki zawodowej; do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania architektoniczne; rozpoznawania problemów ochrony własności intelektualnej; nabycie umiejętności w zakresie języka obcego w dziedzinie sztuk plastycznych zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 *Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego*.

przygotowanie do eksploracji potencjalnych nowych pól działań dla architektów związanych z wykorzystaniem technik VR, zarówno w procesie projektowym i symulacjach użytkowych

Potrzeby społeczno-gospodarcze

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

- Projektowanie architektury wnętrz, form użytkowych i małej architektury dedykowanych określonej przestrzeni, obiektów i mebli w przestrzeni publicznej związanych z funkcją i estetyką otoczenia oraz innymi potrzebami społecznymi
- Współpraca lub własna działalność w biurach architektonicznych i firmach zajmujących się technologią VR;
- Tworzenie form i obiektów z zakresu architektury w przestrzeni rzeczywistej, hybrydowej i wirtualnej funkcjonujących w kontekście użytkowym lub jako przekaz artystyczny;
- Działalność w kulturze i sztuce w sferze artystycznej i organizacyjnej;
- Kształtowanie świadomości społecznej indywidualnymi i zespołowymi działaniami artystycznymi i projektowymi;
- Współpraca z galeriami, targami, centrami kultury i sztuki, innymi ośrodkami naukowymi i artystycznymi w kraju i zagranicą.

Nauka, badania, infrastruktura

Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Główne kierunki badań naukowych na kierunku Architektura Wnętrz nastawione są na współpracę interdyscyplinarną.

Ich efektami są:

- wystawy indywidualne i zbiorowe – organizacja i udział,
- projekty związane z interesariuszami zewnętrznymi,
- wydawnictwa związane z działalnością indywidualną i wydziałową, w tym monografie i katalogi,
- organizacja ogólnokrajowych i międzynarodowych przeglądów projektowych,
- organizacja oraz udział w konferencjach i sympozjach oraz wydawnictwach pokonferencyjnych ogólnopolskich i międzynarodowych,
- opracowania wynikające z przewodów doktorskich, habilitacyjnych i profesorskich,
- kuratorstwo wystaw,
- udział w targach branżowych.

Związek badań naukowych z dydaktyką

- współudział studentów wraz z kadrą wydziału w organizowanych wystawach zbiorowych,
- udział studentów w koordynowanych przez wykładowców projektach dla interesariuszy zewnętrznych,
- udział studentów w organizacji i uczestnictwie w ogólnopolskich i międzynarodowych przeglądach projektowych, konferencjach, targach branżowych,
- włączenie studentów w organizacje konferencji, sympozjów, wykładów i warsztatów.

Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Charakter prowadzonych zajęć wymaga od studentów sprawnego posługiwania się narzędziami i korzystania z danych niezbędnych do pozyskania wiedzy i praktycznych umiejętności pożądaných przez późniejszych pracodawców i klientów. Zajęcia na kierunku realizowane są w budynku przy ul. Kolumba 61, w Pałacu Pod Globusem przy Placu Orła Białego 2 oraz w Centrum Przemysłów Kreatywnych przy ul. Tkackiej.

Pałac pod Globusem

Na potrzeby realizacji projektów i badań naukowych do dyspozycji studentów są dwa kompleksowo wyposażone studia fotograficzne zapewniające dostęp do profesjonalnych aparatów fotograficznych, oświetlenia błyskowego, softboxów, statywów, czy namiotów bezcieniowych. Na potrzeby realizacji

przedmiotów teoretycznych dostępne są sale wyposażone w stoły, krzesła, tablice, komputery, projektory cyfrowe, ekrany oraz telewizory 52" obsługujące sieć Wi-Fi wzbogacone systemem głośników umożliwiającym odsłuch ścieżek dźwiękowych.

Centrum Przemysłów Kreatywnych

Edukacja na kierunku odbywa się poprzez laboratoria: Laboratorium Projektowe Architektury Wnętrz, Laboratorium Cyfrowego Modelowania 2d i 3d Architektury Wnętrz, Laboratorium Form Przestrzennych oraz sale dydaktyczne na II piętrze. Ponadto studenci mogą korzystać z Laboratorium Realizacji (modelarnia) oferujące narzędzia takie jak frezarka cyfrowa CNC, pilarka formatowa, pilarka kątowna, szlifierka taśmowa, piła taśmowa, tokarka, laser CO2, cyfrowa wycinarka do styroduru, drukarka 3D czy termoformierka, stwarzające możliwość przeniesienia idei projektowej na rzeczywisty obiekt użytkowy, detal architektoniczny, itp. w docelowych wymiarach lub skali. W ramach wyposażenia laboratoriów CPK zakupiono sprzęt komputerowy wraz ze specjalistycznym oprogramowaniem oraz urządzenia peryferyjne, m.in. drukarki 3D, tablety graficzne do modelowania 3D, tablet LCD, drukarki wielkoformatowe, bazowy system komputerowy do stanowiska edycyjnego, monitor wizyjny 27", hosty serwerów do wirtualizacji, okulary VR ze sterownikami ręcznymi. W ramach CPK dostępne są również zaawansowane jak i podstawowe systemy motion capture.

Infrastruktura a praktyki zawodowe

Student w ramach odbywania praktyk korzysta z dostępnego w danej instytucji lub zakładzie pracy oprogramowania, narzędzi lub parku maszynowego. W 2017 roku przez Radę WSW została zatwierdzona umowa na podstawie, której studenci wydziału mogą realizować praktykę studencką z wykorzystaniem infrastruktury badawczej CPK - Centrum Przemysłów Kreatywnych - jednostki transferu wiedzy i technologii Akademii Sztuki w Szczecinie.

Dostęp do technologii informacyjno – komunikacyjnej

Wszystkie pracownie dydaktyczne w obiektach Akademii posiadają dostęp do bezprzewodowego Internetu umożliwiającym sprawne wyszukiwanie informacji niezbędnych podczas prowadzenia zajęć, konsultacji indywidualnych, ale także konsultacji i konferencji online za pośrednictwem dostępnego powszechnie oprogramowania. Tworzone są serwery wirtualne umożliwiające generowanie baz danych, cyfrowych archiwów, w których przechowywane są prace studenckie z możliwością szybkiego korzystania z nich w każdej chwili, bądź udostępniania kuratorom na potrzeby wystaw krajowych i zagranicznych lub w ramach publikacji materiałów prasowych.

Udogodnienia dla osób niepełnosprawnych

Sale dydaktyczne, windy, toalety i ciągi komunikacyjne dostosowane zostały do gabarytów wózków inwalidzkich. Podczas prac modernizacyjnych budynków Akademii wyrównane zostały poziomy płaszczyzn ułatwiające przemieszczanie się osób niepełnosprawnych. Sprzęt komputerowy wykorzystywany w procesie kształcenia zlokalizowany jest na stołach i biurkach umożliwiającym korzystanie z niego przez osoby poruszające się na wózkach. W przypadku braku możliwości realizowania przez osoby niepełnosprawne zadań objętych programem studiów w pracowniach i salach dydaktycznych, istnieje możliwość wypożyczenia sprzętu takiego jak komputery z niezbędnym oprogramowaniem lub pomocy naukowych tj. literatura, próbki etc. Osoby niepełnosprawne mają również do dyspozycji specjalnie wyznaczone miejsca parkingowe przed budynkiem Uczelni.

Dostęp do infrastruktury w ramach pracy własnej możliwy jest poprzez wiele dostępnych na terenie uczelni narzędzi i pomocy naukowych, takich jak próbники (tkanin, kolorów, materiałów wężarskich), laptopy z oprogramowaniem, profesjonalne dalmierze, tablety, aparaty fotograficzne, obiektywy i akcesoria mogą zostać wypożyczone na określony indywidualnie z każdym studentem czas i być używane poza budynkami Uczelni.

Program

Podstawowe informacje

Opis realizacji programu:

Dokładny przebieg programu studiów 1 st. na kierunku Architektura określa plan studiów. Treści dydaktyczne zostały tam podzielone na bloki:

- Blok ogólnoakademicki
- Blok podstawowy
- Blok artystyczny
- Blok technik wspomagających warsztat
- Blok kierunkowy
- Blok dyplomowy
- Blok praktyk
- Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru

Plan studiów określa ilości godzin poszczególnych przedmiotów, treści obowiązkowe i obieralne, punkty ECTS oraz rodzaj zajęć. Najważniejsze treści prowadzone są w bloku kierunkowym, który zawiera podstawy prowadzone na pierwszym roku studiów oraz obieralne pracownie dyplomujące pojawiające się od roku drugiego. Na trzecim roku student realizuje w jednej z pracowni kierunkowych dyplom licencjacki pod opieką promotora.

Liczba punktów ECTS

- a) konieczna do ukończenia studiów - **180**
- b) w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia – **90**
- c) którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych – **8**

- d) którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – 28

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć:

kierunek Architektura Wnętrz – 2655

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

W okresie studiów obowiązuje 1 plener pracowniany lub warsztaty artystyczne w wymiarze 1 tygodnia oraz minimum 3 tygodnie praktyki związanej ze studiowanym kierunkiem w biurach projektowych lub innych instytucjach związanych z profilem kierunku,

Sylwetka absolwenta

Absolwent posiada interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii sztuki, historii teatru, historii kultury i cywilizacji, etyki, estetyki, filozofii, psychofizjologii zmysłów, marketingu oraz ochrony własności intelektualnej. Posiada wiedzę i umiejętności warsztatowe oraz artystyczne w zakresie Architektury Wnętrz i obszarów pokrewnych, umożliwiające podejmowanie twórczości własnej oraz pracy w zespole. Przygotowany jest do posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi środkami przekazu artystycznego w twórczości projektowej i artystycznej.

Absolwent przygotowany jest do samodzielnej twórczości artystycznej i projektowej lub pracy w biurach projektowych, architektonicznych i firmach deweloperskich oraz potrafi współpracować z przedstawicielami branż technicznych, biorących udział w procesie projektowym i wykonawczym. Przygotowany jest również do pracy jako twórca wizualizacji, posiadając umiejętności umożliwiające tworzenie realistycznych wizualizacji projektów architektonicznych z wykorzystaniem modelowania, i animacji 3D.

Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich).

Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów magisterskich, również na kierunkach pokrewnych (scenografia, wzornictwo i inne)

Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin

dyplomowy/inne)

Student po zaliczeniu wszystkich zajęć związanych z programem studiów, w tym także pleneru oraz praktyki zawodowej zostaje za zgodą promotora dopuszczony do obrony pracy dyplomowej realizowanej na 3 roku w jednej z pracowni kierunkowych.

Na pracę dyplomową składa się praca praktyczna wraz z opisem dzieła. Komisja złożona z przewodniczącego, promotora, recenzenta i innych jej członków przeprowadza egzamin dotyczący pracy dyplomowej oraz zakresu odbytych studiów. Po pomyślnym zakończeniu obrony i pozytywnych ocenach komisja nadaje tytuł zawodowy licencjata.

Tabela odniesień kierunkowych efektów uczenia się (EKU) do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki

**Kierunek: ARCHITEKTURA WNĘTRZ
AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE**

OBSZAR SZTUKI
STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA
PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI
STUDIA STACJONARNE – 6 SEMESTRÓW
LICZBA PUNKTÓW ECTS: 186

KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (EKU)		
WIEDZA:		
EKU (K6)	1) wiedza w zakresie realizacji prac projektowych oraz artystycznych:	Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki
AW1_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą metod projektowania architektury wnętrz, scenografii i przestrzeni wirtualnej	P6S_WG
AW1_W02	ma podstawową wiedzę w zakresie środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	P6S_WG
	2) wiedza w zakresie zrozumienia kontekstu dyscyplin projektowych oraz artystycznych:	
AW1_W03	posiada ogólną znajomość literatury i innych publikacji, w tym cyfrowych, zgodnych z kierunkiem Architektura Wnętrz oraz potrafi je analizować i interpretować we właściwy sposób	P6S_WG
AW1_W04	posiada ogólną wiedzę w zakresie kultury i sztuki oraz zagadnień i kierunków filozofii	P6S_WG

AW1_W05	wykazuje się znajomością stylów w sztuce i architekturze, związanymi z nimi tradycjami twórczymi, zna zasady rządzące rozwojem myśli architektonicznej	P6S_WG
AW1_W06	zna problematykę związaną z technologiami realizacji projektowych zgodnych z kierunkiem Architektura Wnętrz	P6S_WG
AW1_W07	zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości oraz ochrony własności intelektualnej	P6S_WG P6S_WK
AW1_W08	zna w stopniu podstawowym relacje jakie zachodzą między człowiekiem a środowiskiem technicznym i naturalnym	
	<i>3) wiedza w zakresie umiejętności kreatywnych:</i>	
AW1_W09	w podstawowym stopniu zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej - projektowej w zakresie formy, kompozycji, konstrukcji, struktury i sposobu działania, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P6S_WG
	<i>4) wiedza w zakresie kompetencji społecznych:</i>	
AW1_W10	zna zakres pracy projektanta architektury wnętrz oraz związki z przedstawicielami innych branż na etapie realizacji projektu	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI:		
	<i>1) umiejętności w zakresie ekspresji artystycznej:</i>	
AW1_U01	umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne oraz dysponować umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania	P6S_UW
	<i>2) umiejętności realizacji prac projektowych oraz artystycznych:</i>	
AW1_U02	umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego i architektonicznego (2D i 3D)	P6S_UW
AW1_U03	umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac projektowych oraz artystycznych	P6S_UW
AW1_U04	umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	P6S_UW
	<i>3) umiejętności w zakresie pracy w zespole:</i>	
AW1_U05	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami przy tworzeniu wspólnego projektu lub innych działań zawodowych oraz artystycznych	P6S_UO

	<i>4) umiejętności warsztatowe w zakresie sztuki projektowej i kreacji artystycznej:</i>	
AW1_U06	umie odczytywać i formułować zapis techniczny projektowanych obiektów z uwzględnieniem podstawowych przepisów prawa budowlanego, zasad ergonomii i polskich norm	P6S_UW P6S_UU
AW1_U07	posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji projektowych oraz artystycznych w modelach 2D i 3D oraz przestrzeni wirtualnej	P6S_UW P6S_UU
AW1_U08	opanował efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych poprzez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU
AW1_U09	posiada umiejętności opracowania własnych projektów opartych o autorskie rozwiązania formalne i funkcjonalne, zastosowania różnorodnych materiałów oraz technik prezentacji	P6S_UW P6S_UU
AW1_U10	wykazuje umiejętność uwzględniania specyficznych wymagań zleceńodawcy oraz innych ograniczeń projektowych dotyczących realizacji zadania (jak np. trudne warunki przestrzenne, ograniczenia materiałowe czy ekonomiczne)	P6S_UW P6S_UU
AW1_U11	posiada umiejętności w realizowaniu własnych działań artystycznych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, emocjonalności i posiadanego warsztatu	P6S_UW P6S_UU
	<i>5) umiejętności werbalne:</i>	
AW1_U12	posiada umiejętności przygotowania prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych dotyczących kierunku Architektura Wnętrz	P6S_UK
AW1_U13	ma umiejętności językowe w zakresie architektury wnętrz i sztuk projektowych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu b2 europejskiego systemu opisu kształcenia językowego	P6S_UK
	<i>6) umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:</i>	
AW1_U14	zna formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań	P6S_UK
	<i>7) umiejętności dbania o kondycję fizyczną:</i>	
AW1_U15	umie wykonać podstawowe ćwiczenia fizyczne oraz zna podstawy gier zespołowych	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE:		

	<i>1) w aspekcie niezależności:</i>	
AW1_K01	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	P6S_UU P6S_KR
AW1_K02	samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	P6S_UU P6S_KR
	<i>2) w aspekcie uwarunkowań psychologicznych:</i>	
AW1_K03	posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	P6S_KK
AW1_K04	jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	P6S_KK
AW1_K05	posiada umiejętność samooceny, jak też jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań projektowych, artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury	P6S_KK
AW1_K06	jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	P6S_KK
	<i>3) w zakresie komunikacji społecznej:</i>	
AW1_K07	umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności, przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur	P6S_KO P6S_KR
AW1_K08	posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi	P6S_KO P6S_KR
AW1_K09	potrafi dobrze radzić sobie w kontaktach interpersonalnych w sytuacjach zawodowych	P6S_KO P6S_KR
AW1_K10	potrafi w sposób komunikatywny zaprezentować efekty pracy projektowej	P6S_KO P6S_KR
AW1_K11	posiada umiejętność efektywnego komunikowania się za pośrednictwem technologii informacyjnych	P6S_KO P6S_KR
AW1_K12	wykorzystuje fachową terminologię, również w języku angielskim, z zakresu architektury wnętrz	P6S_KO P6S_KR

AW1_K13	umie posługiwać się podstawowymi pojęciami i zasadami z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6S_KO P6S_KR
---------	--	------------------

objaśnienia oznaczeń:

kierunkowe efekty uczenia się (EKU):

- AW1: kształcenie dla kierunku **architektura wnętrz I st.**

kategoria efektów:

W – wiedza,

U – umiejętności,

K – kompetencje społeczne;

- numer efektu kierunkowego w obrębie danej kategorii, zapisany w postaci dwóch cyfr arabskich (numery 1-9 są poprzedzone cyfrą 0)

- P6S_WG – kod składnika opisu kwalifikacji dla poziomu 6 w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji