Zatwierdzony uchwałą nr 42/2025 Senatu Akademii Sztuki z dnia 22 września 2025 r.

Program studiów

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Architektura Wnętrz i Scenografia i Przestrzeń Wirtualna

Poziom kształcenia: drugiego stopnia

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2025/2026

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, Scenografia i Przestrzeń Wirtualna*
Poziom: *drugiego stopnia*
Profil: *ogólnoakademicki*
Forma: *studia stacjonarne*
Język studiów: *polski*

Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

Charakterystyka kierunku

Kierunek Architektura Wnętrz, Scenografia i Przestrzeń Wirtualna, na Akademii Sztuki w Szczecinie prowadzony jest na Wydziale Architektury Wnętrz i Scenografii. Studia II st. trwają 2 lata i kończą się dyplomem magisterskim.

Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku Architektura Wnętrz, Scenografia i Przestrzeń Wirtualna II stopnia odbywa się na Wydziale Architektury Wnętrz i Scenografii Akademii Sztuki w Szczecinie. Studia zapewniają profesjonalne wykształcenie przygotowujące do zawodu oraz do dalszej pracy naukowo-badawczej w zakresie obranego kierunku. Program studiów gwarantuje rozszerzone w stosunku do studiów I stopnia zaawansowane treści obowiązkowe, a w szczególności elastyczny system treści kierunkowych, obieralnych przez studenta zgodnie ze swoją dotychczasową wiedzą, umiejętnościami, predyspozycjami i oczekiwaniami. Koncepcja kształcenia oparta na tym programie uwzględnia nieustanny postęp w dziedzinie Architektury Wnętrz, Scenografii i Przestrzeni Wirtualnej oraz zgodna jest z misją i strategią rozwoju uczelni. Wszystko to umożliwia absolwentowi efektywne odnalezienie się w zawodowych realiach związanych z kulturą, sztuką i projektowaniem oraz odpowiada szeroko pojętym potrzebom społecznym. Absolwent jest także przygotowany do pracy naukowo-badawczej oraz do podjęcia studiów doktorskich.

Cele kształcenia

Celem studiów jest:

przekazanie pogłębionej wiedzy dotyczącej realizacji kompleksowych prac projektowych w zakresie architektury wnętrz przestrzeni publicznej i prywatnej oraz przestrzeni wirtualnej, wystawiennictwa, scenografii, małej architektury i mebla w kontekście określonej przestrzeni. Rozszerzenie wiedzy w zakresie rozumienia kontekstu sztuki projektowej - wprowadzenie zajęć teoretycznych z psychofizjologii zmysłów, teorii designu, teorii teatru, komunikacji wizualnej, teorii współczesnej sztuki i architektury; wyrobienie umiejętności rozwiązywania złożonych zadań projektowych, pracy zespołowej, kierowania działaniami artystycznymi oraz kreowania własnego wizerunku jako twórcy-projektanta i artysty. Poszerzenie kompetencji samodzielnego, świadomego i efektywnego wykorzystywania nabytej wiedzy, obrony oraz przekonującej prezentacji własnych koncepcji. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów III st. (doktoranckich).

przekazanie pogłębionej wiedzy w zakresie rzetelnej znajomości i rozumienia nurtów architektonicznych z zakresu historii sztuki, historii architektury i scenografii oraz orientacji w piśmiennictwie dotyczącym kierunku architektury wnętrz zarówno w aspekcie historii, jak też jej obecnych nurtów architektonicznych; pogłębionych informacji i aktualności na temat współczesnej architektury wnętrz, znajomości elementów projektu koncepcyjnego, budowlanego i wykonawczego, znajomości stylów w architekturze, sztuce i scenografii i związanych z nimi tradycji wykonawczych. Pogłębienie wiadomości w zakresie praktycznego zastosowania wiedzy o ergonomii i zdolności analizowania projektu pod kątem wykonawczym. Umiejętność analizy części składowych projektu, czytania rysunków projektowych w tym rzutów, przekrojów, detali, oraz aranżacji zróżnicowanych wnętrz mieszkalnych, a także użyteczności publicznej, anatomii i psychofizjologii człowieka; ogólnej orientacji w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w meblarstwie, architekturze, budownictwie, scenografii, przestrzeni wirtualnej.

przekazanie pogłębionej 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 pogłębionej wiedzy z zakresu zagadnień związanych z kształtowaniem interfejsu człowiek-cyfrowa przestrzeń informacji, w szczególności z metod wizualizacji i sonifikacji przestrzeni informacyjnej w postaci trójwymiarowych interaktywnych środowisk architektonicznych.

przekazanie pogłębionej wiedzy z zakresu projektowania scenografii, wiedzy o teatrze. Nauka zagadnień związanych z pracą przy projektowaniu przestrzeni spektaklu ze szczególnym uwzględnieniem przestrzeni teatralnych. Nauka interpretacji tekstów kultury pod względem ich adaptacji do warunków scenicznych.

wyrobienie pogłębionych umiejętności potrzebnych do tworzenia i realizowania własnych koncepcji architektonicznych i scenograficznych 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 kryteriów stylistycznych wykonywanych projektów architektonicznych, biegłego i pełnego przekazania zaprojektowanego projektu architektonicznego, jego funkcji, idei i formy.

wyrobienie pogłębionych umiejętności współpracy z innymi architektami wnętrz w różnego typu zespołach projektowych oraz w ramach innych wspólnych prac architektonicznych i projektów w tym konkursów; doskonalenia własnego warsztatu architektonicznego; w zakresie wypowiedzi w mowie i piśmie oraz dokonywania pogłębionych analiz, na tematy specjalistyczne z własnej dziedziny ale również w szerszym kontekście; samodzielnego zdobywaniu wiedzy oraz uczenia się przez całe życie.

wyrobienie pogłębionych umiejętności pracy w programach wspomagających proces projektowy oraz w silnikach gier i innych nowych środowiskach związanych z projektowaniem VR wraz z możliwością wykorzystywania nowych interfejsów człowiek-komputer.

przygotowanie do realizacji własnych koncepcji architektonicznych i działań architektonicznych, scenograficznych, w tym przestrzeni wirtualnej 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, jak i w sztuce i scenografii

Potrzeby społeczno-gospodarcze

Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

– Projektowanie architektury wnętrz, scenografii, mebla i form użytkowych oraz małej architektury w kontekście określonej przestrzeni, obiektów w przestrzeni publicznej związanych z funkcją i estetyką otoczenia oraz innymi potrzebami społecznymi;

– Projektowanie przyjaznych interfejsów służących przekazywaniu informacji, symulacji VR na potrzeby komunikacji projektowej oraz do potencjalnych przyszłych zastosowań w nauce i w przemyśle;

– Współpraca lub własna działalność w biurach architektonicznych i firmach zajmujących się technologią VR;

– Współpraca z branżą IT w zakresie wykorzystania aspektów wizualnych technologii VR;

- Współpraca z reżyserami, choreografami w teatrach dramatycznych, operze, telewizji, reklamie; współpraca scenograficzna przy realizacji koncertów i widowisk, tworzenie projektów scenograficznych

– 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 i Przestrzeń Wirtualna są powiązane z prowadzoną specjalnością, czyli Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna, jednak również nastawione 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,
- projektowanie scenografii
- 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 pożądanych 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 i namiotów bezcieniowych. Na potrzeby realizacji przedmiotów teoretycznych dostępne są sale wyposażone w stoły, krzesła, tablice, komputery, projektory cyfrowe, ekrany oraz telewizory 52'' obsługujące siec Wi-Fi wzbogacone systemem głośników umożliwiających 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 kątowa, 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 studencka 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 umożliwiający 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 umożliwiających 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, próbniki 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 próbniki (tkanin, kolorów, materiałów wnętrzarskich), 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 2 st. na kierunku Architektura Wnętrz i Scenografia i Przestrzeń Wirtualna określa plan studiów. Treści dydaktyczne zostały tam podzielone na bloki:

- blok podstawowy
- blok przedmiotów obieralnych
- blok technik wspomagających warsztat
- blok kierunkowy
- blok dyplomowy
- 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 i dyplomowym, który zawiera obieralne pracownie dyplomujące. Na drugim roku student realizuje w jednej z pracowni kierunkowych dyplom magisterski, który składa się z części praktycznej i teoretycznej pod opieką promotora lub promotorów.

Liczba punktów ECTS

a) konieczna do ukończenia studiów - **123**

b) w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia – **61**

c) którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych - **2**

d) którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych - przyjmuje się, że praktyki zawodowe zostały odbyte na studiach 1 st.

e) którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – **16**

Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: **1530**

Praktyki zawodowe

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Przyjmuje się, że plener pracowniany, warsztaty artystyczne oraz praktyki związanej ze studiowanym kierunkiem student odbędzie na studiach 1 stopnia.

Sylwetka absolwenta

Absolwent posiada gruntowną interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii sztuki, historii kultury i cywilizacji, etyki, estetyki, filozofii, psychofizjologii zmysłów, oraz ochrony własności intelektualnej. Posiada gruntowną wiedzę i umiejętności warsztatowe oraz artystyczne w zakresie Architektury Wnętrz, Scenografii i Przestrzeni Wirtualnej i obszarów pokrewnych, umożliwiające podejmowanie twórczości własnej, pracy w zespole oraz pracy naukowo-badawczej. Przygotowany jest do posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi środkami przekazu artystycznego w twórczości projektowej i artystycznej. Przygotowany jest do samodzielnej twórczości artystycznej i projektowej lub pracy w biurach projektowych, instytucjach kultury, studiach interaktywnych, firmach zajmujących

się projektowaniem gier i aplikacji 3d. Absolwent w swych działaniach wykazuje się inwencją i kreatywnością.
Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.
Jest przygotowany do pracy naukowo-badawczej, może podjąć pracę na uczelni wyższej oraz jest przygotowany do podjęcia studiów trzeciego stopnia (doktoranckich).

Ukończenie studiów

Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Student po zaliczeniu wszystkich zajęć związanych z programem studiów zostaje za zgodą promotora dopuszczony do obrony pracy dyplomowej składającej się z części teoretycznej oraz praktycznej. Część praktyczna dyplomu realizowana jest na 2 roku studiów wybranej pracowni kierunkowej pod opieką prowadzącego jako promotora. Część teoretyczną student może realizować w tej samej pracowni lub u innego promotora. Komisja złożona z przewodniczącego, promotora (promotorów), recenzenta (recenzentów) i innych jej członków przeprowadza egzamin dotyczący pracy dyplomowej z zakresu jej obu części oraz zakresu odbytych studiów. Po pomyślnym zakończeniu obrony i pozytywnych ocenach komisja nadaje tytuł zawodowy magistra.

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

Kierunek: ARCHITEKTURA WNĘTRZ
AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE

OBSZAR SZTUKI
STUDIA DRUGIEGO STOPNIA
PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI
STUDIA STACJONARNE – 4 SEMESTRY
LICZBA PUNKTÓW ECTS – 123

KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (EKU)		
WIEDZA - zna i rozumie		
	1) wiedza w zakresie realizacji prac projektowych oraz artystycznych:	
AWSPW2_W01	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie architektury wnętrz, scenografii przestrzeni wirtualnej	**P7S_WG**
AWSPW2_W02	ma poszerzoną wiedzę w zakresie wykorzystywania różnych mediów w projektowaniu architektury wnętrz, form użytkowych	**P7S_WG**

AWSPW2_W03	posiada poszerzoną wiedzę z zakresu rozwoju sztuk wizualnych lub scenicznych	**P7S_WG**
	2) wiedza w zakresie zrozumienia kontekstu dyscyplin projektowych oraz artystycznych:	
AWSPW2_W04	posiada wiedzę w zakresie historii architektury wnętrz i scenografii	**P7S_WG**
AWSPW22_W05	posiada ogólną wiedzę w zakresie teorii sztuki współczesnej	**P7S_WG**
AWSPW2_W06	wykazuje się znajomością teorii architektury, scenografii, wystawiennictwa i designu	**P7S_WG**
AWSPW2_W07	ma poszerzoną wiedzę z zakresu projektowania, technologii realizacji architektury wnętrz, scenografii oraz wystawiennictwa (w tym przestrzeni wirtualnej)	**P7S_WG** **P7S_WK**
AWSPW2_W08	zna przepisy prawne dotyczące prawa autorskiego oraz prawa architektoniczno-budowlanego	**P7S_WG** **P7S_WK**
AWSPW2_W09	dysponuje poszerzoną wiedzą dotyczącą budowy i rozwoju własnego warsztatu twórczego	**P7S_WG**
	3) wiedza w zakresie umiejętności kreatywnych:	
AWSPW2_W10	zna i rozumie źródła i formy inspiracji leżących w obszarach kultury, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	**P7S_WG**
	4) wiedza w zakresie kompetencji społecznych:	
AWSPW2_W11	zna i rozumie rolę jaką pełni projektant w społeczeństwie	**P7S_WG**

UMIEJĘTNOŚCI - potrafi:

	1) umiejętności w zakresie ekspresji artystycznej:	
AWSPW2_U01	umie wykorzystać zdobytą wiedzę warsztatową i teoretyczną w kreacji artystycznej	**P7S_UW**
	2) umiejętności realizacji prac projektowych oraz artystycznych:	
AWSPW2_U02	potrafi opisywać i rozwiązywać złożone zadania projektowe, pod względem formalnym i funkcjonalnym	**P7S_UW**
AWSPW2_U03	potrafi kierować procesem projektowym w oparciu o dogłębną analizę przestrzeni i własne źródła inspiracji	**P7S_UW**
AWSPW2_U04	umie dokonywać oceny własnych koncepcji projektowych i artystycznych, potrafi krytycznie myśleć i używa tej umiejętności we własnej pracy artystycznej i projektowej,	**P7S_UW**
AWSPW2_U05	dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sopsób twórczy konstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej	**P7S_UW**
	3) umiejętności w zakresie pracy w zespole:	
AWSPW2_U06	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami przy tworzeniu wspólnego projektu lub innych działaniach artystycznych	**P7S_UO**
	4) umiejętności warsztatowe:	
AWSPW2_U07	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji projektowych w modelach 2D i 3D oraz przestrzeni wirtualnej	**P7S_UW** **P7S_UU**
AWSPW2_U08	poszerza umiejętności warsztatowe o nowe media i technologie	**P7S_UW** **P7S_UU**
	5) umiejętności w zakresie kreacji artystycznej:	
AWSPW2_U09	potrafi kreatywnie korzystać z nabytych, poszerzonych umiejętności warsztatowych w tworzeniu koncepcji projektowych i artystycznych	**P7S_UW** **P7S_UU**
	6) umiejętności werbalne:	

AWSPW2_U10	posiada umiejętności przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących architektury wnętrz, scenografii, wystawiennictwa i nowych technologii (w tym przestrzeni wirtualnej)	**P7S_UK**
AWSPW2_U11	ma umiejętności językowe w zakresie architektury wnętrz i sztuk projektowych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	**P7S_UK**
	7) umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:	
AWSPW2_U12	potrafi realizować publiczne wystąpienia i prezentacje o tematyce projektowej i artystycznej	**P7S_UK**

KOMPETENCJE SPOŁECZNE - jest gotów do:

	1) w aspekcie niezależności:	
AWSPW2_K01	rozumie potrzebę i zna możliwości dokształcania się (studia trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) — podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	**P7S_UU** **P7S_KR**
AWSPW2_K02	jest zdolny do samodzielnego działania jako projektant – twórca w zakresie nabytej wiedzy i umiejętności oraz organizowania przedsięwzięć artystycznych	**P7S_UU** **P7S_KR**
	2) w aspekcie uwarunkowań psychologicznych:	
AWSPW2_K03	jest zdolny do świadomego i efektywnego wykorzystywania nabytej wiedzy i umiejętności, obrony oraz przekonującej prezentacji własnych koncepcji	**P7S_KK**
AWSPW2_K04	posiada umiejętność krytycznej samooceny	**P7S_KK**
AWSPW2_K05	jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	**P7S_KK**
AWSPW2_K06	jest świadom konsekwencji nierespektowania w działalności twórczej tradycji, kultury, potrzeb środowiska, norm i zasad prawnych	**P7S_KK**
	3) w aspekcie komunikacji społecznej:	
AWSPW2_K07	posiada umiejętność pracy w zespole, inicjowania działań, podziału obowiązków i zachowań kompromisowych	**P7S_KO** **P7S_KR**

objaśnienia oznaczeń:
kierunkowe efekty uczenia się (EKU):
- AWSPW2: kształcenie dla kierunku ***architektura wnętrz i przestrzeń wirtualna***
- 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