

Program studiów

Architektura wnętrz i wystawiennictwa podyplomowe

Cykl kształcenia: 2024/2025

1. Podstawowe informacje o studiach podyplomowych

Nazwa studiów	Architektura wnętrz i wystawiennictwa
Poziom studiów	podyplomowe
Liczba semestrów	studia niestacjonarne: 2
Liczba punktów ECTS wymagana do ukończenia studiów	30
Łączna liczba godzin zajęć	188

2. Cel studiów podyplomowych

Celem studiów jest dostarczenie wiedzy z zakresu projektowania i aranżacji wnętrz mieszkalnych, ogrodów przydomowych oraz przestrzeni wystawienniczych. Zadaniem studiów jest pozyskiwanie wiedzy i umiejętności z zakresu kształtu, barwy oraz faktury, które łącznie tworzą kompozycję wnętrza architektonicznego oraz projektowania i metamorfozy mebli. Uczestnicy poznają przydatne narzędzia i metody projektowania oraz prezentacji projektu, a także zagadnienia projektowania wnętrz w warunkach rynkowych. Studia mają charakter doszkalający. Udział w studiach podnosi i uzupełnia oraz rozwija kompetencje uczestników w zakresie architektury wnętrz i wystawiennictwa. W programie studiów przewidziane są także zajęcia uzupełniające umiejętności uczestników w zakresie obsługi specjalistycznych programów do projektowania, wizualizacji i prezentacji graficznej. Zajęcia poprowadzą doświadczeni i utalentowani praktycy, specjaliści, architekci, architekci wnętrz i architekci krajobrazu oraz pracownicy uznanych uczelni wyższych.

3. Adresaci studiów podyplomowych

Studia przeznaczone są dla absolwentów studiów wyższych I stopnia (licencjackich, inżynierskich) lub II stopnia (magisterskich). Uczestnikami studiów mogą być absolwenci kierunków takich jak: architektura, budownictwo, inżynieria środowiska oraz kierunków artystycznych, a także osoby zainteresowane najnowszymi trendami dotyczącymi wzornictwa i architektury wnętrz. Wymagana jest umiejętność obsługi komputera na poziomie przynajmniej średnio zaawansowanym (pakiet MS Office). Oczekuje się od uczestników studiów pracy na własnych laptopach podczas zajęć projektowych i laboratoryjnych z zainstalowanym wskazanym oprogramowaniem w wersji edukacyjnej (m.in. SketchUp, Lumion, Cad).

4. Sylwetka absolwenta, możliwości zatrudnienia

Absolwenci studiów podyplomowych na kierunku Architektura wnętrz i wystawiennictwa zdobędą teoretyczne i praktyczne przygotowanie do projektowania wnętrz mieszkalnych oraz aranżowania różnego typu przestrzeni ekspozycyjnych. Wybrane w programie studiów zagadnienia poszerzają umiejętności twórcze absolwentów z zakresu architektury, wzornictwa czy designu, a także uzupełniają kompetencje przydatne w projektowaniu wnętrz i pracy twórczej. Absolwenci będą mogli podjąć pracę w biurach architektonicznych i architektury wnętrz lub prowadzić indywidualną praktykę związaną z projektowaniem wnętrz. Ponadto zdobywając użyteczną i nowoczesną wiedzę na temat home staging-u będą mogli realizować swoje pasje w biurach nieruchomości.

5. Zasady rekrutacji

Rekrutacja kandydatów na studia podyplomowe odbywa się w Systemie Internetowej Rekrutacji kandydatów „SIR” poprzez stronę internetową: <https://rekrutacja.prz.edu.pl/podyplomowe/>. Rejestracja kandydata w SIR jest warunkiem przystąpienia do postępowania kwalifikacyjnego. Rekrutacja przebiega bez egzaminów wstępnych. O przyjęciu decyduje pozytywna weryfikacja dokumentów złożonych przez kandydata, a w przypadku większej liczby kandydatów niż liczba miejsc określona w limitach, o przyjęciu decyduje kolejność złożenia kompletu wymaganych dokumentów w wyznaczonym terminie.

Dokumenty niezbędne do złożenia przez kandydata na studia:

- ankieta osobowa (formularz PODANIA SIR) – wydrukowana z Systemu Internetowej Rekrutacji i podpisana przez kandydata,
- kopia dyplomu ukończenia studiów wyższych – oryginał dyplomu należy przedstawić do wglądu kierownikowi lub osobie przez niego upoważnionej w celu poświadczenia zgodności kopii składanego dokumentu z jego oryginałem,
- oświadczenie dotyczące pokrycia kosztów kształcenia, w przypadku, gdy koszty kształcenia pokrywa pracodawca, umowa usług edukacyjnych (dostępna po przyjęciu na studia),
- oświadczenie, że kandydat na studia podyplomowe posiada umiejętność obsługi programów komputerowych typu Cad, Photoshop czy CorelDraw na poziomie przynajmniej dobrym.

Niedostarczenie w ustalonym terminie kompletu dokumentów skutkuje niedopuszczeniem kandydata do dalszego postępowania rekrutacyjnego.

5.2. Warunki ukończenia

Warunkiem ukończenia i uzyskania świadectwa ukończenia studiów podyplomowych jest zaliczenie wszystkich obowiązkowych przedmiotów przewidzianych w programie studiów. Ostateczny wynik ukończenia studiów podyplomowych, wpisywany na świadectwie ich ukończenia, ustala się na podstawie średniej ważonej ocen końcowych wszystkich zajęć objętych programem studiów.

6. Efekty uczenia się

Symbol	Treść	Odniesienia do PRK
K_W01	Zna i rozumie problemy związane z projektowaniem wnętrz	P6S_WG_A
K_W02	Zna i rozumie zasady projektowania wnętrz mieszkalnych oraz przestrzeni wystawienniczych	P6S_WG_A
K_W03	Zna i rozumie relacje zachodzące między człowiekiem a architekturą oraz potrzeby dostosowania architektury do ludzkich potrzeb i skali człowieka	P6S_WG
K_W04	Zna i rozumie zasady projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnościami	P6S_WK
K_W05	Zna i rozumie zasady ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewnienia pełnej funkcjonalności projektowanej przestrzeni dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnościami	P6S_WG
K_W06	Ma podstawową wiedzę dotyczącą technologii i materiałów stosowanych w architekturze wnętrz	P6S_WG
K_W07	Zna w zakresie podstawowym współczesne tendencje w projektowaniu i wykonawstwie architektury wnętrz i wystawiennictwa	P6S_WG_A
K_W08	Ma wiedzę o kolorze i barwie, rozumie ich znaczenie dla kompozycji oraz ich wpływ na percepcję formy, zna podstawy budowy formy, elementy i zasady kompozycji przestrzennej	P6S_WG_A
K_U01	Posiada podstawową umiejętność projektowania wnętrz architektonicznych	P6S_UW_A

K_U02	Posiada umiejętność sporządzania i czytania dokumentacji związanej z architekturą wnętrz	P6S_UW
K_U03	Posiada umiejętność doboru koloru, faktury elementów aranżacji wnętrz	P6S_UW_A
K_U04	Posiada umiejętność doboru materiałów wykończeniowych w zależności od ich specyfiki	P6S_UU_A
K_U05	Posiada umiejętność profesjonalnej prezentacji projektu wnętrz	P6S_UK
K_K01	Działa w sposób otwarty i kreatywny, odnajdując się zarówno w pracy indywidualnej jak i zespołowej	P7S_UO P7S_KR
K_K02	Jest zdolny do zbierania, analizowania i interpretowania informacji i doświadczeń z obszaru architektury wnętrz wykazując się samodzielnością myślenia i umiejętną organizacją pracy	P7S_KK
K_K03	Ma świadomość konieczności stałego pogłębiania i aktualizacji wiedzy	P7S_UU

Opis efektów uczenia się zawiera efekty uczenia się, o których mowa w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji i uwzględnienia uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia określone w tej ustawie oraz charakterystyki drugiego stopnia określone w przepisach wydanych na podstawie art. 7 ust. 3 tej ustawy.

7. Wykaz zajęć, parametry programu studiów, metody weryfikacji efektów uczenia się oraz treści programowe

7.1 Wykaz zajęć

Sem.	Jedn.	Nazwa zajęć	Wykład	Ćwiczenia/ Lektorat	Lab.	Projekt/ Seminarium	Suma godzin	Punkty ECTS	Godziny praktyczne	ECTS praktyczne	Godziny zdalne	ECTS zdalne	Egzamin	Oblig.
1	BZ	Historia mebli i wnętrz	4	0	0	0	4	1	0	0	4	1	N	
1	BZ	Home staging	0	0	6	0	6	1	0	0	6	1	N	
1	BZ	Inwentaryzacja i dokumentacja projektowa	0	0	4	0	4	1	4	1	0	0	N	
1	BZ	Kompozycja architektoniczna	2	0	4	0	6	1	0	0	4	1	N	
1	BZ	Mebel w kontekście wnętrza	2	0	6	0	8	2	6	1,5	2	0,5	N	
1	BZ	Podstawy projektowania wnętrz	2	0	0	10	12	2	10	1,5	2	0,5	N	
1	BZ	Projektowanie wnętrz w przestrzeniach publicznych	2	0	6	0	8	1	6	0,5	2	0,5	N	
1	E	Techniki komputerowe VR/AR	0	0	10	0	10	1	10	1	0	0	N	
1	BZ	Techniki komputerowe: GIMP/Photpea	0	0	4	0	4	1	4	1	0	0	N	
1	BZ	Techniki komputerowe: Lumion	0	0	12	0	12	1	12	1	0	0	N	
1	BZ	Techniki komputerowe: SketchUp	0	0	20	0	20	1	20	1	0	0	N	
1	BZ	Współczesny design	4	0	0	0	4	1	0	0	4	1	N	
Sumy za semestr: 1			16	0	72	10	98	14	72	8,5	24	5,5	0	0
2	BZ	Aranżacja wystaw i targów	2	0	0	14	16	3	14	3	0	0	N	
2	BZ	Fotografia wnętrz	2	0	4	0	6	1	0	0	6	1	N	
2	BZ	Kuchnia i jadalnia w mieszkaniu	2	0	0	10	12	2	10	2	0	0	N	
2	BZ	Pokój dziecka	2	0	0	8	10	2	8	2	0	0	N	
2	BZ	Projektowanie uniwersalne i ergonomia	2	0	2	0	4	1	4	1	0	0	N	
2	BZ	Projektowanie wnętrz w warunkach rynkowych	2	0	6	0	8	1	8	1	0	0	N	
2	BZ	Salon kąpielowy i przechowywanie w mieszkaniu	2	0	0	10	12	2	12	2	0	0	N	
2	BZ	Strefa dzienna i sypialnia w mieszkaniu	2	0	0	8	10	2	8	1,5	2	0,5	N	
2	BZ	Taras, balkon i ogród	2	0	0	10	12	2	0	0	12	2	N	

	przydomowy												
Sumy za semestr: 2	18	0	12	60	90	16	64	12,5	20	3,5	0	0	
SUMY ZA WSZYSTKIE SEMESTRY:	34	0	84	70	188	30	136	21	44	9	0	0	

Liczba punktów ECTS przypisanych do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne: **21**

Liczba punktów ECTS przypisanych do zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość: **9**

7.2 Parametry programu studiów i metody weryfikacji efektów uczenia się

Parametry programu studiów

Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia.	8 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów.	4 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne.	--
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana przedmiotom do wyboru.	0 ECTS
Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego.	--

Metody weryfikacji efektów uczenia się

Szczegółowe zasady oraz metody weryfikacji i oceny efektów uczenia się pozwalające na sprawdzenie i ocenę wszystkich efektów uczenia się są opisane w kartach zajęć. W ramach programu weryfikacja osiągniętych efektów uczenia się jest realizowana w szczególności przy pomocy następujących metod: egzamin cz. pisemna, egzamin cz. praktyczna, egzamin cz. ustna, zaliczenie cz. pisemna, zaliczenie cz. praktyczna, zaliczenie cz. ustna, esej, kolokwium, sprawdzian pisemny, obserwacja wykonawstwa, prezentacja dokonań (portfolio), prezentacja projektu, raport pisemny, referat pisemny, referat ustny, sprawozdanie z projektu, test pisemny. Szczegółowe informacje na temat weryfikacji osiągniętych przez studentów efektów uczenia się znajdują się w kartach zajęć opublikowanych na stronie internetowej wydziału. Parametry wybranych metod weryfikacji efektów uczenia się znajdują się w tabeli poniżej.

Liczba zajęć, w których wymagany jest egzamin	0
Liczba zajęć, w których wymagany jest egzamin w formie pisemnej	0
Liczba zajęć, w których wymagany jest egzamin w formie ustnej	0
Liczba godzin przeznaczona na egzamin w formie pisemnej	0
Liczba godzin przeznaczona na egzamin w formie ustnej	0
Szacowana liczba godzin, którą studenci powinni poświęcić na przygotowanie się do egzaminów i zaliczeń	24
Liczba zajęć, które kończą się zaliczeniem bez egzaminu	21
Liczba godzin przeznaczona na zaliczenie w formie pisemnej	0
Liczba godzin przeznaczona na zaliczenie w formie ustnej	1
Szacowana liczba godzin, którą studenci powinni poświęcić na przygotowanie się do zaliczeń w trakcie semestrów na zajęciach ćwiczeniowych (bez zaliczeń końcowych)	0
Liczba zajęć, w których weryfikacja osiągniętych efektów uczenia się realizowana jest na podstawie obserwacji wykonawstwa (laboratoria)	12
Liczba laboratoriów, w których osiągnięte efekty uczenia się sprawdzane są na podstawie sprawdzianów w trakcie semestru	0
Szacowana liczba godzin, którą studenci powinni poświęcić na przygotowanie się do sprawdzianów realizowanych na zajęciach laboratoryjnych	0
Liczba zajęć projektowych, w których osiągnięte efekty uczenia się sprawdzane są na podstawie prezentacji projektu, raportu pisemnego, referatu pisemnego, referatu ustnego lub sprawozdania z projektu	7
Szacowana liczba godzin, którą studenci powinni poświęcić na wykonanie projektu/dokumentacji/raportu oraz przygotowanie do prezentacji	205
Liczba zajęć wykładowych, które wymagają odrębnego zaliczenia w formie pisemnej lub ustnej niezależnie od wymagań innych form zajęć tego modułu	0
Szacowana liczba godzin, którą studenci powinni poświęcić na przygotowanie się do sprawdzianów realizowanych na zajęciach wykładowych	0

7.3 Treści programowe

Aranżacja wystaw i targów	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W08, K_U01, K_U02, K_U05, K_K01, K_K02, K_K03
• Wprowadzenie do problematyki projektowania przestrzeni ekspozycyjnych oraz podstawy teoretyczne. • Projekt wnętrza – projekt koncepcyjny wystawy w wybranej przestrzeni (muzeum/galeria). • Projekt wnętrza – projekt koncepcyjny stoiska targowego (projekt w oparciu o rozwiązania indywidualne lub systemowe/modułowe).	
Fotografia wnętrz	K_W01, K_W02, K_W08, K_U05, K_K01
• Wprowadzenie do problematyki przedmiotu • Teoria fotografii wnętrz – wybrane zagadnienia • Warsztaty fotograficzne – wprowadzenie • Warsztaty fotograficzne – wybór tematów oraz pierwsze kadry • Warsztaty fotograficzne – kompozycja, światło, barwy • Warsztaty fotograficzne – analiza wykonanych zdjęć i podsumowanie warsztatów	
Historia mebli i wnętrz	K_W01, K_W02, K_U05, K_K03

	<ul style="list-style-type: none"> 1. Historia architektury wnętrz i mebli – zakres tematu, podstawowe pojęcia i metodologia. Omówienie programu zajęć i lektur. Podanie formy oraz kryteriów oceny zaliczenia semestralnego i egzaminu końcowego. • Starożytne cywilizacje – Egipt, Grecja i Rzym. Okres wczesnochrześcijański. Bizancjum. Średniowiecze – nowa epoka i styl życia. Przemiany społeczne i kulturowe epoki oraz ich wpływ na architekturę i wnętrze. Zamek średniowieczny. Średniowiecze - teatr życia codziennego. Średniowieczny warsztat, cechy. Średniowieczny dom mieszczkański, wnętrza, sprzęty. • Zwrot w stronę antyku – renesans we Włoszech. Reprezentacyjność Palazoo. Rola i podział pomieszczeń. Ewolucja sprzętów. Renesans we Francji, Niemczech i Niderlandach. • Meble a obyczajowość. Społeczne i kulturowe znaczenie wnętrza i ich wyposażenia – od średniowiecza do baroku. „Bogactwo” baroku. Dekoracja, funkcjonalność i debiut pojęcia 'komfort'. Barok włoski. Francuskie style – okres baroku we Francji. Barok w Niemczech, Holandii i Belgii. Rokoko – styl wnętrz. Przemiany życia społecznego i ich wpływ na rozwój architektury wnętrz i mebli. Rola kobiety. Rokokowe pałace. • 12. Klasycyzm – styl Ludwika XVI, styl stanisławowski i empire. 13. Mobilność epoki – XIX wiek. Funkcjonalność i dekoracja. Nowe typy wnętrza. Znaczenie prywatności. Nowe odkrycia wkraczające do wnętrza publicznych i prywatnych. 14. Funkcjonalność i 'nowoczesność' – styl biedermeier. 15. Historyzm i eklektyzm • Art Nouveau i wiedeńska Sezession. Nowe spojrzenie na wnętrza. Program zrównania wszystkich sztuk. Poprzednicy Bauhausu: Wiener Werkstätte i Deutscher Werkbund. Artystyczne utopie: włoski futurizm, holenderski De Stijl i neoplastycyzm, rosyjski konstruktywizm i Wchutemund. 2Nowy model szkolnictwa artystycznego – Bauhaus. Związki sztuki z nowoczesną techniką. Funkcjonalizm. Forma dekoracją – Art Déco, czeski kubizm. Międzynarodowa Wystawa Sztuki Dekoracyjnej w Paryżu 1925 – styl Art Déco a modernistyczny pawilon L'Esprit Nouveau Le Corbusiera i pawilon konstruktywistyczny.
Home staging	K_W01, K_W03, K_W05, K_W07, K_W08, K_U02, K_U03, K_U05, K_K01, K_K02
	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie do zagadnienia i omówienie zadania związanego z home staging • Realizacja zadania związanego z home staging • Realizacja zadania związanego z home staging • Realizacja zadania związanego z home staging - omówienie i podsumowanie
Inwentaryzacja i dokumentacja projektowa	K_W01, K_W02, K_U05, K_K02
	<ul style="list-style-type: none"> Zasady sporządzania inwentaryzacji na przykładzie wybranych pomieszczeń. Ogólne wytyczne do tworzenia dokumentacji projektowej. • Wykonanie pomiaru wybranego pomieszczenia. Przeniesienie danych do programu komputerowego (AutoCAD) i sporządzenie dokumentacji projektowej. • Opracowanie rysunków technicznych zgodnie z zadaną specyfikacją (wymiarowanie, opisy, objaśnienia) oraz przygotowanie ich do druku i prezentacji.
Kompozycja architektoniczna	K_W03, K_W08, K_U01, K_K01
	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie: Kompozycja jako element świadomej działalności człowieka • „O gustach się nie dyskutuje” - dlaczego coś nam się podoba • Forma – metody i instrumenty kształtowania utworów przestrzennych. Narracja przestrzenna • Podsumowanie: Czy warto zatrudniać architekta – Rola architekta-projektanta w koordynacji procesu inwestycyjnego ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień kompozycyjnych w kontekście realiów wykonawczych
Kuchnia i jadalnia w mieszkaniu	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W08, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_K02
	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie: przegląd prasy światowej w celu wytypowania swojej własnej kuchni „idealnej” • P01 – projekt kuchni i jadalni – faza koncepcyjna + mood board • projekt wnętrza – faza wykonawcza + zestawieni materiałów oraz osprzętu
Mebel w kontekście wnętrza	K_W01, K_W02, K_W03, K_W05, K_U01, K_U03, K_U04, K_K01
	<ul style="list-style-type: none"> Aranżacja wnętrza holu- detal lady recepcyjnej • Aranżacja wnętrza baru- detal lady barowej, ścianki ażurowej dzielącej, regału ściennego itp. • Aranżacja wnętrza sklepu- detal gabloty, lady, regału we wnęce • Aranżacja wnętrza galerii- detal gabloty, siedziska itp
Podstawy projektowania wnętrz	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W08, K_U01, K_K01
	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie: przegląd prasy światowej, tworzenie mood boardów • Projekt koncepcyjny wnętrz - w skali 1:50 • Projekt wykonawczy wnętrz - w skali 1:20 • Zestawienia wyposażenia do projektu wnętrza
Pokój dziecka	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_U01, K_U02, K_U03, K_K02
	<ul style="list-style-type: none"> Podstawy teoretyczne projektowania pokoju dziecięcego i analiza przykładów • Projekt wnętrza dla dzieci – faza przedprojektowa • Projekt wnętrza dla dzieci – prace projektowe • Projekt wnętrza dla dzieci – prezentacja pracy
Projektowanie uniwersalne i ergonomia	K_W03, K_W04, K_U01, K_U02, K_K03
	<ul style="list-style-type: none"> Przedstawienie zasad projektowania uniwersalnego i ergonomii • Ćwiczenia terenowe z wykorzystaniem urządzeń ograniczających funkcjonowanie, symulatorów niepełnosprawności.
Projektowanie wnętrz w przestrzeniach publicznych	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W08, K_U03, K_U04, K_U05, K_K01, K_K02, K_K03
	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie: prezentacja oferty dla klienta • Projekt koncepcyjny - mood board, style • Projekt koncepcyjny – adaptacja przestrzeni do nowej funkcji – rysunki 1:50 • Projekt wykonawczy – obrona projektu - plansze
Projektowanie wnętrz w warunkach rynkowych	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W08, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_K01, K_K02, K_K03
	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie: oferta dla inwestora uwzględniająca ceny rynkowe • Projekt koncepcyjny - mood board – prezentacja - obrona projektu przed inwestorem • Projekt wykonawczy – ekonomia rozwiązań
Salon kąpielowy i przechowywanie w mieszkaniu	K_W01, K_W02, K_W05, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_K02
	<ul style="list-style-type: none"> Podstawy teoretyczne projektowania łazienek i stref do przechowywania, a także analiza przykładów i dobrych praktyk. Zasady projektowania uniwersalnego w organizowaniu przestrzeni łazienki. • Projekt aranżacji wnętrz – projekt koncepcyjny (efektowy) wybranej przestrzeni sanitarnej. Projekt aranżacji wnętrz – projekt wykonawczy łazienki oraz pomieszczenia gospodarczego: niezbędne rysunki, rzuty, widoki ścian wraz z opisem materiałów.
Strefa dzienna i sypialnia w mieszkaniu	K_W01, K_W02, K_W03, K_W04, K_W05, K_W06, K_W07, K_W08, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_K02
	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie do problematyki przedmiotu • Teoria projektowania wnętrza salonu i strefy dziennej, strefy pomocniczej oraz sypialni • Zajęcia projektowe – wprowadzenie i wybór tematów • Zajęcia projektowe – koncepcja – 1 etap – faza przedprojektowa • Zajęcia projektowe – koncepcja – 2 etap • Zajęcia projektowe – koncepcja – 3 etap • Zajęcia projektowe – koncepcja – 4 etap – opracowanie graficzne • Zajęcia projektowe – omówienie i podsumowanie projektów
Taras, balkon i ogród przydomowy	K_W01, K_W02, K_W03, K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_K02
	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie do problematyki przedmiotu • Teoria projektowania tarasu, balkonu i ogrodu przydomowego • Zajęcia projektowe – wprowadzenie i wybór tematów • Zajęcia projektowe – koncepcja – projekt tarasu lub balkony • Zajęcia projektowe – omówienie i podsumowanie projektów

Techniki komputerowe VR/AR	K_W02, K_U05, K_K01
<ul style="list-style-type: none"> • Technologia VR i AR – podstawowe pojęcia i ich znaczenie w architekturze wnętrz. Elementy tworzenia modeli przestrzennych w cyfrowych środowiskach. Wizualizacja i interakcja z projektami w wirtualnych i rozszerzonych rzeczywistościach. Wykorzystanie technologii do efektywnej komunikacji i prezentacji architektonicznych. 	
Techniki komputerowe: GIMP/Photopea	K_W01, K_W02, K_U05, K_K02
<ul style="list-style-type: none"> • Podstawy pracy w programie GIMP/Photopea. • Tworzenie tablicy inspiracji - Moodboard. Praktyczne zastosowanie narzędzi i efektów programów graficznych w przedstawieniu koncepcji projektowej wybranego wnętrza. • Prezentacja moodboard, zapis i przygotowanie arkusza do druku. 	
Techniki komputerowe: Lumion	K_W01, K_W02, K_U05, K_K02
<ul style="list-style-type: none"> • Podstawy pracy w programie Lumion. • Importowanie obiektów 3D, wykorzystywanie podstawowych narzędzi programu, zapoznanie z właściwościami obiektów oraz ich modyfikowanie. • "Budowanie sceny" - stosowanie biblioteki obiektów i materiałów, użycie oświetlenia naturalnego i sztucznego. • Fotorealistyczna wizualizacja, animacja - prezentacja projektu 	
Techniki komputerowe: SketchUp	K_W01, K_W02, K_U05, K_K02
<ul style="list-style-type: none"> • Podstawy pracy w programie SketchUp z V-ray. • Tworzenie prostego modelu wnętrza w programie SketchUp - podstawy modelowania obiektów 3D. • Tworzenie i dostosowywanie materiałów, tekstur i stylów graficznych. Stosowanie gotowych obiektów z biblioteki modeli. • Tworzenie wizualizacji wnętrza przy użyciu V-ray - parametry renderowania, ustawienia scen i światła. • Model 3D i widoki scen, wizualizacje - prezentacja projektu. 	
Współczesny design	K_W01, K_W06, K_W08, K_U01, K_K01, K_K02, K_K03
<ul style="list-style-type: none"> • Design skandynawski: szwedzki, duński, fiński, norweski od lat 30. XX wieku po lata 70. XX wieku. (Alvar Aalto, Arne Jacobsen, Verner Panton, Hans Wegner, Tapio Wirkkala, Maija Isola i inni). • Good design – Amerykański design połowy XX wieku, działalność Charlesa i Ray Eamesów, Eero Saarinen, Georga Nelsona oraz Isamu Noguchiego (nowe tworzywa i design organiczny). • Design polski połowy XX wieku (Teresa Kruszewska, Czesław Knothe, Roman Modzelewski, Władysław Wołkowski, Henryk Jędrzyński, Hanna Orthwein, Maria Chomentowska, Bogusław i Czesław Kowalscy i inni). • Pop-art i „plastikowy” design. Postmodernizm: Antydesign (Ruch radykalny: Archizoom, Superstudio, Studio Alchimia, Memphis, Studio 65) oraz High-tech. • Styl późnej nowoczesności/postmodernizm – Robert Venturi, Philippe Starck, Shiro Kuramata, Michael Graves, Wendell Castle. Współczesny design europejski (Jean-Marie Massaud, Marcel Wanders, Patricia Urquiola, Leo Capote i inni). • Współczesny design polski (Oskar Zięta, Tomek Rygalik, Tomasz Augustyniak, Marek Cecuła, Paweł Grunert, MALAFOR i inni). Polski design na rynku sztuki. 	