

Nazwa wydziału	Wydział Architektury
Nazwa kierunku	Architektura
Poziom studiów	drugiego stopnia
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Język prowadzenia studiów	polski
Dyscypliny naukowe, do których przypisany jest kierunek (udział procentowy) (w przypadku przyporządkowania kierunku studiów do więcej niż 1 dyscypliny, wskazuje się dyscyplinę wiodącą, w ramach której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia się)	Dziedzina nauk inżynieryjno-technicznych - dyscypliny: architektura i urbanistyka - 100,00%
W przypadku zawodu, o którym mowa w art. 68 Ustawy, standardy kształcenia, na podstawie których będą prowadzone studia (opis standardów kształcenia (w przypadku zawodów uwzględniających standardy kształcenia, na podstawie których będą prowadzone studia ePW)	Rozporządzenie MNiSW z dnia 18 lipca 2019 r. w sprawie standardu kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu architekta (Dz. U. z 2019 r. poz. 1359)
Liczba semestrów studiów	4
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister inżynier architekt
Kierunkowe efekty uczenia się	patrz tabela z efektami uczenia się

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia (należy uwzględnić również praktyki zawodowe, jeśli praktyka jest przewidziana)	Weryfikacja osiągniętych efektów uczenia się wymaga zastosowania zróżnicowanych form oceniania studentów, adekwatnych do kategorii wiedzy, umiejętności albo kompetencji społecznych, których dotyczą te efekty. Osiągnięcie wymaganych efektów uczenia się w kategorii wiedzy sprawdza się za pomocą egzaminów pisemnych lub ustnych, prac przeglądowych, elaboratów i prezentacji oraz przez weryfikację prac projektowych różnej kategorii i o różnym stopniu trudności. Egzaminy ustne są standaryzowane i ukierunkowane na sprawdzenie wiedzy na poziomie wyższym niż sama znajomość faktów (poziom zrozumienia, umiejętność analizy, syntezy, rozwiązywania problemów). Jako formy egzaminów pisemnych stosuje się eseje, raporty, krótkie ustrukturyzowane pytania lub testy wielokrotnego wyboru (MCQ – Multiple Choice Questions), wielokrotnej odpowiedzi (MRQ – Multiple Response Questions), wyboru Tak/Nie i dopasowania odpowiedzi. Osiągnięcie wymaganych efektów uczenia się w kategorii umiejętności i w kategorii kompetencji społecznych sprawdza się przez ocenę prac projektowych różnej kategorii i o różnym stopniu trudności. Osiągnięcie wymaganych efektów uczenia się w kategorii umiejętności w grupie zajęć A sprawdza się przez ocenę zrealizowanej pracy projektowej, w tym kursowej i przeglądowej (przejściowej), i pracy klauzurowej oraz ocenę poziomu kreatywności studenta wykazanej podczas procesu projektowania i bezpośrednich korekt indywidualnych i zespołowych realizowanych metodą „mistrz-uczeń”, a także umiejętności prezentacji i obrony wykonanego projektu. Osiągnięcie wymaganych efektów uczenia się w kategorii wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w grupie zajęć D sprawdza się przez ocenę wiedzy nabytej podczas seminariów w zakresie metodologii pracy naukowej i umiejętności jej praktycznego zastosowania w projektowaniu, a także ocenę pracy analityczno-opisowej i projektowo-graficznej pracy dyplomowej, w zakresie poziomu kreatywności naukowej i projektowej studenta oraz uzyskanych przez niego wartości rozwiązań architektonicznych i umiejętności ich publicznej prezentacji i obrony.
Łączna liczba godzin zajęć	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: 1182 Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: 1182 Architektura Idei: 1182 Architektura Informacyjna: 1182 Architektura Środowiska Zamieszkiwania: 1182 Architektura technologii i struktur: 1182 Architektura wnętrz i form przemysłowych: 1182 Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): 1182 Dziedzictwo Architektoniczne: 1182
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów (wraz z obowiązkowymi praktykami)	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: 120 Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: 120 Architektura Idei: 120 Architektura Informacyjna: 120 Architektura Środowiska Zamieszkiwania: 120 Architektura technologii i struktur: 120 Architektura wnętrz i form przemysłowych: 120 Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): 120 Dziedzictwo Architektoniczne: 120

Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: 60 Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: 60 Architektura Idei: 60 Architektura Informacyjna: 60 Architektura Środowiska Zamieszkiwania: 60 Architektura technologii i struktur: 60 Architektura wnętrz i form przemysłowych: 60 Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): 60 Dziedzictwo Architektoniczne: 60
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 dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: 5 Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: 5 Architektura Idei: 5 Architektura Informacyjna: 5 Architektura Środowiska Zamieszkiwania: 5 Architektura technologii i struktur: 5 Architektura wnętrz i form przemysłowych: 5 Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): 5 Dziedzictwo Architektoniczne: 5
Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach prowadzonych w formie stacjonarnej	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: nie dotyczy Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: nie dotyczy Architektura Idei: nie dotyczy Architektura Informacyjna: nie dotyczy Architektura Środowiska Zamieszkiwania: nie dotyczy Architektura technologii i struktur: nie dotyczy Architektura wnętrz i form przemysłowych: nie dotyczy Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): nie dotyczy Dziedzictwo Architektoniczne: nie dotyczy

Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć podlegających wyborowi przez studenta (w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów na danym poziomie)	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: 57 (48%) Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: 57 (48%) Architektura Idei: 57 (48%) Architektura Informacyjna: 57 (48%) Architektura Środowiska Zamieszkiwania: 57 (48%) Architektura technologii i struktur: 57 (48%) Architektura wnętrz i form przemysłowych: 57 (48%) Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): 57 (48%) Dziedzictwo Architektoniczne: 57 (48%)
Dla studiów o profilu praktycznym: Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach przedmiotów/zajęć kształtujących umiejętności praktyczne (w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów na danym poziomie)	nie dotyczy
Dla studiów o profilu ogólnoakademickim: Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć związanych z prowadzoną w Uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów (w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na danym poziomie), z uwzględnieniem udziału studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: 109 (91%) Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: 109 (91%) Architektura Idei: 109 (91%) Architektura Informacyjna: 109 (91%) Architektura Środowiska Zamieszkiwania: 109 (91%) Architektura technologii i struktur: 109 (91%) Architektura wnętrz i form przemysłowych: 109 (91%) Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): 109 (91%) Dziedzictwo Architektoniczne: 109 (91%)
Liczba punktów ECTS, jaka może być uzyskana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość: (liczba punktów ECTS nie może być większa niż 50% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów - w przypadku studiów o profilu praktycznym albo 75% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów - w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim).	12 ECTS (10%)

Łączna liczba godzin z matematyki	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: nie dotyczy Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: nie dotyczy Architektura Idei: nie dotyczy Architektura Informacyjna: nie dotyczy Architektura Środowiska Zamieszkiwania: nie dotyczy Architektura technologii i struktur: nie dotyczy Architektura wnętrz i form przemysłowych: nie dotyczy Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): nie dotyczy Dziedzictwo Architektoniczne: nie dotyczy
Łączna liczba punktów ECTS z matematyki	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: nie dotyczy Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: nie dotyczy Architektura Idei: nie dotyczy Architektura Informacyjna: nie dotyczy Architektura Środowiska Zamieszkiwania: nie dotyczy Architektura technologii i struktur: nie dotyczy Architektura wnętrz i form przemysłowych: nie dotyczy Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): nie dotyczy Dziedzictwo Architektoniczne: nie dotyczy
Łączna liczba godzin z fizyki	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: nie dotyczy Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: nie dotyczy Architektura Idei: nie dotyczy Architektura Informacyjna: nie dotyczy Architektura Środowiska Zamieszkiwania: nie dotyczy Architektura technologii i struktur: nie dotyczy Architektura wnętrz i form przemysłowych: nie dotyczy Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): nie dotyczy Dziedzictwo Architektoniczne: nie dotyczy

Łączna liczba punktów ECTS z fizyki	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: nie dotyczy Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: nie dotyczy Architektura Idei: nie dotyczy Architektura Informacyjna: nie dotyczy Architektura Środowiska Zamieszkiwania: nie dotyczy Architektura technologii i struktur: nie dotyczy Architektura wnętrz i form przemysłowych: nie dotyczy Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): nie dotyczy Dziedzictwo Architektoniczne: nie dotyczy
Łączna liczba godzin z języków obcych	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: 30 Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: 30 Architektura Idei: 30 Architektura Informacyjna: 30 Architektura Środowiska Zamieszkiwania: 30 Architektura technologii i struktur: 30 Architektura wnętrz i form przemysłowych: 30 Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): 30 Dziedzictwo Architektoniczne: 30
Łączna liczba punktów ECTS z języków obcych	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: 3 Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: 3 Architektura Idei: 3 Architektura Informacyjna: 3 Architektura Środowiska Zamieszkiwania: 3 Architektura technologii i struktur: 3 Architektura wnętrz i form przemysłowych: 3 Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): 3 Dziedzictwo Architektoniczne: 3

Liczba punktów ECTS za pracę dyplomową	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju: 20 Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia: 20 Architektura Idei: 20 Architektura Informacyjna: 20 Architektura Środowiska Zamieszkiwania: 20 Architektura technologii i struktur: 20 Architektura wnętrz i form przemysłowych: 20 Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE): 20 Dziedzictwo Architektoniczne: 20
WYMIAR, ZASADY, FORMA PRAKTYK ZAWODOWYCH	Program studiów nie przewiduje praktyk.
Opis przedmiotów obieralnych	W ramach obowiązującego programu studiów, w trakcie jego trwania student ma możliwość wyboru: prowadzących przedmioty projektowe (projektowanie architektoniczne i urbanistyczne począwszy) od 1 semestru (II stopnia) oraz inne przedmioty wskazane przez Dziekana); tematyki zajęć w ramach przedmiotów obieralnych. Wybór specjalności następuje w wyniku zapisów uwzględniających kierunek zainteresowań studentów, realizowanych w sposób zapewniający w pierwszej kolejności przyjęcie na specjalności osobom najbardziej zainteresowanym i posiadającym odpowiednie predyspozycje. Obowiązują limity dolny i górny liczebności specjalności każdorazowo wyznaczane przez dziekana i podawane do wiadomości przed rozpoczęciem zapisów. W programie studiów zamieszczono przykładowe przedmioty obieralne, przedmiotem obieralnym może być przedmiot spoza przedstawionej listy.

EFEKTY UCZENIA SIĘ

(opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunków w odniesieniu do charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji)

Jednostka: Wydział Architektury
 Nazwa kierunku studiów: Architektura
 Poziom kształcenia: drugiego stopnia
 Profil kształcenia: Ogólnoakademicki

Kod efektu	Opis efektu	Odniesienie do uniwersalnych charakterystyk PRK	Odniesienie do charakterystyk II stopnia PRK
Wiedza			
A.W1	Absolwent zna i rozumie: projektowanie architektoniczne o różnych stopniach złożoności, od prostych zadań po obiekty o złożonej funkcji w skomplikowanym kontekście, w szczególności: prostych obiektów uwzględniających podstawowe potrzeby użytkowników, zabudowy mieszkaniowej jedno- i wielorodzinnej, obiektów usługowych w zespołach zabudowy mieszkaniowej, obiektów użyteczności publicznej i ich zespołów o różnej skali i złożoności w otwartym krajobrazie lub w środowisku miejskim	P7U_W	III_P7S_WG I_P7S_WG_O

A.W2	Absolwent zna i rozumie: projektowanie urbanistyczne w zakresie opracowywania zadań o różnej skali i stopniu złożoności, w szczególności: zespołów zabudowy, miejscowych planów zagospodarowania przestrzennego z uwzględnieniem lokalnych uwarunkowań i powiązań.	P7U_W	III_P7S_WK I_P7S_WG_O
A.W3	Absolwent zna i rozumie: projektowanie urbanistyczne w zakresie opracowywania zadań o różnej skali i stopniu złożoności, w szczególności: zespołów zabudowy, miejscowych planów zagospodarowania przestrzennego z uwzględnieniem lokalnych uwarunkowań i powiązań.	P7U_W	I_P7S_WG_O
A.W4	Absolwent zna i rozumie: zapisy miejscowych planów zagospodarowania przestrzennego w zakresie koniecznym do projektowania architektonicznego.	P7U_W	I_P7S_WG_O
A.W5	Absolwent zna i rozumie: zasady projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnościami, w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym, oraz zasady ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewnienia pełnej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnościami.	P7U_W	I_P7S_WG_O I_P7S_WK
A.W6	Absolwent zna i rozumie: zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej.	P7U_W	III_P7S_WK I_P7S_WK
A.W7	Absolwent zna i rozumie: podstawowe metody i techniki konserwacji, modernizacji i uzupełniania zabytkowych struktur.	P7U_W	I_P7S_WK
A.W8	Absolwent zna i rozumie: interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.	P7U_W	III_P7S_WG I_P7S_WG_O I_P7S_WK
B.W1	Absolwent zna i rozumie: zaawansowaną teorię architektury i urbanistyki przydatną do formułowania i rozwiązywania złożonych zadań z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego, a także trendy rozwojowe i aktualne kierunki w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym.	P7U_W	I_P7S_WG_O I_P7S_WK
B.W2	Absolwent zna i rozumie: historię architektury i urbanistyki, architekturę współczesną, ochronę dziedzictwa w zakresie niezbędnym w twórczości architektonicznej, urbanistycznej i planistycznej.	P7U_W	I_P7S_WG_O I_P7S_WK
B.W3	Absolwent zna i rozumie: rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego.	P7U_W	I_P7S_WK

B.W4	Absolwent zna i rozumie: zagadnienia powiązane z projektowaniem architektonicznym, urbanistycznym i planowaniem przestrzennym, takie jak infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze, architektura krajobrazu, uwarunkowania ekonomiczne, prawne i społeczne – niezbędne do rozumienia społecznych, ekonomicznych, ekologicznych, przyrodniczych, historycznych, kulturowych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz dostrzega potrzebę ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym, ruralistycznym i planowaniu przestrzennym.	P7U_W	I_P7S_WK
B.W5	Absolwent zna i rozumie: zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii i instalacji budowlanych, konstrukcji i fizyki budowli, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym.	P7U_W	III_P7S_WK I_P7S_WG_O I_P7S_WK
B.W6	Absolwent zna i rozumie: przepisy techniczno-budowlane	P7U_W	III_P7S_WG I_P7S_WG_O
B.W7	Absolwent zna i rozumie: teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka.	P7U_W	I_P7S_WK
B.W8	Absolwent zna i rozumie: sposoby komunikowania idei projektów architektonicznych, urbanistycznych i planistycznych oraz ich opracowywania.	P7U_W	III_P7S_WK I_P7S_WK
B.W9	Absolwent zna i rozumie: podstawowe zasady etyki zawodu architekta i pojęcia z zakresu ochrony własności intelektualnej.	P7U_W	I_P7S_WG_O I_P7S_WK
C.W1	Absolwent zna i rozumie: style w sztuce i związane z nimi tradycje twórcze oraz proces realizacji prac artystycznych związanych z architekturą oraz środki warsztatowe pokrewnych dyscyplin artystycznych	P7U_W	I_P7S_WK
C.W2	Absolwent zna i rozumie: problematykę filozofii, ze szczególnym uwzględnieniem estetyki – w zakresie, w jakim wpływa na jakość twórczości architektonicznej, urbanistycznej i planistycznej, niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zadań z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego, a także wartościowania istniejących i projektowanych rozwiązań.	P7U_W	III_P7S_WK I_P7S_WK
C.W3	Absolwent zna i rozumie: podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych.	P7U_W	I_P7S_WK
C.W4	Absolwent zna i rozumie: słownictwo i struktury gramatyczne języka obcego będącego językiem komunikacji międzynarodowej w zakresie tworzenia i rozumienia wypowiedzi pisemnych i ustnych zarówno ogólnych, jak i specjalistycznych w zakresie architektury, a także konieczność sprawnego posługiwania się językiem obcym, także w kontekście działalności naukowej.	P7U_W	I_P7S_WK
D.W1	Absolwent zna i rozumie: problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w zakresie rozwiązywania złożonych problemów projektowych.	P7U_W	III_P7S_WG I_P7S_WG_O

D.W2	Absolwent zna i rozumie: zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą w trakcie studiów	P7U_W	III_P7S_WG I_P7S_WG_O
D.W3	Absolwent zna i rozumie: zasady, rozwiązania, konstrukcje, materiały budowlane stosowane przy wykonywaniu zadań inżynierskich z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego.	P7U_W	III_P7S_WK I_P7S_WK
D.W4	Absolwent zna i rozumie: problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami.	P7U_W	III_P7S_WK I_P7S_WG_O I_P7S_WK
D.W5	Absolwent zna i rozumie: zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji architektonicznych i urbanistycznych.	P7U_W	III_P7S_WK I_P7S_WK
Umiejętności			
A.U1	Absolwent potrafi: zaprojektować prosty i złożony obiekt architektoniczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z zadanym lub przyjętym programem, uwzględniającym wymagania i potrzeby wszystkich użytkowników, kontekst przestrzenny i kulturowy, aspekty techniczne i pozatechniczne.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UW_O
A.U10	Absolwent potrafi: porozumiewać się przy użyciu różnych technik i narzędzi w środowisku zawodowym i interdyscyplinarnym w zakresie właściwym dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego	P7U_U	I_P7S_UK I_P7S_UO
A.U11	Absolwent potrafi: pracować indywidualnie i w zespole, w tym ze specjalistami z innych branż, a także podejmować wiodącą rolę w takich zespołach.	P7U_U	I_P7S_UO
A.U12	Absolwent potrafi: oszacować czas potrzebny na realizację złożonego zadania projektowego		III_P7S_UW_O
A.U13	Absolwent potrafi: formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami inżynierskimi i problemami badawczymi w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UU
A.U14	Absolwent potrafi: wykonać dokumentację architektoniczno - budowlaną w odpowiednich skalach w nawiązaniu do koncepcyjnego projektu architektonicznego.	P7U_U	I_P7S_UK I_P7S_UW_O
A.U15	Absolwent potrafi: wdrażać zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym.	P7U_U	I_P7S_UO
A.U2	Absolwent potrafi: zaprojektować prosty i złożony zespół urbanistyczny	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UW_O
A.U3	Absolwent potrafi: sporządzać opracowania planistyczne dotyczące zagospodarowania przestrzennego i interpretować je w zakresie koniecznym do projektowania w skali urbanistycznej i architektonicznej.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UW_O
A.U4	Absolwent potrafi: dokonać krytycznej analizy uwarunkowań, w tym waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi, oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń.	P7U_U	I_P7S_UK I_P7S_UW_O

A.U5	Absolwent potrafi: ocenić przydatność zaawansowanych metod i narzędzi służących do rozwiązywania prostych i złożonych zadań inżynierskich, typowych dla architektury, urbanistyki i planowania przestrzennego oraz wybierać i stosować właściwe metody i narzędzia w projektowaniu.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UW_O
A.U6	Absolwent potrafi: opracować konserwatorską koncepcję projektową przekształceń struktury architektoniczno-urbanistycznej o wartościach kulturowych z uwzględnieniem ochrony tych wartości oraz właściwych metod i technik, zgodnie z przyjętym programem uwzględniającym aspekty pozatechniczne	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UW_O
A.U7	Absolwent potrafi: dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jego realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnień struktur architektoniczno-urbanistycznych o wartościach kulturowych.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UK I_P7S_UW_O
A.U8	Absolwent potrafi: myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej, a także wyrażać własne koncepcje artystyczne w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym.	P7U_U	I_P7S_UK I_P7S_UW_O
A.U9	Absolwent potrafi: integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UK I_P7S_UO I_P7S_UU I_P7S_UW_O
B.U1	Absolwent potrafi: integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów nauki, w tym historii, historii architektury, historii sztuki i ochrony dóbr kultury, gospodarki przestrzennej podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.	P7U_U	I_P7S_UO
B.U2	Absolwent potrafi: dostrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze, oraz brać odpowiedzialność za podejmowane decyzje techniczne w środowisku i za przekazanie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego następnym pokoleniom.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UU
B.U3	Absolwent potrafi: dostrzegać aspekty systemowe i pozatechniczne, w tym środowiskowe, kulturowe, plastyczne, ekonomiczne i prawne w procesie projektowania architektonicznego, urbanistycznego i planistycznego o dużym stopniu złożoności.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UU
B.U4	Absolwent potrafi: formułować wypowiedzi o charakterze analizy krytycznej z zakresu architektury, a także przedstawiać i syntetycznie opisywać podstawy ideowe projektu w oparciu o przyjęte założenia	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UK
B.U5	Absolwent potrafi: posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne i urbanistyczne, a także oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu oraz wyciągać konstruktywne wnioski.	P7U_U	I_P7S_UU I_P7S_UW_O
B.U6	Absolwent potrafi: przygotować i przedstawić prezentację poświęconą szczegółowym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UK I_P7S_UW_O

B.U7	Absolwent potrafi: przygotować i przedstawić prezentację poświęconą szczegółowym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UK I_P7S_UW_O
B.U8	Absolwent potrafi: odpowiednio stosować normy i reguły zawodowe i etyczne oraz przepisy prawa w zakresie projektowania architektonicznego, urbanistycznego i planowania przestrzennego.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UW_O
C.U1	Absolwent potrafi: rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod, w celu określenia ich znaczeń, oddziaływania społecznego i miejsca w procesie historyczno- kulturowym.	P7U_U	I_P7S_UK I_P7S_UW_O
C.U2	Absolwent potrafi: posługiwać się właściwie takimi pojęciami jak wartość estetyczna, piękno i przeżycie estetyczne oraz dostrzec szerszy, filozoficzny kontekst zagadnień związanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym.	P7U_U	I_P7S_UK I_P7S_UW_O
C.U3	Absolwent potrafi: pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej.	P7U_U	I_P7S_UK
C.U4	Absolwent potrafi: przygotować opracowanie naukowe, określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych.	P7U_U	I_P7S_UK I_P7S_UU
C.U5	Absolwent potrafi: posługiwać się co najmniej jednym językiem obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, w tym specjalistyczną terminologią z zakresu architektury i urbanistyki niezbędną w działalności projektowej oraz – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej.	P7U_U	I_P7S_UK
D.U1	Absolwent potrafi: dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy oraz formułować wnioski do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UU I_P7S_UW_O
D.U2	Absolwent potrafi: zaprojektować złożony obiekt architektoniczny lub zespół urbanistyczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z przyjętym programem, uwzględniając aspekty pozatechniczne i integrując interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UO I_P7S_UW_O
D.U3	Absolwent potrafi: przygotować zaawansowaną prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki, spełniającą wymogi profesjonalnego zapisu właściwego dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UK I_P7S_UO I_P7S_UW_O
D.U4	Absolwent potrafi: wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UW_O
D.U5	Absolwent potrafi: przedstawić tło teoretyczne i uzasadnienie prezentowanych rozwiązań w postaci opracowania o charakterze naukowym	P7U_U	I_P7S_UK I_P7S_UU I_P7S_UW_O
D.U6	Absolwent potrafi: organizować pracę z uwzględnieniem wszystkich faz pracy nad koncepcją projektową.	P7U_U	III_P7S_UW_O I_P7S_UO I_P7S_UW_O

Kompetencje społeczne			
A.S1	Absolwent jest gotów do: efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych.	P7U_K	I_P7S_KK
A.S2	Absolwent jest gotów do: publicznych wystąpień i prezentacji	P7U_K	I_P7S_KK I_P7S_KR
A.S3	Absolwent jest gotów do: podjęcia roli koordynatora działań w procesie projektowym, zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania i projekty.	P7U_K	I_P7S_KR
A.S4	Absolwent jest gotów do: brania odpowiedzialności za kształtowanie środowiska przyrodniczego i krajobrazu kulturowego, w tym za zachowanie dziedzictwa regionu, kraju i Europy	P7U_K	I_P7S_KO I_P7S_KR
B.S1	Absolwent jest gotów do: formułowania i przekazywania społeczeństwu informacji i opinii dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta.	P7U_K	I_P7S_KO
B.S2	Absolwent jest gotów do: rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.	P7U_K	I_P7S_KK I_P7S_KO
D.S1	Absolwent jest gotów do: efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych.	P7U_K	I_P7S_KK I_P7S_KR
D.S2	Absolwent jest gotów do: publicznych wystąpień i prezentacji.	P7U_K	I_P7S_KK I_P7S_KR
D.S3	Absolwent jest gotów do przyjęcia krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań i ustosunkowania się do niej w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dorobku dyscypliny naukowej, a także do twórczego i konstruktywnego wykorzystania tej krytyki.	P7U_K	I_P7S_KK I_P7S_KR
D.S4	Absolwent jest gotów do: formułowania i przekazywania społeczeństwu informacji i opinii dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań, a także innych aspektów działalności architekta; przekazania opinii w sposób powszechnie zrozumiały.	P7U_K	I_P7S_KO I_P7S_KR
D.S5	Absolwent jest gotów do: właściwego określenia priorytetów działań służących realizacji zadania.	P7U_K	I_P7S_KR

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0225
Nazwa przedmiotu	Inżynieria procesów budowlanych
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 1 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	AC000-S1-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30.00 h
Seminarium	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	52	2.08
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	23	0.92
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	52

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	23
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady /15godz./ Problematyka wykładów obejmuje trzy bloki tematyczne: Architektura i technologia a środowisko Energia nieodnawialna–unowocześnione źródła ciepła. Energia odnawialna-rozwiązania techniczne i teoretyczne. Technologie bioniczne w kształtowaniu obiektów architektonicznych. Współczesne technologie materiałowe w architekturze. Poszukiwania rozwiązań materiałowych architektury przyszłości. Materiały smart. Projektowanie interdyscyplinarne – wybrane zagadnienia Inspiracje a współzależność formy, funkcji i struktur nośnych. Kształtowanie struktur przestrzennych a zastosowanie idei matematyczno–geometrycznych. Aeurytmiczna konstrukcja w architekturze. Aerodynamika w kształtowaniu architektury. Formy wspornikowe w architekturze budynków. Aspekty architektoniczno-konstrukcyjne w realizacji obiektów użyteczności publicznej. Problematyka techniczna w architekturze Nowoczesne konstrukcje przekryć w wieloprzestrzennych w obiektach użyteczności publicznej Współczesne nurty architektoniczne a kształtowanie budynków wysokościowych. Elewacje bioklimatyczne. Tendencje w rozwoju konstrukcji współczesnych budynków wysokościowych. Zagadnienia budowlano-konstrukcyjne w rewitalizacji obiektów zabytkowych
Seminarium	-

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	W01 Zna i rozumie zagadnienia powiązane z projektowaniem architektonicznym, urbanistycznym i planowaniem przestrzennym, takie jak infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze, architektura krajobrazu, uwarunkowania ekonomiczne, prawne i społeczne – niezbędne do rozumienia społecznych, ekonomicznych, ekologicznych, przyrodniczych, historycznych, kulturowych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz dostrzega potrzeby ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym, ruralistycznym i planowaniu przestrzennym. Ma szczegółową wiedzę związaną z zagadnieniami z zakresu wyposażania obiektów w nowoczesne rozwiązania techniczne umożliwiające uzyskiwać wyższy standard użytkowy w obiekcie. B.W4
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii i instalacji budowlanych, konstrukcji i fizyki budowli, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym. Ma interdyscyplinarną wiedzę w zakresie rozwiązań architektonicznych, współzależnych z elementami inżynierskimi. Ma wiedzę na temat współzależności interdyscyplinarnej w procesie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5, B.W6
Kod efektu	W03

Część I

Opis	Zna i rozumie przepisy techniczno-budowlane oraz podstawowe przepisy dotyczące metod organizacji oraz przebiegu procesu projektowego i inwestycyjnego; zasady zarządzania jakością projektową i realizacyjną w procesie budowlanym. Jest świadomy technicznego funkcjonowania systemów inżynierskich w kontekście użytkowania obiektu. Ma podstawową wiedzę o cyklu życia budynków i budowli oraz systemów instalacyjnych oraz zewnętrznej infrastruktury technicznej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich. Potrafi świadomie pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł; potrafi zagregować informacje i dokonywać ich interpretacji, a także formułować wnioski i uzasadniać własne opinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne i urbanistyczne; oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu oraz wyciągać konstruktywne wnioski, a także dokonywać obiektywnej analizy sposobu funkcjonowania systemów technicznych oraz oceny zastosowanych rozwiązań w aspekcie ekonomicznym i estetyczno-funkcjonalnym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów w działalności architekta, a także rzetelnej oceny w zakresie skutków działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko i związaną z tym odpowiedzialnością za podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4, B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0110
Nazwa przedmiotu	Przestrzenie dziedzictwa
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 1 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	AC000-S1-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30.00 h
Wykład	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	65	2.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	10	0.40
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	65

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	10
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Ćwiczenia polegają na zintegrowanej analizie wybranego obiektu, zespołu architektonicznego lub urbanistycznego, która prowadzi do sformułowania własnych wniosków ujętych w formę opracowania, które zawiera: 1. a) zarys historii przekształceń danego obiektu/zespołu architektonicznego/zespołu urbanistycznego. 2. b) analizę stanu istniejącego z waloryzacją, która jest odwzorowana graficznie na kolejnych rysunkach podkładu 3. c) wnioski z przeprowadzonej zintegrowanej analizy dotyczące dalszych działań mających na celu poprawę stanu danej struktury, jej ochronę, określają granice dopuszczalnych ingerencji i wytyczenie perspektyw jej ewentualnego rozwoju oraz integrację z pozostałymi strukturami.
Wykład	Wykłady mają na celu ukazanie spektrum zagadnień związanych z celem studiowania przedmiotu. Mają charakter autorski, dzięki temu, że wykładowcy prezentują własne doświadczenia dotyczące pracy badawczej i projektowej. Autorzy wykładów przedstawiają m.in. sposób prowadzenia zintegrowanych badań struktur historycznych, urbanistycznych i architektonicznych i wnioski z własnej działalności na rzecz ochrony środowiska kulturowego. Znaczna część zagadnień poruszonych na wykładach dotyczy miasta XIX i XX wieku, gdyż stanowi ono oczywistą kanwę działań projektowych i decyzyjnych architektów i urbanistów.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	ma wiedzę właściwą dla studiowanego kierunku studiów dotyczącą historii architektury i urbanistyki polskiej i powszechnej, projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2
Kod efektu	W02
Opis	ma podstawową wiedzę w zakresie kierunków studiów powiązanych z historią architektury i urbanistyki a w szczególności z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, oraz ochrona wartości kulturowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W03
Opis	W03 ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu historii architektury i urbanistyki a w szczególności wiedzę dotyczącą miasta od XIX w do współczesności oraz architektury tego okresu, w zakresie rozwiązywanego zadania; oraz identyfikuje elementy kompozycji architektonicznej i urbanistycznej pochodzące z różnych epok rozwoju struktury urbanistycznej i architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W7
Kod efektu	W04
Opis	ma podstawową wiedzę o trendach rozwojowych w historii architektury i urbanistyki a w szczególności zna najnowsze wyniki badań dotyczące dziejów budowy miast polskich i obcych, oraz badania ich architektury, publikowane w recenzowanej polskiej i zagranicznej literaturze przedmiotu

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
---	------

Umiejętności

Kod efektu	U01
-------------------	-----

Opis	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w obcych językach; potrafi zintegrować informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie a w szczególności potrafi przedstawić analogie rozwiązań przestrzennych badanego miasta/ zespołu urbanistycznego, które pozwalają wnioskować co do epoki powstania danej badanej struktury; potrafi przedstawić ciągi rozwojowe poszczególnych elementów strukturalnych miasta, potrafi wytypować najbardziej wartościowe z punktu widzenia historii architektury i urbanistyki elementy struktury danego miasta; potrafi poprzez porównanie określić cechy stylowe danego obiektu architektonicznego lub struktury i wstępnie określić epokę powstania
------	---

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3, B.U4
---	------------------------

Kod efektu	U02
-------------------	-----

Opis	potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz innych środowiskach a w szczególności potrafi przedstawić w formie graficznej i opisowej analizę przekształceń przestrzennych danego miasta lub zespołu urbanistycznego, oraz obiektu architektonicznego; potrafi wyodrębnić graficznie na planie miasta poszczególne jego struktury historyczne, opisać je i określić epokę ich powstania, oraz przedstawić w formie graficznej i opisowej fazy przekształceń obiektów architektonicznych
------	---

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4, A.U7
---	------------

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Opis	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie gdyż zawód architekta i urbanisty wymaga każdorazowo wpisania się w genius loci danej niepowtarzalnej struktury
------	---

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
---	------

Kod efektu	KS02
-------------------	------

Opis	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i powiązanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje a w szczególności ma świadomość konieczności chronienia wartości kulturowych miast historycznych, zespołów urbanistycznych i obiektów architektonicznych, nie tylko tych o uznanych powszechnie wartościach, ale i o skromnych walorach, które potrafi rozpoznać
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
---	------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0130
Nazwa przedmiotu	Estetyka współczesna
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 1 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	AC000-S1-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	34	1.36
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	16	0.64
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	20
Inne godziny kontaktowe	14
Razem	34

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	16
---	----

03. Treści kształcenia

Wykład	Na wykładach prezentowane w ujęciu estetycznym i dyskutowane są następujące zagadnienia Aisthesis: przedmiot badań i zakres estetyki współczesnej. Główne nurty estetyki współczesnej. Piękno. Sztuka. Dzieło sztuki – dzieło architektury. Kicz. Twórca – proces kreowania dzieła sztuki / dzieła architektury. Odbiorca – przeżycie estetyczne. Wartość – sąd estetyczny. Estetyka gender; somaestetyka. Estetyka środowiska – ekoestetyka. Miasto w ujęciu estetycznym. Estetyka a etyka. Estetyka a polityka. Estetyka codzienności.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	historię i teorię architektury oraz sztuki, techniki i nauk humanistycznych w zakresie niezbędnym do prawidłowego wykonywania projektów architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, C.W1
Kod efektu	W03
Opis	problematykę filozofii, ze szczególnym uwzględnieniem estetyki – w zakresie, w jakim wpływa na jakość twórczości architektonicznej, urbanistycznej i planistycznej, niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zadań z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego, a także wartościowania istniejących i projektowanych rozwiązań
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	U01 Absolwent potrafi wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U02
Opis	rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod, w celu określenia ich znaczeń, oddziaływania społecznego i miejsca w procesie historycznokulturowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U1
Kod efektu	U03
Opis	posługiwać się właściwie takimi pojęciami, jak wartość estetyczna, piękno i przeżycie estetyczne oraz dostrzec szerszy, filozoficzny kontekst zagadnień związanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U2

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Absolwent jest gotów do poszanowania różnorodności poglądów i kultur oraz do wykazywania wrażliwości na społeczne aspekty zawodu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0125
Nazwa przedmiotu	Integracja procesów projektowania (BIM)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 1 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	AC000-S1-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	40	1.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	10	0.40
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	10
Razem	40

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	10
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady mają na celu ukazanie spektrum zagadnień związanych z celem studiowania przedmiotu. Mają charakter autorski, dzięki temu, że wykładowcy prezentują własne doświadczenia dotyczące pracy badawczej i projektowej. Autorzy wykładów przedstawiają m.in. sposób prowadzenia zintegrowanych badań struktur historycznych, urbanistycznych i architektonicznych i wnioski z własnej działalności na rzecz ochrony środowiska kulturowego. Znaczna część zagadnień poruszonych na wykładach dotyczy miasta XIX i XX wieku, gdyż stanowi ono oczywistą kanwę działań projektowych i decyzyjnych architektów i urbanistów.
Seminarium	Ćwiczenia polegają na zintegrowanej analizie wybranego obiektu, zespołu architektonicznego lub urbanistycznego, która prowadzi do sformułowania własnych wniosków ujętych w formę opracowania, które zawiera: 1. a) zarys historii przekształceń danego obiektu/zespołu architektonicznego/zespołu urbanistycznego. 2. b) analizę stanu istniejącego z waloryzacją, która jest odwzorowana graficznie na kolejnych rysunkach podkładu 3. c) wnioski z przeprowadzonej zintegrowanej analizy dotyczące dalszych działań mających na celu poprawę stanu danej struktury, jej ochronę, określają granice dopuszczalnych ingerencji i wytyczenie perspektyw jej ewentualnego rozwoju oraz integrację z pozostałymi strukturami.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie metody stosowane w nowoczesnym warsztacie architekta i projektanta branżowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarne uwarunkowania projektowania architektonicznego oraz możliwości współpracy w interdyscyplinarnym środowisku projektowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Umie przeanalizować i wybrać rozwiązania wspomagające proces projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U5
Kod efektu	U02
Opis	Umie użyć narzędzia wspomagające proces projektowania w oparciu o cyfrowy model budynku.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U03
Opis	Umie zastosować narzędzia wspomagające proces komunikacji w projektowaniu międzybranżowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10, A.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Zna podstawy i potrafi pracować jako koordynator i członek zespołu w wielobranżowym procesie projektowym.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3
---	------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0101
Nazwa przedmiotu	Projekt urbanistyczny (centrum)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 1 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	AC000-S1-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Przekazywanie niezbędnej wiedzy w dziedzinie urbanistyki, jej ewolucji i skomplikowanych problemów współczesnych dotyczących norm obowiązujących, przepisów, ich interpretacji, uwarunkowań funkcjonalno–przestrzennych, społecznych, pranych itp.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą rodzaju uwarunkowań wpływających na zagospodarowanie przestrzenne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę w dziedzinach związanych z projektowaniem urbanistycznym dotyczących: kompozycji, środowiska przyrodniczego, kulturowego, inżynierii miejskiej,
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W03
Opis	Ma podstawową wiedzę w dziedzinie prawo autorskie B.W9
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi sformułować wytyczne funkcjonalno-przestrzenne na podstawie przeprowadzonych anali
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U14, A.U2, A.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskać niezbędne dane z literatury, fachowych czasopism, z internetu,
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi zaprezentować w formie graficznej koncepcję projektową
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10, A.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności planistycznej i inżynierskiej, w tym jej wpływu na stosunki społeczne oraz środowisko przyrodnicze i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0102
Nazwa przedmiotu	Projekt konserwatorski
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 1 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	AC000-S1-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	geneza, historia budowy i przekształceń zespołu/obiektu: pierwotne funkcje, parcelacje, struktura przestrzenna i formy architektoniczne; kolejne fazy rozwoju i przekształceń (stratyfikacja historyczno-architektoniczna); zewnętrzne powiązania funkcjonalne i krajobrazowe, faza rozwoju jako punkt odniesienia do koncepcji projektowej; identyfikacja zachowanych i niezachowanych elementów zabytkowego zespołu/obiektu; waloryzacja zachowanych struktur (autentyzm, integralność-stopień zachowania i stan techniczny, wartości zabytkowe i ich ew. zróżnicowanie, znaczenie w krajobrazie; charakterystyka stanu zagospodarowania obszaru problemowego: podziały własnościowe; ocena elementów zagospodarowania: stan techniczny, wartości estetyczne, funkcje, oddziaływanie i znaczenie w obecnej strukturze funkcjonalno-przestrzennej (w środowisku, krajobrazie kulturowym itp.); regulacje formalno-prawne w zakresie gospodarki przestrzennej i ochrony konserwatorskiej; rozpoznanie oczekiwanych społecznych – właścicieli obiektów, mieszkańców i władz miasta; sposób formułowania idei konserwatorskiej i architektonicznej (urbanistycznej) przekształceń proponowanych w obszarze problemowym; ocena wartości jakie do przestrzeni miejskiej wniesie realizacja tej idei; koncepcja zagospodarowania obszaru problemowego na tle stanu istniejącego (z ucytelnieniem zachowanych struktur i parcelacji), realizacje o podobnej tematyce w Polsce i na świecie – ocena krytyczna. formułowanie założeń konserwatorskich, funkcjonalno-przestrzennych i architektonicznych do koncepcji projektowej, koncepcja architektoniczna/urbanistyczna projektowanego obiektu, ze szczególnym uwzględnieniem rozwiązań funkcjonalnych, materiałowo-konstrukcyjnych, zabiegów konserwatorskich, sposobów integracji funkcjonalnej i technicznej z zachowanymi strukturami budowlanymi, kolorystyki, ekspozycji wartości kulturowych i przekształceń krajobrazu.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Zna podstawowe metody i techniki konserwacji, modernizacji i uzupełniania zabytkowych struktur współczesną zabudową
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W7
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, historycznych, przyrodniczych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględniania w przekształcaniu struktur architektoniczno-urbanistycznych o wartościach kulturowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8, B.W2, B.W3, B.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, archiwaliów, dokumentacji konserwatorskich i integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i formułować wnioski w postaci założeń wyjściowych do projektów ochrony, konserwacji i modernizacji zabytkowych struktur architektoniczno-urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02

Część I

Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektów i ich realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnień struktur architektoniczno-urbanistycznych o wartościach kulturowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi zgodnie z przyjętym programem uwzględniającym aspekty pozatechniczne opracować konserwatorską koncepcję projektową przekształceń struktury architektoniczno-urbanistycznej o wartościach kulturowych - uwzględniającą ochronę tych wartości oraz właściwe metody i techniki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i związanej z tym odpowiedzialności za przekazanie dziedzictwa kulturowego następnym pokoleniom
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość roli społecznej absolwenta uczelni technicznej, a zwłaszcza aspektów działalności inżynierskiej architekta, w sposób zrozumiały, z uzasadnieniem różnych punktów widzenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1, B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0105
Nazwa przedmiotu	Projekt architektoniczny 1 (w kontekście śródmiejskim)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 1 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	AC000-S1-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	105	4.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	95	3.80
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	105

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	95
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	-
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania skomplikowanych obiektów architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Zna podstawowe zasady, konstrukcje i materiały budowlane stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5, A.W8
Kod efektu	W03
Opis	Zna normy, reguły (prawne, zawodowe i moralne), ustawy, rozporządzenia w zakresie projektowania architektonicznego oraz z nich korzysta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji a także wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U9
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi rozwiązać skomplikowane zadanie projektowe dokonując trafnej oceny kontekstu, przedstawiając nowatorskie rozwiązania przestrzenne i estetyczne oraz zapewniając techniczne środki realizacji projektu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4, A.U7, A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi zaprezentować wyniki pracy używając języka komunikacji przyjętego w zawodzie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, umiejętności twórczego i elastycznego myślenia oraz twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, jak również sprostania warunkom związanym z publicznymi wystąpieniami czy prezentacjami
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0120
Nazwa przedmiotu	Modelowanie i optymalizacja struktur
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S2-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30.00 h
Seminarium	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Seminarium w formie dwugodzinnych zajęć seminaryjno-laboratoryjnych jest prowadzone w grupie studenckiej /do 15 studentów/ podzielonej na zespoły tematyczne. Realizowany program zajęć obejmuje zajęcia wprowadzające i demonstrację programu ROBOT, a także pracę własną studentów. Zakres pracy dotyczy przeprowadzenia badań modelowych obejmujących analizy optymalizacyjne wybranych form strukturalnych. Zaliczenie przedmiotu wymaga wykonania analiz numerycznych, czynnego udziału w prezentacji oraz przekazania opracowanych wyników w formie elektronicznej (wydruki w formacie A4). Ponadto, uzyskania pozytywnego wyniku z egzaminu.
Wykład	Analiza i Modelowanie Konstrukcji Wprowadzenie w tematykę wykładów. Modelowanie konstrukcji wspomagane komputerem. Cyfrowy model budynku w projektowaniu architektoniczno-konstrukcyjnym. Narzędzia optymalizacji struktur prętowych. Podstawowe narzędzia i analiza konstrukcyjna wybranych modeli cyfrowych – program Robot. Optymalizacja elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych Optymalizacja w procesie kształtowania elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych we współczesnym budownictwie. Współpraca architektoniczno-konstrukcyjna. Optymalizacja formy strukturalnej przy zastosowaniu generatywnych narzędzi modelowania. 1. Wybrane zagadnienia kształtowania formy strukturalnej Topologia w optymalnym kształtowaniu form strukturalnych. Zastosowanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych w procesach modelowania form strukturalnych. Form finding' w poszukiwaniu synergicznych rozwiązań strukturalnych. Wzorce bioniczne w poszukiwaniu racjonalnych rozwiązań strukturalnych - modele matematyczne, morfogeneza. Idea fabrykacji elementów strukturalnych w kształtowaniu współczesnej architektury–digitalizacja procesów realizacyjnych.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiału w, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji, w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą kształtowania technicznych form strukturalnych odpowiednią do tworzenia bardziej skomplikowanych obiektów architektonicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym. Zna podstawowe programy komputerowe stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
---	------

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich. Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje i dokonywać ich dedukcji i interpretacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne; oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu i optymalizacji modeli form strukturalnych oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i powiązanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje a w szczególności ma świadomość konieczności chronienia wartości kulturowych miast historycznych, zespołów urbanistycznych i obiektów architektonicznych, nie tylko tych o uznanych powszechnie wartościach, ale i o skromnych walorach, które potrafi rozpoznać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0210
Nazwa przedmiotu	Teorie kształtowania przestrzeni
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S2-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	Tematyka wykładów obejmuje wybrane zagadnienia i problemy teorii architektury w ujęciu ogólnym. Podczas ćwiczeń prezentowane i omawiane są wybrane teksty teoretyczne lub ich fragmenty. Program zawiera traktaty klasyczne i późniejsze oraz ważniejsze przykłady myśli współczesnej. Zajęcia umożliwiają także studentom przygotowanie, po uzgodnieniu z prowadzącymi, częściowego opracowania związanego z dyplomową pracą magisterską.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu historycznych i współczesnych trendów w teorii architektury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Student ma wiedzę o twórczości architektonicznej pozostającej w kręgu najsilniejszych oddziaływań teoretycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U4, C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Student potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7, C.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Student potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0215
Nazwa przedmiotu	Problemy urbanistyki współczesnej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S2-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.
Wykład	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	narzędzia polityki przestrzennej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W3
Kod efektu	W02

Część I	
Opis	zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do tworzenia koncepcji kształtowania przestrzeni zurbanizowanych, w interdyscyplinarnym środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań dla projektowania i planowania przestrzeni miejskiej; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami badawczymi w zakresie projektowania urbanistycznego oraz planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS02
Opis	zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0220
Nazwa przedmiotu	Informacyjne środowisko przestrzenne
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S2-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Harmonogram i tematyka zajęć seminaryjnych: 1. Szczegółowe omówienie problematyki seminarium, wybór zespołów, podział obszaru eksploracji. 2. Dyskusja dotycząca wartości zebranego materiału informacyjnego. Wybór przedmiotu stanowiącego podstawę dla dalszych prac. 3. Dokumentacja, opis, język przedstawienia, jako funkcje czytelności komunikatu zawierającego inwentaryzację danych wyjściowych - dyskusja dotycząca zawartości i formy pierwszej planszy.. 4. Metody interpretacji i przetwarzania informacji - dyskusja o sposobie odczytywania zarejestrowanych komunikatów i o zawartości drugiej planszy 5. Koncepcja projektu; problemy symboliki, znaczenia, formalnych podstaw działań przestrzennych; korekty dotyczące zawartości trzeciej części prezentacji 6. Wstęp do cyfrowej fabrykacji; wybór prac, które zostaną przedstawione w postaci modeli prototypowanych; przedstawienie technicznych uwarunkowań pracy; 7. Wystawa, omówienie wyników prac
Wykład	Tematyka wykładów (15 godzin) Wykład 1, 2 - „Systemy Informacji” Omówienie takich pojęć jak: informacja i komunikacja w architekturze, piramida wiedzy, baza danych, baza wiedzy, system ekspertowy. Omówienie różnych modeli projektowania architektonicznego: chronologicznego, cyklicznego, koncentrycznego. Przybliżenie pojęć: architektura informacyjna i społeczeństwo informacyjne w kontekście rozwoju cywilizacyjnego oraz technologia informacyjna. Opisanie i przybliżenie kategorii architektury informacyjnej poprzez prezentacje przykładów obiektów architektonicznych zrealizowanych i wirtualnych. Wykład 3, 4 – „Geometria a Architektura” Przypomnienie podstawowej wiedzy z dziedziny geometrii. Omówienie brył platońskich i ich właściwości, pochodnych i kombinacji, wieloboków Archimedesesa i innych wielościanów foremnych, brył obrotowych, fraktali. Porównanie geometrii Euklidesowej i nieEuklidesowej. Opisanie sposobów modelowania przestrzennego w dostępnych programach komputerowych, modelowanie form swobodnych, krzywe i powierzchnie NURBS, powierzchnie siatkowe, modelowanie objętościowe. Omówienie sposobów tworzenia geometrii, jej modyfikacji, wyświetlania i renderowania. Wykłady 5, 6, 7 – „Projektowanie i modelowanie parametryczne” Opisanie pojęcia parametr, powierzchnia parametryczna, modelowanie i projektowanie parametryczne. Omówienie modelerów parametrycznych, takich jak 3dsMax, Revit, Maya, MicroStation, Rhinoceros + ParaCloud Modeler. Omówienie techniki modelowania parametrycznego Parametric Cell Studio. Przedstawienie przykładów parametrycznych obiektów z dziedziny architektury, designu i sztuki cyfrowej. Omówienie pojęcia BIM (Building Information Modeling), jego zastosowań, najpopularniejszych modelerów oferujących BIM oraz przykładów architektonicznych. Przybliżenie technik szybkiego prototypowania i cyfrowej fabrykacji, ich genezy, parametrów technicznych, możliwości materiałowych, skali i dokładności uzyskiwanych obiektów oraz przykładów zastosowań. Omówienie urządzeń dostępnych w pracowni. Przedstawienie współczesnych trendów a architekturze, takich jak Smart Architecture, Architektura Algorytmiczna, Architektura Ewolucyjna zilustrowanych przykładami projektowymi.

Część I

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	w01
Opis	Ma podbudowaną teoretycznie, szczegółową wiedzę związaną z zagadnieniami dotyczącymi funkcjonowania informacyjnego środowiska przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, A.W7
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach z zakresu projektowania wspomaganego komputerem, technik cyfrowych fabrykacji, systemów informacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi krytycznie przeanalizować zadany kontekst przestrzenny lub tematyczny dostrzegając procesy informacyjne w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje (z literatury, baz danych, źródeł internetowych), uporządkowywać je i prezentować w czytelnej formie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi stosować naukowe metody rozumowania w celu stworzenia materiału będącego bezpośrednim punktem wyjścia do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi prezentować wyniki pracy na każdym z etapów zadania przy użyciu różnych technik odpowiednich do przekazywanych treści (plansze, makieta, opracowanie naukowe).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole, tworząc wspólnie jedno opracowanie projektowe składające się z czterech indywidualnych części.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość uwarunkowań pracy w zespole, w tym odpowiedzialności za zadania wykonywane osobiście jako element większego zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0200
Nazwa przedmiotu	Projekt urbanistyczny (polityka przestrzenna)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S2-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	60.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	60
Inne godziny kontaktowe	30
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Przekazanie niezbędnej wiedzy dotyczącej kształtowania złożonych zespołów urbanistycznych, zagadnień dotyczących ochrony środowiska przyrodniczego i kulturowego, systemów infrastruktury technicznej i transportu. Uwypuklenie konieczności uwzględniania w projektowaniu urbanistycznym kontekstu miejsca – uwarunkowań funkcjonalno-przestrzennych, przyrodniczych, kulturowych, społecznych, prawnych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I	
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą urbanistyki przydatną do projektowania złożonych zespołów urbanistycznych oraz rozszerzoną wiedzę w dziedzinach powiązanych z projektowaniem urbanistycznym, takich jak: infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze i kulturowe, uwarunkowania prawne i społeczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W3, A.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Ma wiedzę o roli i znaczeniu środowiska przyrodniczego, o potrzebie kształtowania ładu przestrzennego i zrównoważonego rozwoju oraz o zagrożeniach środowiska, a także wiedzę w zakresie powiązania projektowania urbanistycznego, planistycznego i architektonicznego z różnymi dyscyplinami przyrodniczymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji urbanistycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2, B.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Ma umiejętności korzystania i doświadczenie w korzystaniu z norm, reguł (prawnych, zawodowych), ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania, prognozując procesy przekształceń struktury miasta, przewidując skutki społeczne tych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi sporządzać plany zagospodarowania przestrzennego oraz interpretować je w zakresie koniecznym do projektowania w skali urbanistycznej i architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2, A.U3
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności projektowej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy, a także pracować w grupie, przyjmując w niej różne role A.S1
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0315
Nazwa przedmiotu	Metodyka pracy naukowej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S2-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	20.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	37	1.48
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	35
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	37

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium

„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).

Część I

Wykład	„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przygotować opracowanie naukowe, określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0208
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy PBL - Architektura i Urbanistyka - miasto jako miejsce rozwoju
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S2-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	105	4.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	95	3.80
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	105

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	95
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	Tematyka opracowywanych w ramach zajęć projektów zawsze dotyczy miejsca, roli i znaczenia obiektów architektury w krajobrazie wielkiego miasta – z reguły Warszawy, ale możliwy jest wybór innych miast znanych uczestnikom z autopsji. Skala, zasięg, charakter rozpatrywanych problemów nie są z góry ograniczone – projekt może dotyczyć zarówno "zwykłej" architektury o różnych funkcjach (mieszkalnych, usługowych, przemysłowych itp.), jak też architektury krajobrazu miasta, małej architektury w przestrzeni publicznej, a nawet architektury wnętrz. Tematyka projektów może dotyczyć obszarów centralnych w metropolii lub jej dzielnic mieszkaniowych i obszarów peryferyjnych. Studenci, po dogłębnym przeanalizowaniu tematu tworzą propozycje rozwiązań, które mogą mieć charakter modelowy, uniwersalny, bądź też praktyczny do zastosowania w konkretnym miejscu i celu. Indywidualny charakter opracowań wiąże się z każdorazowym dostosowaniem zakresu i objętości prezentacji do potrzeb. Preferowane są niestandardowe formy prezentacji projektów np. prezentacje filmowe. Przykładowe tematy projektów: „Towarowa w Warszawie – nowa fizjonomia ulicy”, „Nowa oś rozwoju warszawskiej Pragi”, „Interwencja architektoniczna jako narzędzie zmiany wizerunku warszawskiego Bemowa”.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	projektowanie architektoniczne o różnych stopniach złożoności w skomplikowanym kontekście, w szczególności: prostych obiektów uwzględniających podstawowe potrzeby użytkowników, obiektów usługowych w środowisku miejskim
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	zaprojektować prosty obiekt architektoniczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z zadanym lub przyjętym programem, uwzględniającym wymagania i potrzeby wszystkich użytkowników, kontekst przestrzenny i kulturowy, aspekty techniczne i pozatechniczne.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1
Kod efektu	U02
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań, w tym waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy; formułować wnioski do projektowania.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U03
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań, w tym waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy; formułować wnioski do projektowania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami inżynierskimi i problemami badawczymi w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania i projekty.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-02321
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 1 - Architektura i urbanistyka - miasto jako miejsce rozwoju
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S2-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Wykład	Wykłady będą obejmować dwa zbiory problemów. Pierwszy zbiór obejmować będzie zagadnienia natury teoretycznej w ujęciu historycznym i doświadczalnej w oparciu o stosowane zasady programów rewitalizacyjnych, w tym w skali światowej i europejskiej. Przedstawione będą zasady programowania różnych działań rewitalizacyjnych, z uwzględnieniem standardów stosowanych przy udzielaniu środków unijnych na te cele, co wskazuje na priorytetowe zagadnienia podlegające uwzględnieniu. Przedstawione będą najznamiensze w skali światowej i europejskiej przykłady zrealizowanych dokonań rewitalizacyjnych. Wykazane będą i uzasadnione różnice między potrzebami rewitalizacyjnymi w krajach Starej Unii i w Polsce oraz pozytywne i negatywne skutki dokonujących się przekształceń miast. Tematy wykładów: 1/ Eksperyment architektoniczny i urbanistyczny w doświadczeniach dydaktyki Katedry Projektowania Urbanistycznego i Krajobrazu Wiejskiego WAPW 2/ Eksperyment architektoniczny i urbanistyczny w projektowaniu miast w II połowie XX wieku 3/ Prezentacja eksperymentalnych projektów na Biennale Weneckim w latach 2004-2018 4/ Prezentacja eksperymentalnych projektów w Pawilonie Polskim na Biennale Weneckim w latach 2004-2016 5/ Historia rozwoju idei naprawy struktur miejskich w 2. poł. XX i w XXI wieku 5.1. Plany rewaloryzacji i rewitalizacji zespołów historycznych – polska szkoła konserwacji historycznej architektury i zespołów urbanistycznych w 2 poł. XX wieku; warszawska szkoła kompozycji urbanistycznej - droga ku kształtowaniu przestrzeni wysokiej jakości; 5.2. Przemiany społeczno-narodowościowe oraz ustrojowo-gospodarcze w Europie przyczyną nierównomiernego rozwoju miast oraz degradacji ich fragmentów (przełom XX i XXI wieku) 5.3. Zasady rewitalizacji według modelu europejskiego dotyczące ożywienia miejsca wraz z uzdrowieniem relacji społecznych i podniesieniem poziomu życia; - obszary kryzysowe, - uwarunkowania społeczne, gospodarcze, bariery socjologiczne, - problemy ekonomiczne utrzymania zasobów zabudowy a własność terenów i budynków; - walka o ład przestrzenny, funkcjonalność i estetykę 6/ Techniki rewitalizacyjne i dobre praktyki 6.1 Różnorodność problemów wymagających kompleksowych rozwiązań 6.2. Techniki rewitalizacyjne uzależnione od lokalnych uwarunkowań. Kto przeprowadza rewitalizację? (rząd, władcy kraju, samorząd, mieszkańcy, ludzie spoza obszaru rewitalizowanego, młodzież, niezależne organizacje, specjaliści wysokiej klasy: KTO?) 6.3. Przykłady dobrych praktyk w całym bogactwie różnorodności problemów, uwarunkowań, priorytetów. 7/ Porównanie procesów rewitalizacyjnych w miastach krajów Starej Unii i w Polsce 7.1. Różnice i podobieństwa 7.2. Czy można rozpatrywać rewitalizację jako jedynie problem urbanistyczny? Jaka jest w tym procesie rola architekta? 7.3. Mechanizmy stymulacji prac rewitalizacyjnych: zwolnienia z podatków, plany rewitalizacji, usługi socjalne, droga do osiągnięcia dobrobytu oraz podkreślenia tożsamości miejsca, wykreowanie indywidualnej przestrzeni poprzez „akupunkturę miejską” z nowymi funkcjami, nowych
--------	---

	form przestrzennych i kształtów, indywidualnych rozwiązań , wprowadzenia sztuki i w efekcie spowodowania ożywienia miejsca. 8/ Podsumowanie - główne zadania rewitalizacyjne w Polsce - począwszy od przystosowania istniejących osiedli mieszkaniowych modernistycznych z XX wieku do współczesnych standardów technicznych przez uporządkowanie zdegradowanych fragmentów miast po wzbogacenie najważniejszych przestrzeni śródmieść o nowe rozwiązania przestrzenne, wyróżniające nie tylko te miasta w skali polskiej , ale europejskiej i światowej. Drugi zbiór wykładów przedstawi wiedzę o związkach różnych aktów prawa z planowaniem przestrzennym, w tym wpływ na planowanie przestrzenne takich ustaw jak np. Prawo ochrony środowiska, Prawo budowlane, nowa ustawa o rewitalizacji, ustawa o gospodarce nieruchomościami, ustawa o ochronie zabytków i opiece nad zabytkami, Prawo wodne, ustawa o drogach publicznych i inne. wraz z analizą procedur związanych z oddziaływaniem tych regulacji na planowanie przestrzenne. Ponadto przekazana będzie wiedza o źródłach i zasadach tworzenia zapisów lokalnej polityki przestrzennej oraz ustaleń planów miejscowych jako aktów prawa miejscowego, w tym zagadnienia obejmujące procesy rewitalizacji, zgodnie z nową ustawą. Tematy wykładów: Lokalna polityka przestrzenna i strategia rozwoju - uwarunkowania rewitalizacji • Specyfika i zawartość studium uikzp, ze szczególnym uwzględnieniem wieloaspektowych uwarunkowań określania obszarów zdegradowanych wymagających rewitalizacji; • Kierunki zagospodarowania przestrzennego jako wytyczne procesów rewitalizacji obszarów zdegradowanych. Studium a „gminny program rewitalizacji”. • Prawo miejscowe jako narzędzie realizacji procesu rewitalizacji • Specyfika i treść miejscowego planu zagospodarowania przestrzennego jako „tradycyjnego” narzędzia koordynacji projektowania działań rewitalizacyjnych; • Miejscowy plan rewitalizacji jako nowe narzędzie projektowania i koordynacji rewitalizacji obszarów zdegradowanych. • Procedury określania lokalnej polityki przestrzennej, opracowania „gminnego programu rewitalizacji” i opracowania miejscowych planów – zagospodarowania przestrzennego oraz rewitalizacji – w kontekście społecznym i gospodarczym. Partycypacja społeczna oraz zagadnienie partnerstwa jako istotne aspekty partycypacji. Europejski, krajowy i regionalny kontekst rewitalizacji miejskiej, w tym cele Koncepcji Przestrzennego Zagospodarowania Kraju, Krajowej Polityki Miejskiej oraz Narodowego Planu Rewitalizacji. Wykłady gościnne w r. ak. 2017/2018: 1/ Architektura i urbanistyka Chin – przykłady z ostatniego dziesięciolecia 2/ Miasto dialogiczne
--	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	W zakresie wiedzy absolwent zna i rozumie: zaawansowaną teorię urbanistyki przydatną do formułowania i rozwiązywania złożonych zadań z zakresu projektowania urbanistycznego oraz planowania przestrzennego, a także trendy rozwojowe i aktualne kierunki w projektowaniu urbanistycznym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W02
Opis	potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	dostarczać aspekty systemowe i pozatechniczne, w tym środowiskowe, kulturowe, plastyczne, ekonomiczne i prawne w procesie projektowania urbanistycznego i planistycznego o dużym stopniu złożoności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U3
Kod efektu	U02
Opis	prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi, oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U03
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	brania odpowiedzialności za kształtowanie krajobrazu kulturowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-02332
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 1 - Architektura i urbanistyka - miasto jako miejsce rozwoju
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S2-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	45.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	45
Inne godziny kontaktowe	18
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	W części teoretycznej seminarium zawarto tematy dotyczące różnych aspektów „zmiany”. Punktem wyjścia jest subiektywna ocena własnej postawy i jej zmian wobec trendów światowej architektury/urbanistyki. Kolejne rozważania dotyczą zagadnień takich jak: „idea i ideologia” - zmiany ideowe w projektach i działaniach wiodących architektów oraz w poglądach i stosunku do ideologii panującej w okresach ich działalności zawodowej; „paradygmat i doktryna” – czy można i jak, w nowoczesnych społeczeństwach, sformułować paradygmat architektury i urbanistyki, na ile zmiana w architekturze i urbanistyce zależy od odchodzenia od doktryn politycznych i ekonomicznych; „nowe i odnawiane miasta” – zmiana formy miast powstających i przebudowywanych po 2000 roku pod wpływem globalizacji, strategii zrównoważonego rozwoju czy partycypacji społecznej; „zespoły miejskie” - zmiany obserwowane w projektach/realizacjach centrów miast Berlina i Warszawy jako eksperyment architektoniczny i urbanistyczny. W tle tych zagadnień zawarte są przemiany społeczne, polityczne i ekonomiczne w Berlinie i Warszawie po roku 1989. Dodatkowo studenci przygotowują referaty na jeden aktualny problem warszawski. W części praktycznej seminarium, którą stanowią warsztaty projektowe, uczestnicy rozwiązują wskazany problem przestrzenny występujący na danym obszarze. Wybrany obszar w Warszawie lub Berlinie należy do typu obszarów, które w ostatnich latach podlegały znacznym przekształceniom, lub takich które wymagają rehabilitacji i rewaloryzacji. Należą do nich obszary poprzemysłowe, kolejowe, nabrzeżne (brzegi wód otwartych), nieużytki miejskie, centra dzielnic, przestrzenie publiczne, tereny otwarte (w tym cenne obszary dziedzictwa naturalnego i kulturowego), zdegradowane obszary mieszkaniowe. Wybrany obszar pełni istotną rolę w strukturze przestrzennej miasta, kształtowaniu tożsamości dzielnicy, bądź całego miasta. Jednocześnie jest to miejsce, które wymaga podjęcia konkretnych działań z powodu występujących na nim konfliktów przestrzennych, zaniedbań oraz powstania nowych współczesnych potrzeb użytkowania. Stąd kolejnym etapem realizacji celów przedmiotu może być projekt zagospodarowania przestrzennego tego obszaru. Zakres opracowania zależy od wielkości obszaru i jego charakteru. W zakres opracowania wchodzi: inwentaryzacja stanu istniejącego, wieloaspektowe analizy, schematy funkcjonalne i przestrzenne, ogólna koncepcja zagospodarowania obszaru. Przewiduje się towarzyszące zajęciom warsztatowo-projektowym wykłady dotyczące polityki przestrzennej Berlina oraz Warszawy, zwiedzanie, wystawy, spotkania z przedstawicielami nauki i administracji.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8, B.W3
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Ma wiedzę w zakresie opracowywania zadań urbanistycznych o różnej skali i stopniu złożoności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. architektury, urbanistyki, architektury krajobrazu, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł oraz z badań i obserwacji w terenie, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski i aplikować je do projektu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi pracować w zespole interdyscyplinarnym, przyjmując w nim różne role.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę i uporządkowane informacje dla podjęcia działań projektowych aplikując je do rozwiązania problemu inżynierskiego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi posługiwać się językiem angielskim na poziomie B2+ w zakresie pozwalającym na swobodne porozumiewanie się z używaniem terminologii z dziedziny architektury i urbanistyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0120
Nazwa przedmiotu	Modelowanie i optymalizacja struktur
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30.00 h
Seminarium	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Seminarium w formie dwugodzinnych zajęć seminaryjno-laboratoryjnych jest prowadzone w grupie studenckiej /do 15 studentów/ podzielonej na zespoły tematyczne. Realizowany program zajęć obejmuje zajęcia wprowadzające i demonstrację programu ROBOT, a także pracę własną studentów. Zakres pracy dotyczy przeprowadzenia badań modelowych obejmujących analizy optymalizacyjne wybranych form strukturalnych. Zaliczenie przedmiotu wymaga wykonania analiz numerycznych, czynnego udziału w prezentacji oraz przekazania opracowanych wyników w formie elektronicznej (wydruki w formacie A4). Ponadto, uzyskania pozytywnego wyniku z egzaminu.
Wykład	Analiza i Modelowanie Konstrukcji Wprowadzenie w tematykę wykładów. Modelowanie konstrukcji wspomagane komputerem. Cyfrowy model budynku w projektowaniu architektoniczno-konstrukcyjnym. Narzędzia optymalizacji struktur prętowych. Podstawowe narzędzia i analiza konstrukcyjna wybranych modeli cyfrowych – program Robot. Optymalizacja elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych Optymalizacja w procesie kształtowania elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych we współczesnym budownictwie. Współpraca architektoniczno-konstrukcyjna. Optymalizacja formy strukturalnej przy zastosowaniu generatywnych narzędzi modelowania. 1. Wybrane zagadnienia kształtowania formy strukturalnej Topologia w optymalnym kształtowaniu form strukturalnych. Zastosowanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych w procesach modelowania form strukturalnych. Form finding' w poszukiwaniu synergicznych rozwiązań strukturalnych. Wzorce bioniczne w poszukiwaniu racjonalnych rozwiązań strukturalnych - modele matematyczne, morfogeneza. Idea fabrykacji elementów strukturalnych w kształtowaniu współczesnej architektury–digitalizacja procesów realizacyjnych.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiału w, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji, w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą kształtowania technicznych form strukturalnych odpowiednią do tworzenia bardziej skomplikowanych obiektów architektonicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym. Zna podstawowe programy komputerowe stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
---	------

Umiejętności

Kod efektu	U01
-------------------	-----

Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich. Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje i dokonywać ich dedukcji i interpretacji.
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
---	------

Kod efektu	U02
-------------------	-----

Opis	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne; oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu i optymalizacji modeli form strukturalnych oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
------	---

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
---	------

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności.
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
---	------

Kod efektu	KS02
-------------------	------

Opis	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i powiązanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje a w szczególności ma świadomość konieczności chronienia wartości kulturowych miast historycznych, zespołów urbanistycznych i obiektów architektonicznych, nie tylko tych o uznanych powszechnie wartościach, ale i o skromnych walorach, które potrafi rozpoznać
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
---	------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0210
Nazwa przedmiotu	Teorie kształtowania przestrzeni
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	Tematyka wykładów obejmuje wybrane zagadnienia i problemy teorii architektury w ujęciu ogólnym. Podczas ćwiczeń prezentowane i omawiane są wybrane teksty teoretyczne lub ich fragmenty. Program zawiera traktaty klasyczne i późniejsze oraz ważniejsze przykłady myśli współczesnej. Zajęcia umożliwiają także studentom przygotowanie, po uzgodnieniu z prowadzącymi, częściowego opracowania związanego z dyplomową pracą magisterską.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu historycznych i współczesnych trendów w teorii architektury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Student ma wiedzę o twórczości architektonicznej pozostającej w kręgu najsilniejszych oddziaływań teoretycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U4, C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Student potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7, C.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Student potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0215
Nazwa przedmiotu	Problemy urbanistyki współczesnej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.
Wykład	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	narzędzia polityki przestrzennej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do tworzenia koncepcji kształtowania przestrzeni zurbanizowanych, w interdyscyplinarnym środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań dla projektowania i planowania przestrzeni miejskiej; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami badawczymi w zakresie projektowania urbanistycznego oraz planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS02
Opis	zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0220
Nazwa przedmiotu	Informacyjne środowisko przestrzenne
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Harmonogram i tematyka zajęć seminaryjnych: 1. Szczegółowe omówienie problematyki seminarium, wybór zespołów, podział obszaru eksploracji. 2. Dyskusja dotycząca wartości zebranego materiału informacyjnego. Wybór przedmiotu stanowiącego podstawę dla dalszych prac. 3. Dokumentacja, opis, język przedstawienia, jako funkcje czytelności komunikatu zawierającego inwentaryzację danych wyjściowych - dyskusja dotycząca zawartości i formy pierwszej planszy.. 4. Metody interpretacji i przetwarzania informacji - dyskusja o sposobie odczytywania zarejestrowanych komunikatów i o zawartości drugiej planszy 5. Koncepcja projektu; problemy symboliki, znaczenia, formalnych podstaw działań przestrzennych; korekty dotyczące zawartości trzeciej części prezentacji 6. Wstęp do cyfrowej fabrykacji; wybór prac, które zostaną przedstawione w postaci modeli prototypowanych; przedstawienie technicznych uwarunkowań pracy; 7. Wystawa, omówienie wyników prac
Wykład	Tematyka wykładów (15 godzin) Wykład 1, 2 - „Systemy Informacji” Omówienie takich pojęć jak: informacja i komunikacja w architekturze, piramida wiedzy, baza danych, baza wiedzy, system ekspertowy. Omówienie różnych modeli projektowania architektonicznego: chronologicznego, cyklicznego, koncentrycznego. Przybliżenie pojęć: architektura informacyjna i społeczeństwo informacyjne w kontekście rozwoju cywilizacyjnego oraz technologia informacyjna. Opisanie i przybliżenie kategorii architektury informacyjnej poprzez prezentacje przykładów obiektów architektonicznych zrealizowanych i wirtualnych. Wykład 3, 4 – „Geometria a Architektura” Przypomnienie podstawowej wiedzy z dziedziny geometrii. Omówienie brył platońskich i ich właściwości, pochodnych i kombinacji, wieloboków Archimedesesa i innych wielościanów foremnych, brył obrotowych, fraktali. Porównanie geometrii Euklidesowej i nieEuklidesowej. Opisanie sposobów modelowania przestrzennego w dostępnych programach komputerowych, modelowanie form swobodnych, krzywe i powierzchnie NURBS, powierzchnie siatkowe, modelowanie objętościowe. Omówienie sposobów tworzenia geometrii, jej modyfikacji, wyświetlania i renderowania. Wykłady 5, 6, 7 – „Projektowanie i modelowanie parametryczne” Opisanie pojęcia parametr, powierzchnia parametryczna, modelowanie i projektowanie parametryczne. Omówienie modelerów parametrycznych, takich jak 3dsMax, Revit, Maya, MicroStation, Rhinoceros + ParaCloud Modeler. Omówienie techniki modelowania parametrycznego Parametric Cell Studio. Przedstawienie przykładów parametrycznych obiektów z dziedziny architektury, designu i sztuki cyfrowej. Omówienie pojęcia BIM (Building Information Modeling), jego zastosowań, najpopularniejszych modelerów oferujących BIM oraz przykładów architektonicznych. Przybliżenie technik szybkiego prototypowania i cyfrowej fabrykacji, ich genezy, parametrów technicznych, możliwości materiałowych, skali i dokładności uzyskiwanych obiektów oraz przykładów zastosowań. Omówienie urządzeń dostępnych w pracowni. Przedstawienie współczesnych trendów a architekturze, takich jak Smart Architecture, Architektura Algorytmiczna, Architektura Ewolucyjna zilustrowanych przykładami projektowymi.

Część I

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	w01
Opis	Ma podbudowaną teoretycznie, szczegółową wiedzę związaną z zagadnieniami dotyczącymi funkcjonowania informacyjnego środowiska przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, A.W7
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach z zakresu projektowania wspomaganego komputerem, technik cyfrowych fabrykacji, systemów informacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi krytycznie przeanalizować zadany kontekst przestrzenny lub tematyczny dostrzegając procesy informacyjne w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje (z literatury, baz danych, źródeł internetowych), uporządkowywać je i prezentować w czytelnej formie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi stosować naukowe metody rozumowania w celu stworzenia materiału będącego bezpośrednim punktem wyjścia do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi prezentować wyniki pracy na każdym z etapów zadania przy użyciu różnych technik odpowiednich do przekazywanych treści (plansze, makieta, opracowanie naukowe).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole, tworząc wspólnie jedno opracowanie projektowe składające się z czterech indywidualnych części.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość uwarunkowań pracy w zespole, w tym odpowiedzialności za zadania wykonywane osobiście jako element większego zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0200
Nazwa przedmiotu	Projekt urbanistyczny (polityka przestrzenna)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	60.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	60
Inne godziny kontaktowe	30
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Przekazanie niezbędnej wiedzy dotyczącej kształtowania złożonych zespołów urbanistycznych, zagadnień dotyczących ochrony środowiska przyrodniczego i kulturowego, systemów infrastruktury technicznej i transportu. Uwypuklenie konieczności uwzględniania w projektowaniu urbanistycznym kontekstu miejsca – uwarunkowań funkcjonalno-przestrzennych, przyrodniczych, kulturowych, społecznych, prawnych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I	
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą urbanistyki przydatną do projektowania złożonych zespołów urbanistycznych oraz rozszerzoną wiedzę w dziedzinach powiązanych z projektowaniem urbanistycznym, takich jak: infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze i kulturowe, uwarunkowania prawne i społeczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W3, A.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Ma wiedzę o roli i znaczeniu środowiska przyrodniczego, o potrzebie kształtowania ładu przestrzennego i zrównoważonego rozwoju oraz o zagrożeniach środowiska, a także wiedzę w zakresie powiązania projektowania urbanistycznego, planistycznego i architektonicznego z różnymi dyscyplinami przyrodniczymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji urbanistycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2, B.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Ma umiejętności korzystania i doświadczenie w korzystaniu z norm, reguł (prawnych, zawodowych), ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania, prognozując procesy przekształceń struktury miasta, przewidując skutki społeczne tych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi sporządzać plany zagospodarowania przestrzennego oraz interpretować je w zakresie koniecznym do projektowania w skali urbanistycznej i architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2, A.U3
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności projektowej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy, a także pracować w grupie, przyjmując w niej różne role A.S1
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0315
Nazwa przedmiotu	Metodyka pracy naukowej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	20.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	37	1.48
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	35
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	37

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium

„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).

Część I

Wykład	„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przygotować opracowanie naukowe, określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0206
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy PBL - Architektura i Urbanistyka - miasto jako miejsce życia
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	105	4.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	95	3.80
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	105

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	95
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu urbanistyki i planowania przestrzennego, odnoszące się do tematu rewitalizacji, modernizacji i transformacji struktur osadniczych. Odpowiednio do tematu w danym roku akademickim skala opracowania dotyczy większych lub mniejszych fragmentów miast i stref podmiejskich. W trakcie zajęć pogłębianą jest wiedza, umiejętności i zainteresowania, co wzbogaca program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	projektowanie urbanistyczne o znacznym stopniu złożoności, w szczególności związane z przekształcaniem istniejących struktur przestrzennych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2
Kod efektu	W02
Opis	zasady projektowania uniwersalnego w urbanistyce;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	W03
Opis	wybrane metody analiz uwarunkowań projektowych i służące im narzędzia
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	zaprojektować złożony zespół urbanistyczny;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2
Kod efektu	U02
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań z właściwie sformułowanymi wnioskami i wstępną oceną skutków planowanych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U03
Opis	wybierać i stosować właściwe metody i narzędzia w projektowaniu urbanistycznym i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U5
Kod efektu	U04
Opis	myśleć w sposób kreatywny, a także wyrażać własne koncepcje artystyczne w projektowaniu urbanistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U05
Opis	właściwie wykorzystywać informacje pozyskane z różnych źródeł
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U06
Opis	pracować indywidualnie i w zespole
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	wykorzystania wyobraźni i do samodzielnego myślenia w procesie projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0231
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 1 - Architektura i Urbanistyka - miasto jako miejsce życia
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	W odniesieniu do tematyki, związanej z tymi rolami, wykład będzie podzielony na trzy bloki: 1. Architekt-urbanista a inwestor. Wprowadzenie do problematyki obrotu nieruchomościami w kontekście zadań dla architektów-urbanistów. Przedstawione będą takie zagadnienia, jak: koszty funkcjonowania i rozwoju miasta, najnowsze trendy na rynku nieruchomości (przykłady, standardy, certyfikaty), pozyskiwanie terenów, marketing nieruchomości, kryteria wyboru mieszkań. 2. Architekt-urbanista a społeczność miasta. Przedstawiony będzie społeczny aspekt zrównoważonego rozwoju miast, udział lokalnej społeczności w procedurach planistycznych – dylematy, praktyka polska i zagraniczna, syndrom NIMBY. Omówiony będzie udział społecznych ruchów miejskich i organizacji pozarządowych w kształtowaniu przestrzeni. 3. Architekt-urbanista a władza samorządowa. Przedstawione będą podstawy samorządności terytorialnej i praktyczne problemy współpracy urbanisty z władzą samorządową.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	zaawansowaną teorię architektury i urbanistyki przydatną do formułowania i rozwiązywania złożonych zadań z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego, a także trendy rozwojowe i aktualne kierunki w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W02
Opis	historię architektury i urbanistyki, architekturę współczesną, ochronę dziedzictwa, w zakresie niezbędnym w twórczości architektonicznej, urbanistycznej i planistycznej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2
Kod efektu	W03
Opis	rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W04
Opis	zagadnienia powiązane z projektowaniem architektonicznym, urbanistycznym i planowaniem przestrzennym, takie jak infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze, architektura krajobrazu, uwarunkowania ekonomiczne, prawne i społeczne – niezbędne do rozumienia społecznych, ekonomicznych, ekologicznych, przyrodniczych, historycznych, kulturowych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz dostrzega potrzebę ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym, ruralistycznym i planowaniu przestrzennym;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Część I

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów nauki m.in. historii, historii architektury, historii sztuki, ochrony dóbr kultury i gospodarki przestrzennej podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	dostarczać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze, oraz brać odpowiedzialność za podejmowane decyzje techniczne w środowisku i za przekazanie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego następnym pokoleniom
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2
Kod efektu	U03
Opis	dostarczać aspekty systemowe i pozatechniczne, w tym środowiskowe, kulturowe, plastyczne, ekonomiczne i prawne, w procesie projektowania architektonicznego, urbanistycznego i planistycznego o dużym stopniu złożoności;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U3

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	formułowania opinii dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta, a także przekazywania informacji i opinii;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0238
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 1 - Architektura i Urbanistyka - miasto jako miejsce życia
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	45.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	45
Inne godziny kontaktowe	18
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki współczesnych trendów i koncepcji ulepszania miast, w zakresie wzbogacającym program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	projektowanie urbanistyczne o znacznym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W2

Część I

Kod efektu	W02
Opis	zasady projektowania uniwersalnego w urbanistyce;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	zaprojektować złożony zespół urbanistyczny w trudnych uwarunkowaniach
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2
Kod efektu	U02
Opis	dokonać krytycznej analizy złożonych uwarunkowań z właściwie sformułowanymi wnioskami i wstępną oceną skutków planowanych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U03
Opis	wybierać i stosować właściwe metody i narzędzia w projektowaniu urbanistycznym i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U5
Kod efektu	U04
Opis	myśleć w sposób kreatywny, a także wyrażać własne koncepcje artystyczne w projektowaniu urbanistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U05
Opis	właściwie wykorzystywać informacje pozyskane z różnych źródeł
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U06
Opis	pracować indywidualnie i w zespole
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	wykorzystania wyobraźni i samodzielnego myślenia w procesie projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0120
Nazwa przedmiotu	Modelowanie i optymalizacja struktur
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30.00 h
Seminarium	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Seminarium w formie dwugodzinnych zajęć seminaryjno-laboratoryjnych jest prowadzone w grupie studenckiej /do 15 studentów/ podzielonej na zespoły tematyczne. Realizowany program zajęć obejmuje zajęcia wprowadzające i demonstrację programu ROBOT, a także pracę własną studentów. Zakres pracy dotyczy przeprowadzenia badań modelowych obejmujących analizy optymalizacyjne wybranych form strukturalnych. Zaliczenie przedmiotu wymaga wykonania analiz numerycznych, czynnego udziału w prezentacji oraz przekazania opracowanych wyników w formie elektronicznej (wydruki w formacie A4). Ponadto, uzyskania pozytywnego wyniku z egzaminu.
Wykład	Analiza i Modelowanie Konstrukcji Wprowadzenie w tematykę wykładów. Modelowanie konstrukcji wspomagane komputerem. Cyfrowy model budynku w projektowaniu architektoniczno-konstrukcyjnym. Narzędzia optymalizacji struktur prętowych. Podstawowe narzędzia i analiza konstrukcyjna wybranych modeli cyfrowych – program Robot. Optymalizacja elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych Optymalizacja w procesie kształtowania elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych we współczesnym budownictwie. Współpraca architektoniczno-konstrukcyjna. Optymalizacja formy strukturalnej przy zastosowaniu generatywnych narzędzi modelowania. 1. Wybrane zagadnienia kształtowania formy strukturalnej Topologia w optymalnym kształtowaniu form strukturalnych. Zastosowanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych w procesach modelowania form strukturalnych. Form finding' w poszukiwaniu synergicznych rozwiązań strukturalnych. Wzorce bioniczne w poszukiwaniu racjonalnych rozwiązań strukturalnych - modele matematyczne, morfogeneza. Idea fabrykacji elementów strukturalnych w kształtowaniu współczesnej architektury–digitalizacja procesów realizacyjnych.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiału w, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji, w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą kształtowania technicznych form strukturalnych odpowiednią do tworzenia bardziej skomplikowanych obiektów architektonicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym. Zna podstawowe programy komputerowe stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
---	------

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich. Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje i dokonywać ich dedukcji i interpretacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne; oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu i optymalizacji modeli form strukturalnych oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i powiązanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje a w szczególności ma świadomość konieczności chronienia wartości kulturowych miast historycznych, zespołów urbanistycznych i obiektów architektonicznych, nie tylko tych o uznanych powszechnie wartościach, ale i o skromnych walorach, które potrafi rozpoznać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0210
Nazwa przedmiotu	Teorie kształtowania przestrzeni
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	Tematyka wykładów obejmuje wybrane zagadnienia i problemy teorii architektury w ujęciu ogólnym. Podczas ćwiczeń prezentowane i omawiane są wybrane teksty teoretyczne lub ich fragmenty. Program zawiera traktaty klasyczne i późniejsze oraz ważniejsze przykłady myśli współczesnej. Zajęcia umożliwiają także studentom przygotowanie, po uzgodnieniu z prowadzącymi, częściowego opracowania związanego z dyplomową pracą magisterską.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu historycznych i współczesnych trendów w teorii architektury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Student ma wiedzę o twórczości architektonicznej pozostającej w kręgu najsilniejszych oddziaływań teoretycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U4, C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Student potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7, C.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Student potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0215
Nazwa przedmiotu	Problemy urbanistyki współczesnej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.
Wykład	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	narzędzia polityki przestrzennej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W3
Kod efektu	W02

Część I	
Opis	zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do tworzenia koncepcji kształtowania przestrzeni zurbanizowanych, w interdyscyplinarnym środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań dla projektowania i planowania przestrzeni miejskiej; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami badawczymi w zakresie projektowania urbanistycznego oraz planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS02
Opis	zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0220
Nazwa przedmiotu	Informacyjne środowisko przestrzenne
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Harmonogram i tematyka zajęć seminaryjnych: 1. Szczegółowe omówienie problematyki seminarium, wybór zespołów, podział obszaru eksploracji. 2. Dyskusja dotycząca wartości zebranego materiału informacyjnego. Wybór przedmiotu stanowiącego podstawę dla dalszych prac. 3. Dokumentacja, opis, język przedstawienia, jako funkcje czytelności komunikatu zawierającego inwentaryzację danych wyjściowych - dyskusja dotycząca zawartości i formy pierwszej planszy.. 4. Metody interpretacji i przetwarzania informacji - dyskusja o sposobie odczytywania zarejestrowanych komunikatów i o zawartości drugiej planszy 5. Koncepcja projektu; problemy symboliki, znaczenia, formalnych podstaw działań przestrzennych; korekty dotyczące zawartości trzeciej części prezentacji 6. Wstęp do cyfrowej fabrykacji; wybór prac, które zostaną przedstawione w postaci modeli prototypowanych; przedstawienie technicznych uwarunkowań pracy; 7. Wystawa, omówienie wyników prac
Wykład	Tematyka wykładów (15 godzin) Wykład 1, 2 - „Systemy Informacji” Omówienie takich pojęć jak: informacja i komunikacja w architekturze, piramida wiedzy, baza danych, baza wiedzy, system ekspertowy. Omówienie różnych modeli projektowania architektonicznego: chronologicznego, cyklicznego, koncentrycznego. Przybliżenie pojęć: architektura informacyjna i społeczeństwo informacyjne w kontekście rozwoju cywilizacyjnego oraz technologia informacyjna. Opisanie i przybliżenie kategorii architektury informacyjnej poprzez prezentacje przykładów obiektów architektonicznych zrealizowanych i wirtualnych. Wykład 3, 4 – „Geometria a Architektura” Przypomnienie podstawowej wiedzy z dziedziny geometrii. Omówienie brył platońskich i ich właściwości, pochodnych i kombinacji, wieloboków Archimedes’a i innych wielościanów foremnych, brył obrotowych, fraktali. Porównanie geometrii Euklidesowej i nieEuklidesowej. Opisanie sposobów modelowania przestrzennego w dostępnych programach komputerowych, modelowanie form swobodnych, krzywe i powierzchnie NURBS, powierzchnie siatkowe, modelowanie objętościowe. Omówienie sposobów tworzenia geometrii, jej modyfikacji, wyświetlania i renderowania. Wykłady 5, 6, 7 – „Projektowanie i modelowanie parametryczne” Opisanie pojęcia parametr, powierzchnia parametryczna, modelowanie i projektowanie parametryczne. Omówienie modelerów parametrycznych, takich jak 3dsMax, Revit, Maya, MicroStation, Rhinoceros + ParaCloud Modeler. Omówienie techniki modelowania parametrycznego Parametric Cell Studio. Przedstawienie przykładów parametrycznych obiektów z dziedziny architektury, designu i sztuki cyfrowej. Omówienie pojęcia BIM (Building Information Modeling), jego zastosowań, najpopularniejszych modelerów oferujących BIM oraz przykładów architektonicznych. Przybliżenie technik szybkiego prototypowania i cyfrowej fabrykacji, ich genezy, parametrów technicznych, możliwości materiałowych, skali i dokładności uzyskiwanych obiektów oraz przykładów zastosowań. Omówienie urządzeń dostępnych w pracowni. Przedstawienie współczesnych trendów a architekturze, takich jak Smart Architecture, Architektura Algorytmiczna, Architektura Ewolucyjna zilustrowanych przykładami projektowymi.

Część I

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	w01
Opis	Ma podbudowaną teoretycznie, szczegółową wiedzę związaną z zagadnieniami dotyczącymi funkcjonowania informacyjnego środowiska przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, A.W7
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach z zakresu projektowania wspomaganego komputerem, technik cyfrowych fabrykacji, systemów informacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi krytycznie przeanalizować zadany kontekst przestrzenny lub tematyczny dostrzegając procesy informacyjne w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje (z literatury, baz danych, źródeł internetowych), uporządkowywać je i prezentować w czytelnej formie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi stosować naukowe metody rozumowania w celu stworzenia materiału będącego bezpośrednim punktem wyjścia do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi prezentować wyniki pracy na każdym z etapów zadania przy użyciu różnych technik odpowiednich do przekazywanych treści (plansze, makieta, opracowanie naukowe).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole, tworząc wspólnie jedno opracowanie projektowe składające się z czterech indywidualnych części.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość uwarunkowań pracy w zespole, w tym odpowiedzialności za zadania wykonywane osobiście jako element większego zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0315
Nazwa przedmiotu	Metodyka pracy naukowej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	20.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	37	1.48
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	35
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	37

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium

„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doksas); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).

Część I

Wykład	„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przygotować opracowanie naukowe, określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0200
Nazwa przedmiotu	Projekt urbanistyczny (polityka przestrzenna)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	60.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	60
Inne godziny kontaktowe	30
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Przekazanie niezbędnej wiedzy dotyczącej kształtowania złożonych zespołów urbanistycznych, zagadnień dotyczących ochrony środowiska przyrodniczego i kulturowego, systemów infrastruktury technicznej i transportu. Uwypuklenie konieczności uwzględniania w projektowaniu urbanistycznym kontekstu miejsca – uwarunkowań funkcjonalno-przestrzennych, przyrodniczych, kulturowych, społecznych, prawnych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą urbanistyki przydatną do projektowania złożonych zespołów urbanistycznych oraz rozszerzoną wiedzę w dziedzinach powiązanych z projektowaniem urbanistycznym, takich jak: infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze i kulturowe, uwarunkowania prawne i społeczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W3, A.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Ma wiedzę o roli i znaczeniu środowiska przyrodniczego, o potrzebie kształtowania ładu przestrzennego i zrównoważonego rozwoju oraz o zagrożeniach środowiska, a także wiedzę w zakresie powiązania projektowania urbanistycznego, planistycznego i architektonicznego z różnymi dyscyplinami przyrodniczymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji urbanistycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Ma umiejętności korzystania i doświadczenie w korzystaniu z norm, reguł (prawnych, zawodowych), ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania, prognozując procesy przekształceń struktury miasta, przewidując skutki społeczne tych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi sporządzać plany zagospodarowania przestrzennego oraz interpretować je w zakresie koniecznym do projektowania w skali urbanistycznej i architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2, A.U3

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności projektowej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy, a także pracować w grupie, przyjmując w niej różne role A.S1
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0201
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy PBL - Architektura idei
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	105	4.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	95	3.80
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	105

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	95
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	projektowanie architektoniczne o różnych stopniach złożoności, od prostych zadań po obiekty o złożonej funkcji w skomplikowanym kontekście, w szczególności: prostych obiektów uwzględniających podstawowe potrzeby użytkowników, obiektów usługowych w zespołach zabudowy mieszkaniowej, obiektów użyteczności publicznej i ich zespołów o różnej skali i złożoności w otwartym krajobrazie lub w środowisku miejskim;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Kod efektu	W03
Opis	rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W04
Opis	teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W05
Opis	sposoby komunikowania idei projektów architektonicznych, urbanistycznych i planistycznych oraz ich opracowywania;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	zaprojektować prosty i złożony obiekt architektoniczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z zadaniem lub przyjętym programem, uwzględniającym wymagania i potrzeby wszystkich użytkowników, kontekst przestrzenny i kulturowy, aspekty techniczne i pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1
Kod efektu	U02
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań, w tym waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi, oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U03

Część I

Opis	ocenić przydatność zaawansowanych metod i narzędzi służących do rozwiązywania prostych i złożonych zadań inżynierskich, typowych dla architektury, urbanistyki i planowania przestrzennego oraz wybierać i stosować właściwe metody i narzędzia w projektowaniu;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U5
Kod efektu	U04
Opis	dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jego realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnień struktur architektoniczno-urbanistycznych o wartościach kulturowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U05
Opis	myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej, a także wyrażać własne koncepcje artystyczne w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U06
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami inżynierskimi i problemami badawczymi w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kod efektu	U07
Opis	wdrażać zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14
Kod efektu	U08
Opis	dostrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze, oraz brać odpowiedzialność za podejmowane decyzje techniczne w środowisku i za przekazanie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego następnym pokoleniom;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2
Kod efektu	U09
Opis	dostrzegać aspekty systemowe i pozatechniczne, w tym środowiskowe, kulturowe, plastyczne, ekonomiczne i prawne, w procesie projektowania architektonicznego, urbanistycznego i planistycznego o dużym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U10
Opis	przygotować i przedstawić prezentację poświęconą szczegółowym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U11
Opis	pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U3

Część I

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0233
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 1 - Architektura Idei
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	45.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	45
Inne godziny kontaktowe	18
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. W części „Baza” tematyka obejmuje cztery obszary: konfrontacja / człowiek - nowe środowisko – tematy związane z problemem badawczym projektu architektonicznego metoda architektury definiowanie architektury centrum, pogranicza, ekstrema, mutacje architektury W części „Alternatywa rzeczywistości” uczestnicy opracowują w trzysobowych zespołach alternatywne propozycje zabudowy dla wybranych wspólnie przez prowadzących i studentów lokalizacji warszawskich z implantacją w tych miejscach budynków użyteczności publicznej bądź komercyjnej (handel, usługi, bud. mieszkalne)
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Kod efektu	W02
Opis	rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W03
Opis	teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	sposoby komunikowania idei projektów architektonicznych, urbanistycznych i planistycznych oraz ich opracowywania;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań, w tym waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi, oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02

Część I

Opis	dostrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze, oraz brać odpowiedzialność za podejmowane decyzje techniczne w środowisku i za przekazanie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego następnym pokoleniom;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2
Kod efektu	U03
Opis	dostrzegać aspekty systemowe i pozatechniczne, w tym środowiskowe, kulturowe, plastyczne, ekonomiczne i prawne, w procesie projektowania architektonicznego, urbanistycznego i planistycznego o dużym stopniu złożoności;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U3
Kod efektu	U04
Opis	przygotować i przedstawić prezentację poświęconą szczegółowym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U05
Opis	pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0226
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 1 - Architektura Idei
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Wykład	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej przez specjalność, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	historię architektury i urbanistyki, architekturę współczesną, ochronę dziedzictwa w zakresie niezbędnym w twórczości architektonicznej, urbanistycznej i planistycznej;

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W02
Opis	teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W03
Opis	problematykę filozofii, ze szczególnym uwzględnieniem estetyki – w zakresie, w jakim wpływa na jakość twórczości architektonicznej, urbanistycznej i planistycznej, niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zadań z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego, a także wartościowania istniejących i projektowanych rozwiązań;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U02
Opis	dostrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze, oraz brać odpowiedzialność za podejmowane decyzje techniczne w środowisku i za przekazanie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego następnym pokoleniom;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2
Kod efektu	U03
Opis	posługiwać się właściwie takimi pojęciami jak wartość estetyczna, piękno i przeżycie estetyczne oraz dostrzec szerszy, filozoficzny kontekst zagadnień związanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U2

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
---	------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0120
Nazwa przedmiotu	Modelowanie i optymalizacja struktur
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30.00 h
Seminarium	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Seminarium w formie dwugodzinnych zajęć seminaryjno-laboratoryjnych jest prowadzone w grupie studenckiej /do 15 studentów/ podzielonej na zespoły tematyczne. Realizowany program zajęć obejmuje zajęcia wprowadzające i demonstrację programu ROBOT, a także pracę własną studentów. Zakres pracy dotyczy przeprowadzenia badań modelowych obejmujących analizy optymalizacyjne wybranych form strukturalnych. Zaliczenie przedmiotu wymaga wykonania analiz numerycznych, czynnego udziału w prezentacji oraz przekazania opracowanych wyników w formie elektronicznej (wydruki w formacie A4). Ponadto, uzyskania pozytywnego wyniku z egzaminu.
Wykład	Analiza i Modelowanie Konstrukcji Wprowadzenie w tematykę wykładów. Modelowanie konstrukcji wspomagane komputerem. Cyfrowy model budynku w projektowaniu architektoniczno-konstrukcyjnym. Narzędzia optymalizacji struktur prętowych. Podstawowe narzędzia i analiza konstrukcyjna wybranych modeli cyfrowych – program Robot. Optymalizacja elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych Optymalizacja w procesie kształtowania elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych we współczesnym budownictwie. Współpraca architektoniczno-konstrukcyjna. Optymalizacja formy strukturalnej przy zastosowaniu generatywnych narzędzi modelowania. 1. Wybrane zagadnienia kształtowania formy strukturalnej Topologia w optymalnym kształtowaniu form strukturalnych. Zastosowanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych w procesach modelowania form strukturalnych. Form finding' w poszukiwaniu synergicznych rozwiązań strukturalnych. Wzorce bioniczne w poszukiwaniu racjonalnych rozwiązań strukturalnych - modele matematyczne, morfogeneza. Idea fabrykacji elementów strukturalnych w kształtowaniu współczesnej architektury–digitalizacja procesów realizacyjnych.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiału w, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji, w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą kształtowania technicznych form strukturalnych odpowiednią do tworzenia bardziej skomplikowanych obiektów architektonicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym. Zna podstawowe programy komputerowe stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
---	------

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich. Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje i dokonywać ich dedukcji i interpretacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne; oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu i optymalizacji modeli form strukturalnych oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i powiązanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje a w szczególności ma świadomość konieczności chronienia wartości kulturowych miast historycznych, zespołów urbanistycznych i obiektów architektonicznych, nie tylko tych o uznanych powszechnie wartościach, ale i o skromnych walorach, które potrafi rozpoznać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0210
Nazwa przedmiotu	Teorie kształtowania przestrzeni
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	Tematyka wykładów obejmuje wybrane zagadnienia i problemy teorii architektury w ujęciu ogólnym. Podczas ćwiczeń prezentowane i omawiane są wybrane teksty teoretyczne lub ich fragmenty. Program zawiera traktaty klasyczne i późniejsze oraz ważniejsze przykłady myśli współczesnej. Zajęcia umożliwiają także studentom przygotowanie, po uzgodnieniu z prowadzącymi, częściowego opracowania związanego z dyplomową pracą magisterską.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu historycznych i współczesnych trendów w teorii architektury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Student ma wiedzę o twórczości architektonicznej pozostającej w kręgu najsilniejszych oddziaływań teoretycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U4, C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Student potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7, C.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Student potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0215
Nazwa przedmiotu	Problemy urbanistyki współczesnej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.
Wykład	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	narzędzia polityki przestrzennej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do tworzenia koncepcji kształtowania przestrzeni zurbanizowanych, w interdyscyplinarnym środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań dla projektowania i planowania przestrzeni miejskiej; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami badawczymi w zakresie projektowania urbanistycznego oraz planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS02
Opis	zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0220
Nazwa przedmiotu	Informacyjne środowisko przestrzenne
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Harmonogram i tematyka zajęć seminaryjnych: 1. Szczegółowe omówienie problematyki seminarium, wybór zespołów, podział obszaru eksploracji. 2. Dyskusja dotycząca wartości zebranego materiału informacyjnego. Wybór przedmiotu stanowiącego podstawę dla dalszych prac. 3. Dokumentacja, opis, język przedstawienia, jako funkcje czytelności komunikatu zawierającego inwentaryzację danych wyjściowych - dyskusja dotycząca zawartości i formy pierwszej planszy.. 4. Metody interpretacji i przetwarzania informacji - dyskusja o sposobie odczytywania zarejestrowanych komunikatów i o zawartości drugiej planszy 5. Koncepcja projektu; problemy symboliki, znaczenia, formalnych podstaw działań przestrzennych; korekty dotyczące zawartości trzeciej części prezentacji 6. Wstęp do cyfrowej fabrykacji; wybór prac, które zostaną przedstawione w postaci modeli prototypowanych; przedstawienie technicznych uwarunkowań pracy; 7. Wystawa, omówienie wyników prac
Wykład	Tematyka wykładów (15 godzin) Wykład 1, 2 - „Systemy Informacji” Omówienie takich pojęć jak: informacja i komunikacja w architekturze, piramida wiedzy, baza danych, baza wiedzy, system ekspertowy. Omówienie różnych modeli projektowania architektonicznego: chronologicznego, cyklicznego, koncentrycznego. Przybliżenie pojęć: architektura informacyjna i społeczeństwo informacyjne w kontekście rozwoju cywilizacyjnego oraz technologia informacyjna. Opisanie i przybliżenie kategorii architektury informacyjnej poprzez prezentacje przykładów obiektów architektonicznych zrealizowanych i wirtualnych. Wykład 3, 4 – „Geometria a Architektura” Przypomnienie podstawowej wiedzy z dziedziny geometrii. Omówienie brył platońskich i ich właściwości, pochodnych i kombinacji, wieloboków Archimedes’a i innych wielościanów foremnych, brył obrotowych, fraktali. Porównanie geometrii Euklidesowej i nieEuklidesowej. Opisanie sposobów modelowania przestrzennego w dostępnych programach komputerowych, modelowanie form swobodnych, krzywe i powierzchnie NURBS, powierzchnie siatkowe, modelowanie objętościowe. Omówienie sposobów tworzenia geometrii, jej modyfikacji, wyświetlania i renderowania. Wykłady 5, 6, 7 – „Projektowanie i modelowanie parametryczne” Opisanie pojęcia parametr, powierzchnia parametryczna, modelowanie i projektowanie parametryczne. Omówienie modelerów parametrycznych, takich jak 3dsMax, Revit, Maya, MicroStation, Rhinoceros + ParaCloud Modeler. Omówienie techniki modelowania parametrycznego Parametric Cell Studio. Przedstawienie przykładów parametrycznych obiektów z dziedziny architektury, designu i sztuki cyfrowej. Omówienie pojęcia BIM (Building Information Modeling), jego zastosowań, najpopularniejszych modelerów oferujących BIM oraz przykładów architektonicznych. Przybliżenie technik szybkiego prototypowania i cyfrowej fabrykacji, ich genezy, parametrów technicznych, możliwości materiałowych, skali i dokładności uzyskiwanych obiektów oraz przykładów zastosowań. Omówienie urządzeń dostępnych w pracowni. Przedstawienie współczesnych trendów a architekturze, takich jak Smart Architecture, Architektura Algorytmiczna, Architektura Ewolucyjna zilustrowanych przykładami projektowymi.

Część I

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	w01
Opis	Ma podbudowaną teoretycznie, szczegółową wiedzę związaną z zagadnieniami dotyczącymi funkcjonowania informacyjnego środowiska przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, A.W7
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach z zakresu projektowania wspomaganego komputerem, technik cyfrowych fabrykacji, systemów informacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi krytycznie przeanalizować zadany kontekst przestrzenny lub tematyczny dostrzegając procesy informacyjne w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje (z literatury, baz danych, źródeł internetowych), uporządkowywać je i prezentować w czytelnej formie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi stosować naukowe metody rozumowania w celu stworzenia materiału będącego bezpośrednim punktem wyjścia do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi prezentować wyniki pracy na każdym z etapów zadania przy użyciu różnych technik odpowiednich do przekazywanych treści (plansze, makieta, opracowanie naukowe).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole, tworząc wspólnie jedno opracowanie projektowe składające się z czterech indywidualnych części.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość uwarunkowań pracy w zespole, w tym odpowiedzialności za zadania wykonywane osobiście jako element większego zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0315
Nazwa przedmiotu	Metodyka pracy naukowej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	20.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	37	1.48
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	35
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	37

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium

„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).

Część I

Wykład	„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przygotować opracowanie naukowe, określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0200
Nazwa przedmiotu	Projekt urbanistyczny (polityka przestrzenna)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	60.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	60
Inne godziny kontaktowe	30
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Przekazanie niezbędnej wiedzy dotyczącej kształtowania złożonych zespołów urbanistycznych, zagadnień dotyczących ochrony środowiska przyrodniczego i kulturowego, systemów infrastruktury technicznej i transportu. Uwypuklenie konieczności uwzględniania w projektowaniu urbanistycznym kontekstu miejsca – uwarunkowań funkcjonalno-przestrzennych, przyrodniczych, kulturowych, społecznych, prawnych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I	
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą urbanistyki przydatną do projektowania złożonych zespołów urbanistycznych oraz rozszerzoną wiedzę w dziedzinach powiązanych z projektowaniem urbanistycznym, takich jak: infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze i kulturowe, uwarunkowania prawne i społeczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W3, A.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Ma wiedzę o roli i znaczeniu środowiska przyrodniczego, o potrzebie kształtowania ładu przestrzennego i zrównoważonego rozwoju oraz o zagrożeniach środowiska, a także wiedzę w zakresie powiązania projektowania urbanistycznego, planistycznego i architektonicznego z różnymi dyscyplinami przyrodniczymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji urbanistycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2, B.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Ma umiejętności korzystania i doświadczenie w korzystaniu z norm, reguł (prawnych, zawodowych), ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania, prognozując procesy przekształceń struktury miasta, przewidując skutki społeczne tych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi sporządzać plany zagospodarowania przestrzennego oraz interpretować je w zakresie koniecznym do projektowania w skali urbanistycznej i architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2, A.U3
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności projektowej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy, a także pracować w grupie, przyjmując w niej różne role A.S1
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0204
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy PBL - Architektura informacyjna
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	105	4.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	95	3.80
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	105

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	95
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. Między innymi; Rozpoznanie właściwości fizycznych i mechanicznych z punktu widzenia materiału i struktury, formułowanie założeń oraz decyzji projektowych oraz ich falsyfikacja na podstawie analizy uwarunkowań inżynierskich, zastosowanie narzędzi CAD do wykonania analiz i symulacji (laboratorium wirtualne), rozpoznanie metod ewaluacji wyników, wykorzystanie wyników symulacji i analiz w projekcie (laboratorium fizyczne), opracowanie algorytmicznej-rekurencyjnej metody projektowania
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi uczyć się przez projektowanie (PBL) Czerpie wiedzę i rozwija umiejętności dzięki kreatywnemu uczestnictwu w procesie rozwiązywania problemu technicznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny (o charakterze związanym z wybraną specjalnością) uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U2

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0229
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 1 - Architektura informacyjna
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykład nr 1 Wprowadzenie do treści wykładów i przedstawienie ich relacji do programu specjalności Architektura Informacyjna Wykład nr 2 - Technologie CAD Treść wykładu skupia się na zaprezentowaniu typologii narzędzi CAD, ich właściwości, funkcjonalności oraz zastosowań. Odnosi się również do zagadnień integracji systemów CAD, zgodności i metod transferu danych między programami a także umiejętności właściwego doboru cyfrowych narzędzi w celu realizacji zadania projektowego w procesie analizy, symulacji, optymalizacji i modelowania. Wykład nr 3 - Architektura algorytmiczna Celem wykładu jest przybliżenie źródeł, aspektów teoretycznych oraz podstawowych zasad projektowania procesów wykorzystywanych w pracy architekta. Wykład nr 4 - Programowanie W ramach wykładu przedstawione zostaną zasady budowy algorytmów, sposoby ich konstruowania oraz zapisu w językach programistycznych. Omówione zostaną generacje języków programowania, języki skryptowe, systemy programowania wizualnego, zasady oraz elementy programowania strukturalnego oraz obiektowego. Wykład nr 5 - Projektowanie parametryczne Omówienie zagadnienia parametru (jako wartości formalnej i/lub kwantyfikacyjnej) w projektowaniu architektonicznym. Przegląd i przybliżenie funkcjonalności oprogramowania oraz sposobu budowania i kontrolowania geometrii przy pomocy danych cyfrowych. Wykład nr 6 - Cyfrowa fabrykacja Wykład poświęcony procesowi wytwarzania obiektów w oparciu o dane cyfrowe oraz warunków ich unifikacji w ramach systemów CAD i CAM. Omówienie możliwości wykorzystania maszyn NCN w realizacji projektów architektonicznych, zarówno na etapie koncepcji jak i budowy. Charakterystyka i podział narzędzi ze względu na typ obróbki materiału (addytywne, subtraktywne, formatywne) oraz strategii wykorzystania (teselacja przestrzeni, tworzenie przekrojów itp.) i powiązane z tym konsekwencje architektoniczne. Wykład nr 7 - Kształtowanie interakcji Treść wykładu opisuje zasady oraz pobudki kształtowania elementów architektonicznych, które wykorzystują elementy multimedialne, mechatroniczne czy kinetyczne w celu uzyskania interaktywnego i/lub performatywnego charakteru. Poruszone zostanie zagadnienie przetwarzania danych w ramach oprogramowania oraz czujników i aktuatorów stanowiących integralne części systemu.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5, B.W6
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2

Umiejętności

Część I

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0237
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 1 - Architektura informacyjna
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	45.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	45
Inne godziny kontaktowe	18
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Kształtowanie umiejętności doboru oraz wykorzystania narzędzi współczesnego-cyfrowego warsztatu architekta w procesie projektowania oraz realizacji architektury. Projektowanie: • Przybliżenie aspektów teoretycznych projektowania parametrycznego • Formułowanie założeń formalnych projektu • Budowanie zależności oraz hierarchia parametrów • Budowanie relacji geometrycznych i przestrzennych • Parametry środowiskowe, konstrukcyjne i użytkowe • Dobór wartości parametrów, sterowanie oraz symulacja • Realizacja: • Usystematyzowanie wiedzy dotyczącej zasad modelowania • Świadomość dostępnych cyfrowo sterowanych narzędzi wytwarzania • Rozpoznanie dostępnych strategii realizacji obiektu • Umiejętność autorskiego kształtowania koncepcji obiektu • Zasady pracy urządzeń, formatu danych i sposobów sterowania • Umiejętność przygotowania prawidłowej dokumentacji wykonawczej • Kształtowanie metod oceny efektu
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5, B.W6
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Część I

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0120
Nazwa przedmiotu	Modelowanie i optymalizacja struktur
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30.00 h
Seminarium	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Seminarium w formie dwugodzinnych zajęć seminaryjno-laboratoryjnych jest prowadzone w grupie studenckiej /do 15 studentów/ podzielonej na zespoły tematyczne. Realizowany program zajęć obejmuje zajęcia wprowadzające i demonstrację programu ROBOT, a także pracę własną studentów. Zakres pracy dotyczy przeprowadzenia badań modelowych obejmujących analizy optymalizacyjne wybranych form strukturalnych. Zaliczenie przedmiotu wymaga wykonania analiz numerycznych, czynnego udziału w prezentacji oraz przekazania opracowanych wyników w formie elektronicznej (wydruki w formacie A4). Ponadto, uzyskania pozytywnego wyniku z egzaminu.
Wykład	Analiza i Modelowanie Konstrukcji Wprowadzenie w tematykę wykładów. Modelowanie konstrukcji wspomagane komputerem. Cyfrowy model budynku w projektowaniu architektoniczno-konstrukcyjnym. Narzędzia optymalizacji struktur prętowych. Podstawowe narzędzia i analiza konstrukcyjna wybranych modeli cyfrowych – program Robot. Optymalizacja elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych Optymalizacja w procesie kształtowania elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych we współczesnym budownictwie. Współpraca architektoniczno-konstrukcyjna. Optymalizacja formy strukturalnej przy zastosowaniu generatywnych narzędzi modelowania. 1. Wybrane zagadnienia kształtowania formy strukturalnej Topologia w optymalnym kształtowaniu form strukturalnych. Zastosowanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych w procesach modelowania form strukturalnych. Form finding' w poszukiwaniu synergicznych rozwiązań strukturalnych. Wzorce bioniczne w poszukiwaniu racjonalnych rozwiązań strukturalnych - modele matematyczne, morfogeneza. Idea fabrykacji elementów strukturalnych w kształtowaniu współczesnej architektury–digitalizacja procesów realizacyjnych.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiału w, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji, w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą kształtowania technicznych form strukturalnych odpowiednią do tworzenia bardziej skomplikowanych obiektów architektonicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym. Zna podstawowe programy komputerowe stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
---	------

Umiejętności

Kod efektu	U01
-------------------	-----

Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich. Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje i dokonywać ich dedukcji i interpretacji.
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
---	------

Kod efektu	U02
-------------------	-----

Opis	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne; oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu i optymalizacji modeli form strukturalnych oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
------	---

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
---	------

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności.
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
---	------

Kod efektu	KS02
-------------------	------

Opis	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i powiązanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje a w szczególności ma świadomość konieczności chronienia wartości kulturowych miast historycznych, zespołów urbanistycznych i obiektów architektonicznych, nie tylko tych o uznanych powszechnie wartościach, ale i o skromnych walorach, które potrafi rozpoznać
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
---	------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0210
Nazwa przedmiotu	Teorie kształtowania przestrzeni
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	Tematyka wykładów obejmuje wybrane zagadnienia i problemy teorii architektury w ujęciu ogólnym. Podczas ćwiczeń prezentowane i omawiane są wybrane teksty teoretyczne lub ich fragmenty. Program zawiera traktaty klasyczne i późniejsze oraz ważniejsze przykłady myśli współczesnej. Zajęcia umożliwiają także studentom przygotowanie, po uzgodnieniu z prowadzącymi, częściowego opracowania związanego z dyplomową pracą magisterską.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu historycznych i współczesnych trendów w teorii architektury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Student ma wiedzę o twórczości architektonicznej pozostającej w kręgu najsilniejszych oddziaływań teoretycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U4, C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Student potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7, C.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Student potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0215
Nazwa przedmiotu	Problemy urbanistyki współczesnej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.
Wykład	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	narzędzia polityki przestrzennej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W3
Kod efektu	W02

Część I	
Opis	zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do tworzenia koncepcji kształtowania przestrzeni zurbanizowanych, w interdyscyplinarnym środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań dla projektowania i planowania przestrzeni miejskiej; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami badawczymi w zakresie projektowania urbanistycznego oraz planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS02
Opis	zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0220
Nazwa przedmiotu	Informacyjne środowisko przestrzenne
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Harmonogram i tematyka zajęć seminaryjnych: 1. Szczegółowe omówienie problematyki seminarium, wybór zespołów, podział obszaru eksploracji. 2. Dyskusja dotycząca wartości zebranego materiału informacyjnego. Wybór przedmiotu stanowiącego podstawę dla dalszych prac. 3. Dokumentacja, opis, język przedstawienia, jako funkcje czytelności komunikatu zawierającego inwentaryzację danych wyjściowych - dyskusja dotycząca zawartości i formy pierwszej planszy.. 4. Metody interpretacji i przetwarzania informacji - dyskusja o sposobie odczytywania zarejestrowanych komunikatów i o zawartości drugiej planszy 5. Koncepcja projektu; problemy symboliki, znaczenia, formalnych podstaw działań przestrzennych; korekty dotyczące zawartości trzeciej części prezentacji 6. Wstęp do cyfrowej fabrykacji; wybór prac, które zostaną przedstawione w postaci modeli prototypowanych; przedstawienie technicznych uwarunkowań pracy; 7. Wystawa, omówienie wyników prac
Wykład	Tematyka wykładów (15 godzin) Wykład 1, 2 - „Systemy Informacji” Omówienie takich pojęć jak: informacja i komunikacja w architekturze, piramida wiedzy, baza danych, baza wiedzy, system ekspertowy. Omówienie różnych modeli projektowania architektonicznego: chronologicznego, cyklicznego, koncentrycznego. Przybliżenie pojęć: architektura informacyjna i społeczeństwo informacyjne w kontekście rozwoju cywilizacyjnego oraz technologia informacyjna. Opisanie i przybliżenie kategorii architektury informacyjnej poprzez prezentacje przykładów obiektów architektonicznych zrealizowanych i wirtualnych. Wykład 3, 4 – „Geometria a Architektura” Przypomnienie podstawowej wiedzy z dziedziny geometrii. Omówienie brył platońskich i ich właściwości, pochodnych i kombinacji, wieloboków Archimedes’a i innych wielościanów foremnych, brył obrotowych, fraktali. Porównanie geometrii Euklidesowej i nieEuklidesowej. Opisanie sposobów modelowania przestrzennego w dostępnych programach komputerowych, modelowanie form swobodnych, krzywe i powierzchnie NURBS, powierzchnie siatkowe, modelowanie objętościowe. Omówienie sposobów tworzenia geometrii, jej modyfikacji, wyświetlania i renderowania. Wykłady 5, 6, 7 – „Projektowanie i modelowanie parametryczne” Opisanie pojęcia parametr, powierzchnia parametryczna, modelowanie i projektowanie parametryczne. Omówienie modelerów parametrycznych, takich jak 3dsMax, Revit, Maya, MicroStation, Rhinoceros + ParaCloud Modeler. Omówienie techniki modelowania parametrycznego Parametric Cell Studio. Przedstawienie przykładów parametrycznych obiektów z dziedziny architektury, designu i sztuki cyfrowej. Omówienie pojęcia BIM (Building Information Modeling), jego zastosowań, najpopularniejszych modelerów oferujących BIM oraz przykładów architektonicznych. Przybliżenie technik szybkiego prototypowania i cyfrowej fabrykacji, ich genezy, parametrów technicznych, możliwości materiałowych, skali i dokładności uzyskiwanych obiektów oraz przykładów zastosowań. Omówienie urządzeń dostępnych w pracowni. Przedstawienie współczesnych trendów a architekturze, takich jak Smart Architecture, Architektura Algorytmiczna, Architektura Ewolucyjna zilustrowanych przykładami projektowymi.

Część I

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	w01
Opis	Ma podbudowaną teoretycznie, szczegółową wiedzę związaną z zagadnieniami dotyczącymi funkcjonowania informacyjnego środowiska przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, A.W7
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach z zakresu projektowania wspomaganego komputerem, technik cyfrowych fabrykacji, systemów informacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi krytycznie przeanalizować zadany kontekst przestrzenny lub tematyczny dostrzegając procesy informacyjne w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje (z literatury, baz danych, źródeł internetowych), uporządkowywać je i prezentować w czytelnej formie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi stosować naukowe metody rozumowania w celu stworzenia materiału będącego bezpośrednim punktem wyjścia do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi prezentować wyniki pracy na każdym z etapów zadania przy użyciu różnych technik odpowiednich do przekazywanych treści (plansze, makieta, opracowanie naukowe).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole, tworząc wspólnie jedno opracowanie projektowe składające się z czterech indywidualnych części.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość uwarunkowań pracy w zespole, w tym odpowiedzialności za zadania wykonywane osobiście jako element większego zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0200
Nazwa przedmiotu	Projekt urbanistyczny (polityka przestrzenna)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	60.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	60
Inne godziny kontaktowe	30
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Przekazanie niezbędnej wiedzy dotyczącej kształtowania złożonych zespołów urbanistycznych, zagadnień dotyczących ochrony środowiska przyrodniczego i kulturowego, systemów infrastruktury technicznej i transportu. Uwypuklenie konieczności uwzględniania w projektowaniu urbanistycznym kontekstu miejsca – uwarunkowań funkcjonalno-przestrzennych, przyrodniczych, kulturowych, społecznych, prawnych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I	
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą urbanistyki przydatną do projektowania złożonych zespołów urbanistycznych oraz rozszerzoną wiedzę w dziedzinach powiązanych z projektowaniem urbanistycznym, takich jak: infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze i kulturowe, uwarunkowania prawne i społeczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W3, A.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Ma wiedzę o roli i znaczeniu środowiska przyrodniczego, o potrzebie kształtowania ładu przestrzennego i zrównoważonego rozwoju oraz o zagrożeniach środowiska, a także wiedzę w zakresie powiązania projektowania urbanistycznego, planistycznego i architektonicznego z różnymi dyscyplinami przyrodniczymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji urbanistycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2, B.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Ma umiejętności korzystania i doświadczenie w korzystaniu z norm, reguł (prawnych, zawodowych), ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania, prognozując procesy przekształceń struktury miasta, przewidując skutki społeczne tych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi sporządzać plany zagospodarowania przestrzennego oraz interpretować je w zakresie koniecznym do projektowania w skali urbanistycznej i architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2, A.U3
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności projektowej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy, a także pracować w grupie, przyjmując w niej różne role A.S1
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0315
Nazwa przedmiotu	Metodyka pracy naukowej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	20.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	37	1.48
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	35
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	37

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium

„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).

Część I

Wykład	„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przygotować opracowanie naukowe, określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0202
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy PBL - Architektura środowiska zamieszkiwania
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	105	4.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	95	3.80
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	105

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	95
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. Zadanie: Projekt średniej wielkości hotelu miejskiego lub zabudowy mieszkaniowej z rozbudowanym programem integracji mieszkańców i dopuszczeniem nowych form współzamieszkiwania. Problemy projektowe: analiza lokalizacji w kontekście miejskim – studium formy i poszukiwanie stylistyki architektonicznej, analiza uwarunkowań funkcjonalnych i przestrzennych budynku i poszczególnych elementów programu użytkowego, formułowanie programu użytkowego, aspekt racjonalności ekonomicznej budynku. Lokalizacja: działka miejska na terenie Warszawy. Kategoria: 3 gwiazdki (hotel) – zgodnie z rozporz. Min. sportu i turystyki z 16.11.2011 r.; nisko i średnio – budżetowa inwestycja mieszkalnictwa wielorodzinnego. Funkcje towarzyszące: hotel - gastronomia, mały handel hotelowy, room-service, przechowalnia bagażu; zabudowa mieszkaniowa – program funkcjonalny właściwy dla co-housingu. Zakres opracowania projektu: - Plan zagospodarowania działki z analizą urbanistyczną otoczenia, rzuty wszystkich kondygnacji: 1:200, Przekroje: 1:200, Elewacje: 1:200, Jednostki hotelowe/mieszkalne: 1:50, Detal architektoniczny, Widoki zewnętrzne, widoki hallu recepcyjnego, widoki przestrzeni współużytkowanych. Alternatywnie: Temat projektu związany z ogólną problematyką zrównoważonego rozwoju miasta dotyczy, na przykładzie wybranych terenów w Warszawie: koncepcja zagospodarowania terenów wokół przystanków transportu publicznego (rozwój oparty na transporcie publicznym), koncepcja kształtowania lokalnych centrów dzielnicowych i osiedlowych (miasto małych miast z lokalnym centrum), koncepcja zagospodarowania przestrzeni publicznej placów miejskich (przestrzeń publiczna jako element życia społeczności lokalnych), koncepcja rewitalizacji terenów zdegradowanych (rozwój wewnątrz terenów zurbanizowanych) i inne tematy związane z ogólnymi zasadami zrównoważonego rozwoju miasta. Szczegółowe tematy dobrane do aktualnego tematu międzynarodowego konkursu Art-Urbain, w którym studenci mogą uczestniczyć na warunkach określonych w regulaminie w porozumieniu z prowadzącym. Projekt, w dostosowaniu do tematu, opracowywany kompleksowo w skali urbanistycznej, architektonicznej i detalu zagospodarowania przestrzeni publicznej. Metody nauczania, formy prowadzenia zajęć: Projekt opracowywany w zespołach dwuosobowych. Integralną częścią projektu jest, poprzedzająca koncepcję projektową, faza analiz i studiów w zakresie i metodologii wymaganej jak dla projektu dyplomowego magisterskiego. Zajęcia prowadzone indywidualnie dla dwuosobowych zespołów, a przeglądy i konsultacje specjalistyczne dla całej grupy. Formy zaliczenia przedmiotu: Projekt w formie graficznej wraz z graficzną prezentacją fazy analiz i studiów. Wysłanie projektu na konkurs Art-Urbain wymaga akceptacji prowadzącego i odrębnego opracowania graficznego zgodnie z regulaminem konkursu. Alternatywnie: Zadanie: Obiekt edukacyjny jako element infrastruktury społecznej zespołów zabudowy mieszkaniowej. Syntetyczny projekt dot. formuły współczesnego obiektu edukacyjnego jako obiektu wykraczającego poza dotychczas definiowane ramy budynków szkolnych, z poszukiwaniem jego nowej funkcji
---------	--

Część I

	(obok oczywistego programu dydaktycznego) - międzyszkolnego ośrodka sportowego, biblioteki osiedlowej i osiedlowego domu kultury ze szczególnym akcentowaniem problematyki aranżacji przestrzeni publicznych związanych z budynkiem szkolnym. Obiekt oświatowy jako próba architektonicznego rozwiązania przestrzeni służącej integracji działań i zdarzeń aktywizujących pojedynczego użytkownika i całe społeczności, co byłoby odpowiedzią na postulat stanowienia nowoczesnie rozumianej roli architekta jako istotnej składowej systemu organizacji życia społecznego. W procesie powstawania rozwiązań projektowych ćwiczona jest również bardziej współczesna funkcja zawodu architekta, z przesunięciem akcentu z funkcji projektanta do roli osoby zarządzającej procesem inwestycyjnym, zatem odpowiedzialnej za wszystkie fazy powstawania obiektu – od momentu jego programowania po fazę eksploatacji. Formy zaliczenia przedmiotu: Projekt w formie graficznej wraz z graficzną prezentacją fazy analiz i studiów.
--	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi uczyć się przez projektowanie (PBL) Czerpie wiedzę i rozwija umiejętności dzięki kreatywnemu uczestnictwu w procesie rozwiązywania problemu technicznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny (o charakterze związanym z wybraną specjalnością) uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U2

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0227
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 1 - Architektura środowiska zamieszkiwania
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej przez specjalność, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. Tytuł cyklu wykładowego: Praktyka urbanistyczna – urbanistyka w praktyce Cykl 8 wykładów (1/2 semestru) ma za zadanie przekazanie wiedzy na temat kształtowania struktury i formy miasta a także relacji pomiędzy teorią, a praktyką w projektowaniu urbanistycznym. Tematem wykładów są zarówno problemy związane z postrzeganiem i zapisem przestrzeni miejskiej traktowanej jako wartość kulturowa jak i możliwości zastosowania założeń teoretycznych w bieżącej praktyce projektowej. Wybrane przykłady opracowań projektowych oparte są w dużym stopniu na doświadczeniach prowadzącego zebranych zarówno w Polsce jak i za granicą. Prezentują rozważania, metody i doświadczenia dotyczące kształtowania struktur przestrzennych w skali miasta, w planowaniu miejscowym oraz w projektowaniu i realizacji konkretnych przestrzeni miejskich (ulic i placów). Wiele z prezentowanych opracowań dotyczy Warszawy co stwarza okazję do refleksji na temat realnych problemów związanych z przekształcaniem przestrzeni miasta oraz roli architekta w tym procesie. Tytuł cyklu wykładowego: Szkoła jako składowa infrastruktury społecznej miasta Cykl 8 wykładów (1/2 semestru) poświęconych architekturze edukacyjnej (jako część cyklu) następujące po sekwencji prezentacji dotyczących kwestii zamieszkania – zwłaszcza w jego formach generowanych zmieniającą się strukturą demograficzną społeczeństwa i wynikającymi z tej zmiany nowymi potrzebami organizacji systemu mieszkalnictwa, dotyczy następujących zagadnień: historii budownictwa dla potrzeb edukacji, programowania obiektów oświaty, układu funkcjonalnego szkoły, zasad projektowania pomieszczeń dydaktycznych i pomocniczych w szkołach, problemów oświetlenia i akustyki pomieszczeń szkolnych, roli rozwiązań plastycznych w kształtowaniu budynków szkolnych, szkoły jako elementu przestrzeni zurbanizowanej, programowania i zasad projektowania działki szkolnej i roli zieleni w jej kształtowaniu, wpływu rozwiązań materiałowych i konstrukcyjnych na układ przestrzenny szkół, urządzeń i infrastruktury technicznej w budynkach szkolnych, rozbudowy i modernizacji budynków szkolnych, prognozy przemian struktury budynków szkolnych, zmian systemów dydaktycznych jako determinanty w projektowaniu budynków szkolnych odnoszonych zwłaszcza do kwestii ich funkcjonowania jako obiektów otwartych dla realizacji potrzeb użytkowników pozaszkolnych i poprzedza kolejne sekwencje tematyczne poświęcone architekturze innych obiektów usługowych (kultury, sportu, administracji) realizujących potrzeby społeczności lokalnych
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą teorii architektury i urbanistyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Ma szczegółową wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informację i wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2, A.U9
Kod efektu	U02
Opis	Ma umiejętność samokształcenia się i świadomego rozwijania zainteresowań zawodowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty, skutki działalności projektowej i jej wpływ na środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0234
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 1 - Architektura środowiska zamieszkiwania
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	45.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	45
Inne godziny kontaktowe	18
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. Temat: Nowa urbanistyka i rozwój zrównoważony Warszawy Tematem seminarium jest przedstawienie charakterystyki przemian struktury funkcjonalno - przestrzennej, urbanistyki i architektury Warszawy po 1990 roku wraz z diagnozą tych przemian oraz ich oceną w porównaniu z zasadami rozwoju miasta określanymi we współczesnej teorii urbanistyki. Temat: Przestrzeń publiczna jako miejsce kontaktu w środowisku miejskim Pogłębienie wiedzy o zagadnieniach związanych z przestrzenią publiczną, w szczególności dotyczących budowy jej formy. Opis przedmiotu: Przestrzeń publiczną można traktować jako system „krwioobiegu” w złożonym środowisku miejskim. W jej obrębie bowiem zachodzą najintensywniejsze w tym środowisku różnego rodzaju kontakty międzyludzkie. Sposób tej społecznej komunikacji znajduje swoje odzwierciedlenie w formie przestrzeni publicznej. Rolą architekta jest ukształtowanie przestrzeni w sposób właściwy, czyli zgodne z najistotniejszymi dla społeczności normami i zachowaniami kulturowymi. W ramach seminarium są omówione zagadnienia dotyczące: definicji i rodzajów przestrzeni publicznej, różnych form jej ukształtowania w zależności od okresu i kręgu kulturowego oraz współczesnych przykładów zagospodarowania.
------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03

Część I

Opis	Potrafi dokonywać teoretycznej analizy, uogólnień, uzasadniać teoretycznie i dowodzić słuszności głoszonych poglądów oraz sytuować swoje rozumowanie na tle szerszych podstaw teoretycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0120
Nazwa przedmiotu	Modelowanie i optymalizacja struktur
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30.00 h
Seminarium	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Seminarium w formie dwugodzinnych zajęć seminaryjno-laboratoryjnych jest prowadzone w grupie studenckiej /do 15 studentów/ podzielonej na zespoły tematyczne. Realizowany program zajęć obejmuje zajęcia wprowadzające i demonstrację programu ROBOT, a także pracę własną studentów. Zakres pracy dotyczy przeprowadzenia badań modelowych obejmujących analizy optymalizacyjne wybranych form strukturalnych. Zaliczenie przedmiotu wymaga wykonania analiz numerycznych, czynnego udziału w prezentacji oraz przekazania opracowanych wyników w formie elektronicznej (wydruki w formacie A4). Ponadto, uzyskania pozytywnego wyniku z egzaminu.
Wykład	Analiza i Modelowanie Konstrukcji Wprowadzenie w tematykę wykładów. Modelowanie konstrukcji wspomagane komputerem. Cyfrowy model budynku w projektowaniu architektoniczno-konstrukcyjnym. Narzędzia optymalizacji struktur prętowych. Podstawowe narzędzia i analiza konstrukcyjna wybranych modeli cyfrowych – program Robot. Optymalizacja elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych Optymalizacja w procesie kształtowania elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych we współczesnym budownictwie. Współpraca architektoniczno-konstrukcyjna. Optymalizacja formy strukturalnej przy zastosowaniu generatywnych narzędzi modelowania. 1. Wybrane zagadnienia kształtowania formy strukturalnej Topologia w optymalnym kształtowaniu form strukturalnych. Zastosowanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych w procesach modelowania form strukturalnych. Form finding' w poszukiwaniu synergicznych rozwiązań strukturalnych. Wzorce bioniczne w poszukiwaniu racjonalnych rozwiązań strukturalnych - modele matematyczne, morfogeneza. Idea fabrykacji elementów strukturalnych w kształtowaniu współczesnej architektury–digitalizacja procesów realizacyjnych.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiału w, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji, w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą kształtowania technicznych form strukturalnych odpowiednią do tworzenia bardziej skomplikowanych obiektów architektonicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym. Zna podstawowe programy komputerowe stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
---	------

Umiejętności

Kod efektu	U01
-------------------	-----

Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich. Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje i dokonywać ich dedukcji i interpretacji.
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
---	------

Kod efektu	U02
-------------------	-----

Opis	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne; oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu i optymalizacji modeli form strukturalnych oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
------	---

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
---	------

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności.
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
---	------

Kod efektu	KS02
-------------------	------

Opis	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i powiązanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje a w szczególności ma świadomość konieczności chronienia wartości kulturowych miast historycznych, zespołów urbanistycznych i obiektów architektonicznych, nie tylko tych o uznanych powszechnie wartościach, ale i o skromnych walorach, które potrafi rozpoznać
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
---	------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0210
Nazwa przedmiotu	Teorie kształtowania przestrzeni
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	Tematyka wykładów obejmuje wybrane zagadnienia i problemy teorii architektury w ujęciu ogólnym. Podczas ćwiczeń prezentowane i omawiane są wybrane teksty teoretyczne lub ich fragmenty. Program zawiera traktaty klasyczne i późniejsze oraz ważniejsze przykłady myśli współczesnej. Zajęcia umożliwiają także studentom przygotowanie, po uzgodnieniu z prowadzącymi, częściowego opracowania związanego z dyplomową pracą magisterską.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu historycznych i współczesnych trendów w teorii architektury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Student ma wiedzę o twórczości architektonicznej pozostającej w kręgu najsilniejszych oddziaływań teoretycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U4, C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Student potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7, C.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Student potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0215
Nazwa przedmiotu	Problemy urbanistyki współczesnej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.
Wykład	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	narzędzia polityki przestrzennej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W3
Kod efektu	W02

Część I	
Opis	zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do tworzenia koncepcji kształtowania przestrzeni zurbanizowanych, w interdyscyplinarnym środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań dla projektowania i planowania przestrzeni miejskiej; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami badawczymi w zakresie projektowania urbanistycznego oraz planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS02
Opis	zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0220
Nazwa przedmiotu	Informacyjne środowisko przestrzenne
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Harmonogram i tematyka zajęć seminaryjnych: 1. Szczegółowe omówienie problematyki seminarium, wybór zespołów, podział obszaru eksploracji. 2. Dyskusja dotycząca wartości zebranego materiału informacyjnego. Wybór przedmiotu stanowiącego podstawę dla dalszych prac. 3. Dokumentacja, opis, język przedstawienia, jako funkcje czytelności komunikatu zawierającego inwentaryzację danych wyjściowych - dyskusja dotycząca zawartości i formy pierwszej planszy.. 4. Metody interpretacji i przetwarzania informacji - dyskusja o sposobie odczytywania zarejestrowanych komunikatów i o zawartości drugiej planszy 5. Koncepcja projektu; problemy symboliki, znaczenia, formalnych podstaw działań przestrzennych; korekty dotyczące zawartości trzeciej części prezentacji 6. Wstęp do cyfrowej fabrykacji; wybór prac, które zostaną przedstawione w postaci modeli prototypowanych; przedstawienie technicznych uwarunkowań pracy; 7. Wystawa, omówienie wyników prac
Wykład	Tematyka wykładów (15 godzin) Wykład 1, 2 - „Systemy Informacji” Omówienie takich pojęć jak: informacja i komunikacja w architekturze, piramida wiedzy, baza danych, baza wiedzy, system ekspertowy. Omówienie różnych modeli projektowania architektonicznego: chronologicznego, cyklicznego, koncentrycznego. Przybliżenie pojęć: architektura informacyjna i społeczeństwo informacyjne w kontekście rozwoju cywilizacyjnego oraz technologia informacyjna. Opisanie i przybliżenie kategorii architektury informacyjnej poprzez prezentacje przykładów obiektów architektonicznych zrealizowanych i wirtualnych. Wykład 3, 4 – „Geometria a Architektura” Przypomnienie podstawowej wiedzy z dziedziny geometrii. Omówienie brył platońskich i ich właściwości, pochodnych i kombinacji, wieloboków Archimedesesa i innych wielościanów foremnych, brył obrotowych, fraktali. Porównanie geometrii Euklidesowej i nieEuklidesowej. Opisanie sposobów modelowania przestrzennego w dostępnych programach komputerowych, modelowanie form swobodnych, krzywe i powierzchnie NURBS, powierzchnie siatkowe, modelowanie objętościowe. Omówienie sposobów tworzenia geometrii, jej modyfikacji, wyświetlania i renderowania. Wykłady 5, 6, 7 – „Projektowanie i modelowanie parametryczne” Opisanie pojęcia parametr, powierzchnia parametryczna, modelowanie i projektowanie parametryczne. Omówienie modelerów parametrycznych, takich jak 3dsMax, Revit, Maya, MicroStation, Rhinoceros + ParaCloud Modeler. Omówienie techniki modelowania parametrycznego Parametric Cell Studio. Przedstawienie przykładów parametrycznych obiektów z dziedziny architektury, designu i sztuki cyfrowej. Omówienie pojęcia BIM (Building Information Modeling), jego zastosowań, najpopularniejszych modelerów oferujących BIM oraz przykładów architektonicznych. Przybliżenie technik szybkiego prototypowania i cyfrowej fabrykacji, ich genezy, parametrów technicznych, możliwości materiałowych, skali i dokładności uzyskiwanych obiektów oraz przykładów zastosowań. Omówienie urządzeń dostępnych w pracowni. Przedstawienie współczesnych trendów a architekturze, takich jak Smart Architecture, Architektura Algorytmiczna, Architektura Ewolucyjna zilustrowanych przykładami projektowymi.

Część I

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	w01
Opis	Ma podbudowaną teoretycznie, szczegółową wiedzę związaną z zagadnieniami dotyczącymi funkcjonowania informacyjnego środowiska przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, A.W7
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach z zakresu projektowania wspomaganego komputerem, technik cyfrowych fabrykacji, systemów informacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi krytycznie przeanalizować zadany kontekst przestrzenny lub tematyczny dostrzegając procesy informacyjne w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje (z literatury, baz danych, źródeł internetowych), uporządkowywać je i prezentować w czytelnej formie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi stosować naukowe metody rozumowania w celu stworzenia materiału będącego bezpośrednim punktem wyjścia do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi prezentować wyniki pracy na każdym z etapów zadania przy użyciu różnych technik odpowiednich do przekazywanych treści (plansze, makieta, opracowanie naukowe).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole, tworząc wspólnie jedno opracowanie projektowe składające się z czterech indywidualnych części.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość uwarunkowań pracy w zespole, w tym odpowiedzialności za zadania wykonywane osobiście jako element większego zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0200
Nazwa przedmiotu	Projekt urbanistyczny (polityka przestrzenna)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	60.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	60
Inne godziny kontaktowe	30
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Przekazanie niezbędnej wiedzy dotyczącej kształtowania złożonych zespołów urbanistycznych, zagadnień dotyczących ochrony środowiska przyrodniczego i kulturowego, systemów infrastruktury technicznej i transportu. Uwypuklenie konieczności uwzględniania w projektowaniu urbanistycznym kontekstu miejsca – uwarunkowań funkcjonalno-przestrzennych, przyrodniczych, kulturowych, społecznych, prawnych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą urbanistyki przydatną do projektowania złożonych zespołów urbanistycznych oraz rozszerzoną wiedzę w dziedzinach powiązanych z projektowaniem urbanistycznym, takich jak: infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze i kulturowe, uwarunkowania prawne i społeczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W3, A.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Ma wiedzę o roli i znaczeniu środowiska przyrodniczego, o potrzebie kształtowania ładu przestrzennego i zrównoważonego rozwoju oraz o zagrożeniach środowiska, a także wiedzę w zakresie powiązania projektowania urbanistycznego, planistycznego i architektonicznego z różnymi dyscyplinami przyrodniczymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji urbanistycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Ma umiejętności korzystania i doświadczenie w korzystaniu z norm, reguł (prawnych, zawodowych), ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania, prognozując procesy przekształceń struktury miasta, przewidując skutki społeczne tych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi sporządzać plany zagospodarowania przestrzennego oraz interpretować je w zakresie koniecznym do projektowania w skali urbanistycznej i architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2, A.U3

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności projektowej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy, a także pracować w grupie, przyjmując w niej różne role A.S1
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0315
Nazwa przedmiotu	Metodyka pracy naukowej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	20.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	37	1.48
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	35
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	37

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium

„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).

Część I

Wykład	„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przygotować opracowanie naukowe, określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0228
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 1 - Architektura technologii i struktur
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury „wysokiej” oraz dziedzin powiązanych, odnoszące się do tematyki określonej przez specjalność dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. „Istota polskiej architektury wysokiej – dawniej i dziś” (K. Kucza-Kuczyński) „Dom Jana Szpakowicza” (K. Kucza-Kuczyński) „Dom w Czorsztynie” (K. Jaraczewski, R. Kacprzak) „Kaplica stworzona przez dzieci” (K. Kucza-Kuczyński, A. Miklaszewski) „Radosny powrót prefabrykacji” (BBGK) „Sprawiedliwy sąd okręgowy w Siedlcach” (W. Hermanowicz, S. Rewski) „Bardzo artystyczny Żoliborz” (M. Mąka, J. Sojka) „Architektura Opery Podlaskiej” (M. Budzyński) „Pawilon Polski w Mediolanie” (M. Adamczyk) „Muzeum Katyńskie” (BBGK) „Pawilon Gutta” (P. Bujnowski) „Minimum na Puławskiej” (M. Staniszkis) „Akademia” (Meduza Grup) „Topografia terenu - Katowice” (JEMS Architekci) Dyskusja – Test zaliczeniowy
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą teorii architektury w odniesieniu do technologii struktury i znaczenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę o interdyscyplinarnym charakterze projektowania architektonicznego szczególnie w aspekcie struktury i znaczenia architektury „wysokiej”.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informację i wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki i dokonać krytycznej analizy współczesnych obiektów architektury znaczeniowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Ma umiejętność samokształcenia poprzez krytyczną analizę i myślenia twórcze w procesie modernizacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonywać teoretycznej analizy, uogólnień, uzasadniać teoretycznie i dowodzić słuszności głoszonych poglądów oraz sytuować swoje rozumowanie na tle szerszych podstaw teoretycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0236
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 1 - Architektura technologii i struktur
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	45.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	45
Inne godziny kontaktowe	18
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Treść kształcenia powiązana została z wybranymi zagadnieniami z zakresu architektury i dziedzin powiązanych odnoszących się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, a dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacających program podstawowy. Seminarium jest dopełnieniem tematyki projektu w semestrze 11 i będzie poświęcone zagadnieniom związanym z sacrum w krajobrazie miejskim. Zagadnienia stałe - Współczesna architektura znaczeniowa - Konceptcje ideowe związane z architekturą „wysoką” - Kontekst Kulturowy - Tożsamość miejsca - Narracja w architekturze - Relacje społeczne w kontekście kulturowym. Bazowy temat dotyczący seminarium w przestrzeni jest stały. Poszczególne zajęcia będą się odbywać w zależności od tematu projektowego.
------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę dotyczącą zaawansowanych metod analizy przestrzeni architektonicznej poprzez analizę semantyczną przestrzeni.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi zaprojektować prostą formę architektoniczną wykorzystując nowoczesne technologie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2
Kod efektu	U02
Opis	Ma umiejętność myślenia twórczego i działania na polu projektowym w odniesieniu do kategorii semiotycznej w wykorzystaniu wysokich współczesnych technologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury przedmiotu i dokonać krytyki źródeł wiedzy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi formować nowe hipotezy badawcze dotyczące semantyki i nowych technologii do wykorzystania w przestrzeni miejskiej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotowy w sposób efektywny wykorzystać swoją wyobraźnię, intuicję, twórczą postawę i samodzielne myślenie w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Bierze odpowiedzialność za kształtowanie środowiska w odniesieniu do semantyki przestrzeni
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0203
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy PBL - Architektura technologii i struktur
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	105	4.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	95	3.80
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	105

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	95
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	Zajęcia zostały podzielone na poszczególne zagadnienia związane z projektowaniem w kontekście kulturowym i semantycznym. Na pierwszych zajęciach studenci dyskutują nad proponowanym tematem. Podział zajęć na poszczególne etapy 1. Omówienie tematu zajęć, metody prowadzenia i harmonogramu przedmiotu. 2. Omówienie metody wyboru tematów projektowych. Konkurs idea propozycja studentów. 3. 3. Omówienie wyników konkursu przez prowadzących. Dyskusja ze studentami. Wybór tematu projektowego. 4. -6. Prezentacji idei rozwiązań przez studentów. 7-11. Korekty indywidualne 1. 12. Prezentacji projektu – akceptacja projektu do ostatecznych rozwiązań. 13-14. Korekta zapisu końcowego 1. Oddanie prac. Wystawa końcowa omówienie ocena.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Potrafi projektować obiekt związany z zagadnieniami semantycznymi o różnym stopniu złożoności a szczególności w skomplikowanym kontekście miejskim. Przy projektowaniu stosuje się do zasad projektowania uniwersalnego podążając za ideą dostępności obiektów dla różnych użytkowników. Potrafi wykorzystać zaawansowane wieloaspektowe metody analizy materiałów niezbędnych do przygotowywania koncepcji projektowej w interdyscyplinarnym kontekście problemów projektowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W5, A.W6
Kod efektu	W02
Opis	Podczas procesu projektowania potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu semantyki i kulturoznawstwa dotyczącą zagadnień związanych ze znaczeniem. Ma świadomość uwarunkowań kulturowych, historycznych i znaczeniowych w kontekście projektowania obiektów monumentalnych i sakralnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi zaprojektować prosty i skomplikowany obiekt związany ze znaczeniem i przekształceń obszaru w takim stopniu aby nadać jemu nową wartość zgodnie z program i wartościami kulturowymi. Ma umiejętność komponowania zespołu w zespół urbanistyczny,
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U2
Kod efektu	U02
Opis	W zakresie umiejętności potrafi uczyć się przez projektowanie (PBL). Ma umiejętność syntezy różnych zjawisk i krytycznej analizy obszarów zurbanizowanych. Czerpie wiedzę i rozwija umiejętności dzięki kreatywnemu uczestnictwu w procesie rozwiązywania problemu technicznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4, A.U5
Kod efektu	U03

Część I

Opis	Posiada umiejętność wdrożenia procesów techniczny stosowanych w rozwiązywania problemów architektoniczno – urbanistycznych. Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny związany z szeroko pojętym znaczeniem.. Posiada również umiejętność analizy projektów referencyjnych i przeprowadzania analizy krytycznej w celu wyciągnięcia wniosków do projektowania. Potrafi wykorzystać różne techniki artystyczne w celu ukazania projektu. Ma umiejętność wykorzystania współczesnych technik komputerowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10, A.U7, A.U8, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Ma umiejętność pracy indywidualnej i zespołowej w zakresie rozwiązywania problemów projektowych z innych branż. Ma umiejętność prowadzenia wiodącej roli w zespole projektowym. Potrafi oszacować czas potrzebny do realizacji projektu. Ma umiejętność tworzenia kreatywnych sądów i opinii poprzez różne środki wyrazu oraz formować różne pomysły i hipotezy projektowe. Pracuje w sposób analityczny, potrafi wdrożyć zasady projektowania uniwersalnego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11, A.U12, A.U13, A.U15
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć kreatywnie i wykorzystać wyobraźnię intuicję i twórczą postawę w procesie projektowania obiektów związanych ze znaczeniem. Potrafi myśleć samodzielnie w celu rozwiązania skomplikowanych zagadnień projektowych. Ma umiejętność prezentowania publicznie idei projektowej. Bierze odpowiedzialność za skutki działań projektowych w zakresie etycznym z uwzględnieniem zachowania dziedzictwa regionu, kraju i Europy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S2, A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0120
Nazwa przedmiotu	Modelowanie i optymalizacja struktur
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30.00 h
Seminarium	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Seminarium w formie dwugodzinnych zajęć seminaryjno-laboratoryjnych jest prowadzone w grupie studenckiej /do 15 studentów/ podzielonej na zespoły tematyczne. Realizowany program zajęć obejmuje zajęcia wprowadzające i demonstrację programu ROBOT, a także pracę własną studentów. Zakres pracy dotyczy przeprowadzenia badań modelowych obejmujących analizy optymalizacyjne wybranych form strukturalnych. Zaliczenie przedmiotu wymaga wykonania analiz numerycznych, czynnego udziału w prezentacji oraz przekazania opracowanych wyników w formie elektronicznej (wydruki w formacie A4). Ponadto, uzyskania pozytywnego wyniku z egzaminu.
Wykład	Analiza i Modelowanie Konstrukcji Wprowadzenie w tematykę wykładów. Modelowanie konstrukcji wspomagane komputerem. Cyfrowy model budynku w projektowaniu architektoniczno-konstrukcyjnym. Narzędzia optymalizacji struktur prętowych. Podstawowe narzędzia i analiza konstrukcyjna wybranych modeli cyfrowych – program Robot. Optymalizacja elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych Optymalizacja w procesie kształtowania elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych we współczesnym budownictwie. Współpraca architektoniczno-konstrukcyjna. Optymalizacja formy strukturalnej przy zastosowaniu generatywnych narzędzi modelowania. 1. Wybrane zagadnienia kształtowania formy strukturalnej Topologia w optymalnym kształtowaniu form strukturalnych. Zastosowanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych w procesach modelowania form strukturalnych. Form finding' w poszukiwaniu synergicznych rozwiązań strukturalnych. Wzorce bioniczne w poszukiwaniu racjonalnych rozwiązań strukturalnych - modele matematyczne, morfogeneza. Idea fabrykacji elementów strukturalnych w kształtowaniu współczesnej architektury–digitalizacja procesów realizacyjnych.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiału w, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji, w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą kształtowania technicznych form strukturalnych odpowiednią do tworzenia bardziej skomplikowanych obiektów architektonicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym. Zna podstawowe programy komputerowe stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
---	------

Umiejętności

Kod efektu	U01
-------------------	-----

Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich. Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje i dokonywać ich dedukcji i interpretacji.
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
---	------

Kod efektu	U02
-------------------	-----

Opis	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne; oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu i optymalizacji modeli form strukturalnych oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
------	---

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
---	------

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności.
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
---	------

Kod efektu	KS02
-------------------	------

Opis	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i powiązanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje a w szczególności ma świadomość konieczności chronienia wartości kulturowych miast historycznych, zespołów urbanistycznych i obiektów architektonicznych, nie tylko tych o uznanych powszechnie wartościach, ale i o skromnych walorach, które potrafi rozpoznać
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
---	------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0210
Nazwa przedmiotu	Teorie kształtowania przestrzeni
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	Tematyka wykładów obejmuje wybrane zagadnienia i problemy teorii architektury w ujęciu ogólnym. Podczas ćwiczeń prezentowane i omawiane są wybrane teksty teoretyczne lub ich fragmenty. Program zawiera traktaty klasyczne i późniejsze oraz ważniejsze przykłady myśli współczesnej. Zajęcia umożliwiają także studentom przygotowanie, po uzgodnieniu z prowadzącymi, częściowego opracowania związanego z dyplomową pracą magisterską.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu historycznych i współczesnych trendów w teorii architektury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Student ma wiedzę o twórczości architektonicznej pozostającej w kręgu najsilniejszych oddziaływań teoretycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U4, C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Student potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7, C.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Student potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0215
Nazwa przedmiotu	Problemy urbanistyki współczesnej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.
Wykład	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	narzędzia polityki przestrzennej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W3
Kod efektu	W02

Część I	
Opis	zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do tworzenia koncepcji kształtowania przestrzeni zurbanizowanych, w interdyscyplinarnym środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań dla projektowania i planowania przestrzeni miejskiej; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami badawczymi w zakresie projektowania urbanistycznego oraz planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS02
Opis	zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0220
Nazwa przedmiotu	Informacyjne środowisko przestrzenne
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Harmonogram i tematyka zajęć seminaryjnych: 1. Szczegółowe omówienie problematyki seminarium, wybór zespołów, podział obszaru eksploracji. 2. Dyskusja dotycząca wartości zebranego materiału informacyjnego. Wybór przedmiotu stanowiącego podstawę dla dalszych prac. 3. Dokumentacja, opis, język przedstawienia, jako funkcje czytelności komunikatu zawierającego inwentaryzację danych wyjściowych - dyskusja dotycząca zawartości i formy pierwszej planszy.. 4. Metody interpretacji i przetwarzania informacji - dyskusja o sposobie odczytywania zarejestrowanych komunikatów i o zawartości drugiej planszy 5. Koncepcja projektu; problemy symboliki, znaczenia, formalnych podstaw działań przestrzennych; korekty dotyczące zawartości trzeciej części prezentacji 6. Wstęp do cyfrowej fabrykacji; wybór prac, które zostaną przedstawione w postaci modeli prototypowanych; przedstawienie technicznych uwarunkowań pracy; 7. Wystawa, omówienie wyników prac
Wykład	Tematyka wykładów (15 godzin) Wykład 1, 2 - „Systemy Informacji” Omówienie takich pojęć jak: informacja i komunikacja w architekturze, piramida wiedzy, baza danych, baza wiedzy, system ekspertowy. Omówienie różnych modeli projektowania architektonicznego: chronologicznego, cyklicznego, koncentrycznego. Przybliżenie pojęć: architektura informacyjna i społeczeństwo informacyjne w kontekście rozwoju cywilizacyjnego oraz technologia informacyjna. Opisanie i przybliżenie kategorii architektury informacyjnej poprzez prezentacje przykładów obiektów architektonicznych zrealizowanych i wirtualnych. Wykład 3, 4 – „Geometria a Architektura” Przypomnienie podstawowej wiedzy z dziedziny geometrii. Omówienie brył platońskich i ich właściwości, pochodnych i kombinacji, wieloboków Archimedes’a i innych wielościanów foremnych, brył obrotowych, fraktali. Porównanie geometrii Euklidesowej i nieEuklidesowej. Opisanie sposobów modelowania przestrzennego w dostępnych programach komputerowych, modelowanie form swobodnych, krzywe i powierzchnie NURBS, powierzchnie siatkowe, modelowanie objętościowe. Omówienie sposobów tworzenia geometrii, jej modyfikacji, wyświetlania i renderowania. Wykłady 5, 6, 7 – „Projektowanie i modelowanie parametryczne” Opisanie pojęcia parametr, powierzchnia parametryczna, modelowanie i projektowanie parametryczne. Omówienie modelerów parametrycznych, takich jak 3dsMax, Revit, Maya, MicroStation, Rhinoceros + ParaCloud Modeler. Omówienie techniki modelowania parametrycznego Parametric Cell Studio. Przedstawienie przykładów parametrycznych obiektów z dziedziny architektury, designu i sztuki cyfrowej. Omówienie pojęcia BIM (Building Information Modeling), jego zastosowań, najpopularniejszych modelerów oferujących BIM oraz przykładów architektonicznych. Przybliżenie technik szybkiego prototypowania i cyfrowej fabrykacji, ich genezy, parametrów technicznych, możliwości materiałowych, skali i dokładności uzyskiwanych obiektów oraz przykładów zastosowań. Omówienie urządzeń dostępnych w pracowni. Przedstawienie współczesnych trendów a architekturze, takich jak Smart Architecture, Architektura Algorytmiczna, Architektura Ewolucyjna zilustrowanych przykładami projektowymi.

Część I

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	w01
Opis	Ma podbudowaną teoretycznie, szczegółową wiedzę związaną z zagadnieniami dotyczącymi funkcjonowania informacyjnego środowiska przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, A.W7
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach z zakresu projektowania wspomaganego komputerem, technik cyfrowych fabrykacji, systemów informacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi krytycznie przeanalizować zadany kontekst przestrzenny lub tematyczny dostrzegając procesy informacyjne w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje (z literatury, baz danych, źródeł internetowych), uporządkowywać je i prezentować w czytelnej formie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi stosować naukowe metody rozumowania w celu stworzenia materiału będącego bezpośrednim punktem wyjścia do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi prezentować wyniki pracy na każdym z etapów zadania przy użyciu różnych technik odpowiednich do przekazywanych treści (plansze, makieta, opracowanie naukowe).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole, tworząc wspólnie jedno opracowanie projektowe składające się z czterech indywidualnych części.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość uwarunkowań pracy w zespole, w tym odpowiedzialności za zadania wykonywane osobiście jako element większego zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0315
Nazwa przedmiotu	Metodyka pracy naukowej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	20.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	37	1.48
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	35
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	37

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium

„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).

Część I

Wykład	„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przygotować opracowanie naukowe, określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0200
Nazwa przedmiotu	Projekt urbanistyczny (polityka przestrzenna)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	60.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	60
Inne godziny kontaktowe	30
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Przekazanie niezbędnej wiedzy dotyczącej kształtowania złożonych zespołów urbanistycznych, zagadnień dotyczących ochrony środowiska przyrodniczego i kulturowego, systemów infrastruktury technicznej i transportu. Uwypuklenie konieczności uwzględniania w projektowaniu urbanistycznym kontekstu miejsca – uwarunkowań funkcjonalno-przestrzennych, przyrodniczych, kulturowych, społecznych, prawnych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I	
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą urbanistyki przydatną do projektowania złożonych zespołów urbanistycznych oraz rozszerzoną wiedzę w dziedzinach powiązanych z projektowaniem urbanistycznym, takich jak: infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze i kulturowe, uwarunkowania prawne i społeczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W3, A.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Ma wiedzę o roli i znaczeniu środowiska przyrodniczego, o potrzebie kształtowania ładu przestrzennego i zrównoważonego rozwoju oraz o zagrożeniach środowiska, a także wiedzę w zakresie powiązania projektowania urbanistycznego, planistycznego i architektonicznego z różnymi dyscyplinami przyrodniczymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji urbanistycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2, B.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Ma umiejętności korzystania i doświadczenie w korzystaniu z norm, reguł (prawnych, zawodowych), ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania, prognozując procesy przekształceń struktury miasta, przewidując skutki społeczne tych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi sporządzać plany zagospodarowania przestrzennego oraz interpretować je w zakresie koniecznym do projektowania w skali urbanistycznej i architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2, A.U3
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności projektowej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy, a także pracować w grupie, przyjmując w niej różne role A.S1
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0209
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy PBL - Architektura wnętrz i form przemysłowych
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	105	4.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	95	3.80
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	105

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	95
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	Projekt jest sprawdzianem praktycznym wyuczonej wiedzy i umiejętności, w tym wiedzy pozyskanej na wykładach i na seminariach w ramach specjalności, włączonych w proces projektowy. Sensem działania projektowego jest interpretacja tej wiedzy i umiejętności w sposób syntetyczny w celu stworzenia rozwiązania projektowego na narzucony temat, ale w sposób wysoce indywidualny. Integralnym elementem projektu jest potraktowanie projektowanej formy przestrzenno-funkcjonalnej jako komunikatu społecznego oraz sposób podania projektu jako komunikatu społecznego z podkreśleniem, że oba komunikaty podlegają tym samym zasadom percepcji wobec wzorców kulturowych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	projektowanie cechujące się zrozumieniem skali realizacyjnej w odniesieniu do skali architektonicznej i urbanistycznej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2
Kod efektu	W02
Opis	przydatne metody analiz, niezbędne narzędzia, techniki i materiały do przygotowania koncepcji projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	zaprojektować obiekt przestrzenny wobec obranych założeń funkcjonalnych, materiałowych i formalnych i in., obranych w relacji do istniejących rozwiązań;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1
Kod efektu	U03
Opis	zanalizować przydatność różnych technik komunikacji i je odpowiednio zastosować w środowisku interdyscyplinarnym/ społecznym;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	krytycznie analizować istniejące rozwiązania łącznie z ich założeniami teoretycznymi i przyjętymi standardami, a wynik tych rozważań uzasadnić w społecznej dyskusji;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania wielodzielnych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	krytycznej analizy własnych dokonań publicznych wystąpień i prezentacji;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-02331
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 1 - Architektura wnętrz i form przemysłowych
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	45.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	45
Inne godziny kontaktowe	18
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki specjalności oraz praktyczny sprawdzian ich zrozumienia przez studentów. Student poprzez własną pracę Załącznik nr 2.3 do załącznika nr 2 do uchwały nr 2020/XLIX/2020 Senatu PW z dnia 17 czerwca 2020 r. Strona 237 z 248 poznaje relację między ideą społeczną/zadaniem, formą, technologią, materiałem i komunikatem. W kolejnych krokach/zajęciach podejmuje działania praktyczne, badające kolejne aspekty powyższego, skomplikowanego węzła relacji.
------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Część I

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o relacjach pomiędzy dziełem/formą a: potrzebą społeczną, komunikatem i technologią/materiałem.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę na temat dziedzin pokrewnych, w szczególności na temat współczesnych środków wyrazu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z różnych dziedzin i na poziomie teoretycznym i praktycznym, ad zadanego zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, Internetu oraz innych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje aby wyciągnąć wnioski, przydatne w zadaniu seminaryjnym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność tworzenia własnych interpretacji problemu formy na tle kulturowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i implikacji proponowanego rozwiązania ad wpływu na środowisko kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-02322
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 1 - Architektura wnętrz i form przemysłowych
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Wykład	Poznanie/zrozumienie przekazywanej na wykładach wiedzy teoretycznej przez studentów. Ustrukturalizowanie tej wiedzy w kierunku wymuszenia na studentach ich samodzielnego ustosunkowania się i przeprowadzenia badań własnych. Realizowanych na seminarium.
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma podstawową wiedzę o fizycznych, biologicznych i kulturowych uwarunkowaniach percepcji. Te uwarunkowania poznał na przykładach światów percepcyjnych kreowanych w kolejnych epokach kulturowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę o dominujących/różnicujących cechach epok kulturowych, wyrażonych w malarstwie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi przeanalizować i zapisać w różnych technikach treść wykładu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4, B.U6
Kod efektu	U02
Opis	Ma umiejętność samodzielnego prowadzenia podobnych badań
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U4
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność tworzenia własnych komentarzy ad treści wykładu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0120
Nazwa przedmiotu	Modelowanie i optymalizacja struktur
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30.00 h
Seminarium	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Seminarium w formie dwugodzinnych zajęć seminaryjno-laboratoryjnych jest prowadzone w grupie studenckiej /do 15 studentów/ podzielonej na zespoły tematyczne. Realizowany program zajęć obejmuje zajęcia wprowadzające i demonstrację programu ROBOT, a także pracę własną studentów. Zakres pracy dotyczy przeprowadzenia badań modelowych obejmujących analizy optymalizacyjne wybranych form strukturalnych. Zaliczenie przedmiotu wymaga wykonania analiz numerycznych, czynnego udziału w prezentacji oraz przekazania opracowanych wyników w formie elektronicznej (wydruki w formacie A4). Ponadto, uzyskania pozytywnego wyniku z egzaminu.
Wykład	Analiza i Modelowanie Konstrukcji Wprowadzenie w tematykę wykładów. Modelowanie konstrukcji wspomagane komputerem. Cyfrowy model budynku w projektowaniu architektoniczno-konstrukcyjnym. Narzędzia optymalizacji struktur prętowych. Podstawowe narzędzia i analiza konstrukcyjna wybranych modeli cyfrowych – program Robot. Optymalizacja elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych Optymalizacja w procesie kształtowania elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych we współczesnym budownictwie. Współpraca architektoniczno-konstrukcyjna. Optymalizacja formy strukturalnej przy zastosowaniu generatywnych narzędzi modelowania. 1. Wybrane zagadnienia kształtowania formy strukturalnej Topologia w optymalnym kształtowaniu form strukturalnych. Zastosowanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych w procesach modelowania form strukturalnych. Form finding' w poszukiwaniu synergicznych rozwiązań strukturalnych. Wzorce bioniczne w poszukiwaniu racjonalnych rozwiązań strukturalnych - modele matematyczne, morfogeneza. Idea fabrykacji elementów strukturalnych w kształtowaniu współczesnej architektury–digitalizacja procesów realizacyjnych.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiału w, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji, w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą kształtowania technicznych form strukturalnych odpowiednią do tworzenia bardziej skomplikowanych obiektów architektonicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym. Zna podstawowe programy komputerowe stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
---	------

Umiejętności

Kod efektu	U01
-------------------	-----

Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich. Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje i dokonywać ich dedukcji i interpretacji.
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
---	------

Kod efektu	U02
-------------------	-----

Opis	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne; oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu i optymalizacji modeli form strukturalnych oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
------	---

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
---	------

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności.
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
---	------

Kod efektu	KS02
-------------------	------

Opis	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i powiązanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje a w szczególności ma świadomość konieczności chronienia wartości kulturowych miast historycznych, zespołów urbanistycznych i obiektów architektonicznych, nie tylko tych o uznanych powszechnie wartościach, ale i o skromnych walorach, które potrafi rozpoznać
------	--

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
---	------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0210
Nazwa przedmiotu	Teorie kształtowania przestrzeni
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	Tematyka wykładów obejmuje wybrane zagadnienia i problemy teorii architektury w ujęciu ogólnym. Podczas ćwiczeń prezentowane i omawiane są wybrane teksty teoretyczne lub ich fragmenty. Program zawiera traktaty klasyczne i późniejsze oraz ważniejsze przykłady myśli współczesnej. Zajęcia umożliwiają także studentom przygotowanie, po uzgodnieniu z prowadzącymi, częściowego opracowania związanego z dyplomową pracą magisterską.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu historycznych i współczesnych trendów w teorii architektury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Student ma wiedzę o twórczości architektonicznej pozostającej w kręgu najsilniejszych oddziaływań teoretycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U4, C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Student potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7, C.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Student potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0215
Nazwa przedmiotu	Problemy urbanistyki współczesnej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.
Wykład	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	narzędzia polityki przestrzennej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do tworzenia koncepcji kształtowania przestrzeni zurbanizowanych, w interdyscyplinarnym środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań dla projektowania i planowania przestrzeni miejskiej; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami badawczymi w zakresie projektowania urbanistycznego oraz planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS02
Opis	zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0220
Nazwa przedmiotu	Informacyjne środowisko przestrzenne
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Harmonogram i tematyka zajęć seminaryjnych: 1. Szczegółowe omówienie problematyki seminarium, wybór zespołów, podział obszaru eksploracji. 2. Dyskusja dotycząca wartości zebranego materiału informacyjnego. Wybór przedmiotu stanowiącego podstawę dla dalszych prac. 3. Dokumentacja, opis, język przedstawienia, jako funkcje czytelności komunikatu zawierającego inwentaryzację danych wyjściowych - dyskusja dotycząca zawartości i formy pierwszej planszy.. 4. Metody interpretacji i przetwarzania informacji - dyskusja o sposobie odczytywania zarejestrowanych komunikatów i o zawartości drugiej planszy 5. Koncepcja projektu; problemy symboliki, znaczenia, formalnych podstaw działań przestrzennych; korekty dotyczące zawartości trzeciej części prezentacji 6. Wstęp do cyfrowej fabrykacji; wybór prac, które zostaną przedstawione w postaci modeli prototypowanych; przedstawienie technicznych uwarunkowań pracy; 7. Wystawa, omówienie wyników prac
Wykład	Tematyka wykładów (15 godzin) Wykład 1, 2 - „Systemy Informacji” Omówienie takich pojęć jak: informacja i komunikacja w architekturze, piramida wiedzy, baza danych, baza wiedzy, system ekspertowy. Omówienie różnych modeli projektowania architektonicznego: chronologicznego, cyklicznego, koncentrycznego. Przybliżenie pojęć: architektura informacyjna i społeczeństwo informacyjne w kontekście rozwoju cywilizacyjnego oraz technologia informacyjna. Opisanie i przybliżenie kategorii architektury informacyjnej poprzez prezentacje przykładów obiektów architektonicznych zrealizowanych i wirtualnych. Wykład 3, 4 – „Geometria a Architektura” Przypomnienie podstawowej wiedzy z dziedziny geometrii. Omówienie brył platońskich i ich właściwości, pochodnych i kombinacji, wieloboków Archimedesesa i innych wielościanów foremnych, brył obrotowych, fraktali. Porównanie geometrii Euklidesowej i nieEuklidesowej. Opisanie sposobów modelowania przestrzennego w dostępnych programach komputerowych, modelowanie form swobodnych, krzywe i powierzchnie NURBS, powierzchnie siatkowe, modelowanie objętościowe. Omówienie sposobów tworzenia geometrii, jej modyfikacji, wyświetlania i renderowania. Wykłady 5, 6, 7 – „Projektowanie i modelowanie parametryczne” Opisanie pojęcia parametr, powierzchnia parametryczna, modelowanie i projektowanie parametryczne. Omówienie modelerów parametrycznych, takich jak 3dsMax, Revit, Maya, MicroStation, Rhinoceros + ParaCloud Modeler. Omówienie techniki modelowania parametrycznego Parametric Cell Studio. Przedstawienie przykładów parametrycznych obiektów z dziedziny architektury, designu i sztuki cyfrowej. Omówienie pojęcia BIM (Building Information Modeling), jego zastosowań, najpopularniejszych modelerów oferujących BIM oraz przykładów architektonicznych. Przybliżenie technik szybkiego prototypowania i cyfrowej fabrykacji, ich genezy, parametrów technicznych, możliwości materiałowych, skali i dokładności uzyskiwanych obiektów oraz przykładów zastosowań. Omówienie urządzeń dostępnych w pracowni. Przedstawienie współczesnych trendów a architekturze, takich jak Smart Architecture, Architektura Algorytmiczna, Architektura Ewolucyjna zilustrowanych przykładami projektowymi.

Część I**Tabela: Efekty uczenia się**

Wiedza

Kod efektu	w01
Opis	Ma podbudowaną teoretycznie, szczegółową wiedzę związaną z zagadnieniami dotyczącymi funkcjonowania informacyjnego środowiska przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, A.W7
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach z zakresu projektowania wspomaganego komputerem, technik cyfrowych fabrykacji, systemów informacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi krytycznie przeanalizować zadany kontekst przestrzenny lub tematyczny dostrzegając procesy informacyjne w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje (z literatury, baz danych, źródeł internetowych), uporządkowywać je i prezentować w czytelnej formie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi stosować naukowe metody rozumowania w celu stworzenia materiału będącego bezpośrednim punktem wyjścia do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi prezentować wyniki pracy na każdym z etapów zadania przy użyciu różnych technik odpowiednich do przekazywanych treści (plansze, makietę, opracowanie naukowe).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole, tworząc wspólnie jedno opracowanie projektowe składające się z czterech indywidualnych części.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość uwarunkowań pracy w zespole, w tym odpowiedzialności za zadania wykonywane osobiście jako element większego zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0315
Nazwa przedmiotu	Metodyka pracy naukowej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	20.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	37	1.48
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	35
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	37

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium

„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).

Część I

Wykład	„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przygotować opracowanie naukowe, określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MPS-02011
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy PBL - Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Wersja przedmiotu	2024Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	105	4.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	95	3.80
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	105

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	95
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Treści kształcenia	Budynek biurowy ZEB – bezemisyjny, w tkance miejskiej – elastyczność funkcji i formy, będzie dotyczył rozwinięcia wiedzy i umiejętności studentów w zakresie projektowania obiektów o zminimalizowanym wpływie na środowisko naturalne, głównie poprzez racjonalizację zużycia energii i emisji gazów cieplarnianych, ale także uwzględnienie innych kwantyfikowalnych kategorii oddziaływanie na środowisko; zastosowanie narzędzi umożliwiających monitorowanie parametrów określających oddziaływanie obiektu na środowisko w procesie projektowym (data driven design). Lokalizacja na obszarze zurbanizowanym będzie zmieniała się w każdym roku akademickim.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	Absolwent zna i rozumie: rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W03
Opis	Absolwent zna i rozumie: zagadnienia powiązane z projektowaniem architektonicznym, urbanistycznym i planowaniem przestrzennym, takie jak infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze, architektura krajobrazu, uwarunkowania ekonomiczne, prawne i społeczne – niezbędne do rozumienia społecznych, ekonomicznych, ekologicznych, przyrodniczych, historycznych, kulturowych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz dostrzega potrzebę ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym, ruralistycznym i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Absolwent zna i rozumie: zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
-------------------	-----

Część I

Opis	Absolwent potrafi: integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U02
Opis	Absolwent potrafi: porozumiewać się przy użyciu różnych technik i narzędzi w środowisku zawodowym i interdyscyplinarnym w zakresie właściwym dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10
Kod efektu	U03
Opis	Absolwent potrafi: posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne i urbanistyczne, a także oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Absolwent jest gotów do: podjęcia roli koordynatora działań w procesie projektowym, zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania i projekty.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3
Kod efektu	KS02
Opis	Absolwent jest gotów do: rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5
Kod efektu	KS03
Opis	Absolwent jest gotów do: rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5
Kod efektu	KS04

Część I

Opis	udział studentów w dyskusji, zaangażowanie w proces studiowania, zaangażowanie i umiejętności pracy grupowej, gotowość i umiejętności poszerzania wiedzy - bezpośrednia obserwacja aktywności studentów podczas zajęć
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-02391
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 1 - Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	45.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	45
Inne godziny kontaktowe	18
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Treści kształcenia	Seminarium 1: Optymalizacja wyborów projektowych: warsztaty wykonywania modeli obliczeniowych i symulacji oraz stosowania procesów optymalizacyjnych i parametrycznych w projektowaniu, uczenia się przez nauczanie, projektowania w oparciu o wyniki analiz (data-driven design). LUB Seminarium 2: Biomateriały w architekturze: seminarium koncentrujące się na prezentacji rozwiązań architektury z biomateriałów. Podczas zajęć studenci tworzą niewielkie elementy budowlane z własnoręcznie przygotowanych komponentów np. z grzybni, ziemi, hempcretu, straw bale, bioplastiku itp. (możliwa współpraca z Instytutem Łukasiewicza).
--------------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	Absolwent zna i rozumie: rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W03
Opis	Absolwent zna i rozumie: zagadnienia powiązane z projektowaniem architektonicznym, urbanistycznym i planowaniem przestrzennym, takie jak infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze, architektura krajobrazu, uwarunkowania ekonomiczne, prawne i społeczne – niezbędne do rozumienia społecznych, ekonomicznych, ekologicznych, przyrodniczych, historycznych, kulturowych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz dostrzega potrzebę ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym, ruralistycznym i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U02

Część I

Opis	Absolwent potrafi: porozumiewać się przy użyciu różnych technik i narzędzi w środowisku zawodowym i interdyscyplinarnym w zakresie właściwym dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10
Kod efektu	U03
Opis	Absolwent potrafi: posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne i urbanistyczne, a także oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu oraz wyciągać konstruktywne wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Absolwent jest gotów do: podjęcia roli koordynatora działań w procesie projektowym, zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania i projekty.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3
Kod efektu	KS02
Opis	Absolwent jest gotów do: rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Absolwent jest gotów do: właściwego określenia priorytetów działań służących realizacji zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-02323
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 1 - Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Kształtowanie architektury przez dobór rozwiązań techniczno-materiałowych. Tematy: -Wprowadzenie w życie założeń takich jak projektowanie z użyciem materiałów i technologii o niskim śladzie węglowym, - idea „Design for Disassembly” (projektowania dla demontażu), - „Buildings as Material Banks” (budynki istniejące jako źródło materiałów budowlanych) - „Reversible Building Design” (odwracalny projekt budynku) - Zagadnienie „circular beauty
--------------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	Absolwent zna i rozumie: rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W03
Opis	Absolwent zna i rozumie: zagadnienia powiązane z projektowaniem architektonicznym, urbanistycznym i planowaniem przestrzennym, takie jak infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze, architektura krajobrazu, uwarunkowania ekonomiczne, prawne i społeczne – niezbędne do rozumienia społecznych, ekonomicznych, ekologicznych, przyrodniczych, historycznych, kulturowych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz dostrzega potrzebę ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym, ruralistycznym i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Absolwent zna i rozumie: zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U02
Opis	Absolwent potrafi: porozumiewać się przy użyciu różnych technik i narzędzi w środowisku zawodowym i interdyscyplinarnym w zakresie właściwym dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10
Kod efektu	U03

Część I

Opis	Absolwent potrafi: posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne i urbanistyczne, a także oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Absolwent jest gotów do: podjęcia roli koordynatora działań w procesie projektowym, zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania i projekty.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3
Kod efektu	KS02
Opis	Absolwent jest gotów do: rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Absolwent jest gotów do: właściwego określenia priorytetów działań służących realizacji zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0200
Nazwa przedmiotu	Projekt urbanistyczny (polityka przestrzenna)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	60.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	60
Inne godziny kontaktowe	30
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Przekazanie niezbędnej wiedzy dotyczącej kształtowania złożonych zespołów urbanistycznych, zagadnień dotyczących ochrony środowiska przyrodniczego i kulturowego, systemów infrastruktury technicznej i transportu. Uwypuklenie konieczności uwzględniania w projektowaniu urbanistycznym kontekstu miejsca – uwarunkowań funkcjonalno-przestrzennych, przyrodniczych, kulturowych, społecznych, prawnych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I	
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą urbanistyki przydatną do projektowania złożonych zespołów urbanistycznych oraz rozszerzoną wiedzę w dziedzinach powiązanych z projektowaniem urbanistycznym, takich jak: infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze i kulturowe, uwarunkowania prawne i społeczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W3, A.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Ma wiedzę o roli i znaczeniu środowiska przyrodniczego, o potrzebie kształtowania ładu przestrzennego i zrównoważonego rozwoju oraz o zagrożeniach środowiska, a także wiedzę w zakresie powiązania projektowania urbanistycznego, planistycznego i architektonicznego z różnymi dyscyplinami przyrodniczymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji urbanistycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2, B.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Ma umiejętności korzystania i doświadczenie w korzystaniu z norm, reguł (prawnych, zawodowych), ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania, prognozując procesy przekształceń struktury miasta oraz przewidując skutki społeczne tych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi sporządzać plany zagospodarowania przestrzennego oraz interpretować je w zakresie koniecznym do projektowania w skali urbanistycznej i architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2, A.U3
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności projektowej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy, a także pracować w grupie, przyjmując w niej różne role A.S1
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0315
Nazwa przedmiotu	Metodyka pracy naukowej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	20.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	37	1.48
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	35
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	37

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium

„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).

Część I

Wykład	„Kryteria naukowości”: czym różni się wiedza (episteme) od opinii (doks); jakie są podstawowe kryteria naukowości: racjonalność, uporządkowanie logiczne, krytycyzm (Immanuel Kant), moc wyjaśniająca, prostota (brzytwa Ochhama), teoretyczność (uniwersalizm), zdolność przewidywania (powtarzalność), moc heurystyczna, falsyfikowalność (Karl Popper), paradygmatyczność (Thomas Kuhn), relacyjność (Actor-Network Theory), otwartość (Paul Feyerabend). „Metody badawcze”: czym różni się wnioskowanie a priori (z założenia) od wnioskowania a posteriori (z doświadczenia, empiryczna), czym różni się wnioskowanie dedukcyjne (z przesłanek) od wnioskowania indukcyjnego, jakie są podstawowe rodzaje twierdzeń naukowych (analityczne, syntetyczne, tautologie, etc.), czym różnią się badania jakościowe od badań ilościowych, czym są przesłanki, hipoteza, pytania badawcze, pytania pomocnicze, teza; oraz jakie są podstawowe metody badawcze: analiza i krytyka literatury, analiza danych, obserwacja, eksperyment, ankieta, wywiad, studium przypadku. „Świat nauki”: czym różnią się badania podstawowe od badań stosowanych, jaka jest obecna klasyfikacja dziedzin i dyscyplin naukowych oraz czym jest interdyscyplinarność, co to są projekty badawcze, jakie są podstawowe rodzaje publikacji naukowych (artykuły, monografie, etc.), czym są recenzje naukowe (peer & blind), jakie istnieją wskaźniki dorobku naukowego (impact factor, h-index, eigenfactor, etc.), jak wygląda klasyfikacja tytułów naukowych oraz stanowisk akademickich, jakie wyzwania etyczne wiążą się z prowadzeniem, publikacją i wykorzystaniem badań. „Nauka a projektowanie”: jakie są podstawowe metody badawcze wykorzystywane w kontekście projektowania architektoniczno-urbanistycznego: Data Analysis (), Knowledge-Based Design, Data-Driven Design, Datascape Architecture, Research by Design, Post Occupancy Evaluation, Case Study oraz Benchmarks, (Participatory) Action Research, Delphi Forecasting, Future Thinking i inne. Teksty naukowe: jakie są podstawowe typy tekstów naukowych (descriptive, analytical, persuasive, critical), z jakich podstawowych części składa się artykuł naukowy (tytuł, streszczenie, wprowadzenie, przegląd wiedzy, metoda badawcza, wyniki badań, dyskusja, podsumowanie, źródła, literatura), czym różnią się źródła pierwotne od wtórnych i jak z nich korzystać, jakie istnieją zasady cytowania źródeł (spójność, jednoznaczność zapisu, etc.) oraz jakie są najpopularniejsze style cytowań (style: MLA, APA, Chicago).
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna podstawowe zasady metodyki badań naukowych, w tym przygotowania opracowań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przygotować opracowanie naukowe, określić przedmiot, zakres i cel prowadzonych badań naukowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0120
Nazwa przedmiotu	Modelowanie i optymalizacja struktur
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30.00 h
Seminarium	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Seminarium w formie dwugodzinnych zajęć seminaryjno-laboratoryjnych jest prowadzone w grupie studenckiej /do 15 studentów/ podzielonej na zespoły tematyczne. Realizowany program zajęć obejmuje zajęcia wprowadzające i demonstrację programu ROBOT, a także pracę własną studentów. Zakres pracy dotyczy przeprowadzenia badań modelowych obejmujących analizy optymalizacyjne wybranych form strukturalnych. Zaliczenie przedmiotu wymaga wykonania analiz numerycznych, czynnego udziału w prezentacji oraz przekazania opracowanych wyników w formie elektronicznej (wydruki w formacie A4). Ponadto, uzyskania pozytywnego wyniku z egzaminu.
Wykład	Analiza i Modelowanie Konstrukcji Wprowadzenie w tematykę wykładów. Modelowanie konstrukcji wspomagane komputerem. Cyfrowy model budynku w projektowaniu architektoniczno-konstrukcyjnym. Narzędzia optymalizacji struktur prętowych. Podstawowe narzędzia i analiza konstrukcyjna wybranych modeli cyfrowych – program Robot. Optymalizacja elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych Optymalizacja w procesie kształtowania elementów konstrukcyjnych i struktur nośnych we współczesnym budownictwie. Współpraca architektoniczno-konstrukcyjna. Optymalizacja formy strukturalnej przy zastosowaniu generatywnych narzędzi modelowania. 1. Wybrane zagadnienia kształtowania formy strukturalnej Topologia w optymalnym kształtowaniu form strukturalnych. Zastosowanie nowoczesnych narzędzi cyfrowych w procesach modelowania form strukturalnych. Form finding' w poszukiwaniu synergicznych rozwiązań strukturalnych. Wzorce bioniczne w poszukiwaniu racjonalnych rozwiązań strukturalnych - modele matematyczne, morfogeneza. Idea fabrykacji elementów strukturalnych w kształtowaniu współczesnej architektury–digitalizacja procesów realizacyjnych.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiału w, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji, w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego. Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą kształtowania technicznych form strukturalnych odpowiednią do tworzenia bardziej skomplikowanych obiektów architektonicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji, obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym. Zna podstawowe programy komputerowe stosowane przy rozwiązywaniu złożonych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W5
---	------

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich. Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje i dokonywać ich dedukcji i interpretacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne; oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu i optymalizacji modeli form strukturalnych oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i powiązanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje a w szczególności ma świadomość konieczności chronienia wartości kulturowych miast historycznych, zespołów urbanistycznych i obiektów architektonicznych, nie tylko tych o uznanych powszechnie wartościach, ale i o skromnych walorach, które potrafi rozpoznać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0210
Nazwa przedmiotu	Teorie kształtowania przestrzeni
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	Tematyka wykładów obejmuje wybrane zagadnienia i problemy teorii architektury w ujęciu ogólnym. Podczas ćwiczeń prezentowane i omawiane są wybrane teksty teoretyczne lub ich fragmenty. Program zawiera traktaty klasyczne i późniejsze oraz ważniejsze przykłady myśli współczesnej. Zajęcia umożliwiają także studentom przygotowanie, po uzgodnieniu z prowadzącymi, częściowego opracowania związanego z dyplomową pracą magisterską.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Student ma uporządkowaną, podbudowaną teoretycznie wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu historycznych i współczesnych trendów w teorii architektury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Student ma wiedzę o twórczości architektonicznej pozostającej w kręgu najsilniejszych oddziaływań teoretycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji i krytycznej oceny, a także wyciągać wnioski oraz formułować i wyczerpująco uzasadniać opinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U4, C.U3
Kod efektu	U02
Opis	Student potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach, także w języku angielskim lub innym języku obcym uznawanym za język komunikacji międzynarodowej w zakresie studiowanego kierunku studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7, C.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Student potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0215
Nazwa przedmiotu	Problemy urbanistyki współczesnej
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.
Wykład	Przedmiotem przekazywanej wiedzy, refleksji i dyskusji są współczesne problemy projektowania, planowania, funkcjonowania i badania przestrzeni zurbanizowanej. Tematy pogrupowane są w 7 bloków realizowanych w ramach wykładów i seminariów: 1. Cele działań w przestrzeni zurbanizowanej w dziedzinie urbanistyki (definicje pojęć). 2. Badanie stanu przestrzeni zurbanizowanej, w której przychodzi nam działać (ocena dotychczasowych doktryn urbanistycznych i ich rezultaty). 3. Rola architekta w kształtowaniu przestrzeni miejskiej (profesja urbanisty, miejsce wśród aktorów życia miejskiego i procesów planistycznych). 4. Współczesne narzędzia planowania miast (metody oddziaływania na rozwój miast). 5. Nowe idee w projektowaniu przestrzeni miejskiej (poszukiwanie miasta idealnego). 6. Urbanistyka w kontekście społecznym (uwarunkowania kulturowe i polityczne, miejsce architekta w społeczeństwie). 7. Rozwój urbanistyki w przyszłości (dziedzina kształcenia, praktyka zawodowa, dyscyplina naukowa, miasto przyszłości). Szczegółowa tematyka omawiana podczas zajęć będzie rozwijana i dostosowywana do aktualnych problemów obserwowanych we współczesnych miastach.

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	narzędzia polityki przestrzennej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do tworzenia koncepcji kształtowania przestrzeni zurbanizowanych, w interdyscyplinarnym środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań dla projektowania i planowania przestrzeni miejskiej; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami badawczymi w zakresie projektowania urbanistycznego oraz planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS02
Opis	zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0220
Nazwa przedmiotu	Informacyjne środowisko przestrzenne
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
--------------------	-----------------------------------

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Seminarium	15.00 h
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Liczba godzin i ECTS pracy studenta:

Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Harmonogram i tematyka zajęć seminaryjnych: 1. Szczegółowe omówienie problematyki seminarium, wybór zespołów, podział obszaru eksploracji. 2. Dyskusja dotycząca wartości zebranego materiału informacyjnego. Wybór przedmiotu stanowiącego podstawę dla dalszych prac. 3. Dokumentacja, opis, język przedstawienia, jako funkcje czytelności komunikatu zawierającego inwentaryzację danych wyjściowych - dyskusja dotycząca zawartości i formy pierwszej planszy.. 4. Metody interpretacji i przetwarzania informacji - dyskusja o sposobie odczytywania zarejestrowanych komunikatów i o zawartości drugiej planszy 5. Koncepcja projektu; problemy symboliki, znaczenia, formalnych podstaw działań przestrzennych; korekty dotyczące zawartości trzeciej części prezentacji 6. Wstęp do cyfrowej fabrykacji; wybór prac, które zostaną przedstawione w postaci modeli prototypowanych; przedstawienie technicznych uwarunkowań pracy; 7. Wystawa, omówienie wyników prac
Wykład	Tematyka wykładów (15 godzin) Wykład 1, 2 - „Systemy Informacji” Omówienie takich pojęć jak: informacja i komunikacja w architekturze, piramida wiedzy, baza danych, baza wiedzy, system ekspertowy. Omówienie różnych modeli projektowania architektonicznego: chronologicznego, cyklicznego, koncentrycznego. Przybliżenie pojęć: architektura informacyjna i społeczeństwo informacyjne w kontekście rozwoju cywilizacyjnego oraz technologia informacyjna. Opisanie i przybliżenie kategorii architektury informacyjnej poprzez prezentacje przykładów obiektów architektonicznych zrealizowanych i wirtualnych. Wykład 3, 4 – „Geometria a Architektura” Przypomnienie podstawowej wiedzy z dziedziny geometrii. Omówienie brył platońskich i ich właściwości, pochodnych i kombinacji, wieloboków Archimedesesa i innych wielościanów foremnych, brył obrotowych, fraktali. Porównanie geometrii Euklidesowej i nieEuklidesowej. Opisanie sposobów modelowania przestrzennego w dostępnych programach komputerowych, modelowanie form swobodnych, krzywe i powierzchnie NURBS, powierzchnie siatkowe, modelowanie objętościowe. Omówienie sposobów tworzenia geometrii, jej modyfikacji, wyświetlania i renderowania. Wykłady 5, 6, 7 – „Projektowanie i modelowanie parametryczne” Opisanie pojęcia parametr, powierzchnia parametryczna, modelowanie i projektowanie parametryczne. Omówienie modelerów parametrycznych, takich jak 3dsMax, Revit, Maya, MicroStation, Rhinoceros + ParaCloud Modeler. Omówienie techniki modelowania parametrycznego Parametric Cell Studio. Przedstawienie przykładów parametrycznych obiektów z dziedziny architektury, designu i sztuki cyfrowej. Omówienie pojęcia BIM (Building Information Modeling), jego zastosowań, najpopularniejszych modelerów oferujących BIM oraz przykładów architektonicznych. Przybliżenie technik szybkiego prototypowania i cyfrowej fabrykacji, ich genezy, parametrów technicznych, możliwości materiałowych, skali i dokładności uzyskiwanych obiektów oraz przykładów zastosowań. Omówienie urządzeń dostępnych w pracowni. Przedstawienie współczesnych trendów a architekturze, takich jak Smart Architecture, Architektura Algorytmiczna, Architektura Ewolucyjna zilustrowanych przykładami projektowymi.

Część I

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	w01
Opis	Ma podbudowaną teoretycznie, szczegółową wiedzę związaną z zagadnieniami dotyczącymi funkcjonowania informacyjnego środowiska przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, A.W7
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych i najistotniejszych nowych osiągnięciach z zakresu projektowania wspomagane komputerem, technik cyfrowych fabrykacji, systemów informacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi krytycznie przeanalizować zadany kontekst przestrzenny lub tematyczny dostrzegając procesy informacyjne w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje (z literatury, baz danych, źródeł internetowych), uporządkowywać je i prezentować w czytelnej formie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi stosować naukowe metody rozumowania w celu stworzenia materiału będącego bezpośrednim punktem wyjścia do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi prezentować wyniki pracy na każdym z etapów zadania przy użyciu różnych technik odpowiednich do przekazywanych treści (plansze, makieta, opracowanie naukowe).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi pracować indywidualnie i w zespole, tworząc wspólnie jedno opracowanie projektowe składające się z czterech indywidualnych części.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość uwarunkowań pracy w zespole, w tym odpowiedzialności za zadania wykonywane osobiście jako element większego zadania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0200
Nazwa przedmiotu	Projekt urbanistyczny (polityka przestrzenna)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	60.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	60
Inne godziny kontaktowe	30
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Przekazanie niezbędnej wiedzy dotyczącej kształtowania złożonych zespołów urbanistycznych, zagadnień dotyczących ochrony środowiska przyrodniczego i kulturowego, systemów infrastruktury technicznej i transportu. Uwypuklenie konieczności uwzględniania w projektowaniu urbanistycznym kontekstu miejsca – uwarunkowań funkcjonalno-przestrzennych, przyrodniczych, kulturowych, społecznych, prawnych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I	
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą urbanistyki przydatną do projektowania złożonych zespołów urbanistycznych oraz rozszerzoną wiedzę w dziedzinach powiązanych z projektowaniem urbanistycznym, takich jak: infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze i kulturowe, uwarunkowania prawne i społeczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W3, A.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Ma wiedzę o roli i znaczeniu środowiska przyrodniczego, o potrzebie kształtowania ładu przestrzennego i zrównoważonego rozwoju oraz o zagrożeniach środowiska, a także wiedzę w zakresie powiązania projektowania urbanistycznego, planistycznego i architektonicznego z różnymi dyscyplinami przyrodniczymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji urbanistycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2, B.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Ma umiejętności korzystania i doświadczenie w korzystaniu z norm, reguł (prawnych, zawodowych), ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania urbanistycznego i planowania przestrzennego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania, prognozując procesy przekształceń struktury miasta, przewidując skutki społeczne tych przekształceń
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi sporządzać plany zagospodarowania przestrzennego oraz interpretować je w zakresie koniecznym do projektowania w skali urbanistycznej i architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2, A.U3
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności projektowej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy, a także pracować w grupie, przyjmując w niej różne role A.S1
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1, A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0207
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy PBL - Dziedzictwo architektoniczne
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	105	4.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	95	3.80
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	105

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	95
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki, a w szczególności przekształceń i modernizacji historycznych struktur pogłębiające wiedzę, umiejętności i zainteresowania i wzbogacające program podstawowy: wiedza o historycznym obiekcie/zespole zabudowy; ocena stanu istniejącego historycznej struktury z uwzględnieniem jakości i integralności architektoniczno-krajobrazowej istniejącego zagospodarowania i potrzeb funkcjonalnych; waloryzacja konserwatorska; metody formułowania wniosków konserwatorskich i założeń projektowych w przekształcaniu historycznych struktur; specyfika ustaleń w projektowaniu modernizacji historycznej tkanki miejskiej; zasady współczesnych rozwiązań architektonicznych w zabytkowej tkance. Wiodąca problematyka: relacje pomiędzy architekturą historyczną a jej współczesnymi uzupełnieniami, a w szczególności – poszukiwanie form nowej architektury i detalu architektonicznego stanowiących wartość dodaną – przy utrzymaniu spójności kompozycyjnej nowej zabudowy z istniejącą oraz walorów kulturowych istniejącej zabudowy i krajobrazu. Zadanie wykonywane indywidualnie: koncepcja architektoniczna nowego obiektu/elementu struktury przestrzennej o jednoznacznie współczesnych formach w zdefiniowanym środowisku kulturowym.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	zna i rozumie zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	zna i rozumie podstawowe metody i techniki konserwacji, modernizacji i uzupełniania zabytkowych struktur;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W7
Kod efektu	W03
Opis	zna i rozumie historię architektury i urbanistyki, architekturę współczesną, ochronę dziedzictwa w zakresie niezbędnym w twórczości architektonicznej, urbanistycznej i planistycznej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W4
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	potrafi opracować konserwatorską koncepcję projektową przekształceń struktury architektoniczno-urbanistycznej o wartościach kulturowych z uwzględnieniem ochrony tych wartości oraz właściwych metod i technik, zgodnie z przyjętym programem uwzględniającym aspekty pozatechniczne,
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6
Kod efektu	U02
Opis	potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów nauki, w tym historii, historii architektury, historii sztuki i ochrony dóbr kultury, gospodarki przestrzennej podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kompetencje społeczne	

Część I

Kod efektu	KS01
Opis	jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	jest gotów do brania odpowiedzialności za kształtowanie środowiska przyrodniczego i krajobrazu kulturowego, w tym za zachowanie dziedzictwa regionu, kraju i Europy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0232
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 1 - Dziedzictwo architektoniczne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Wykład	Wybrane zagadnienia z zakresu teorii architektury i urbanistyki oraz dziedzin pokrewnych, które współcześnie znajdują zastosowanie w badaniu i projektowaniu obiektów i zespołów zabytkowych. Prezentacja potencjalnych źródeł wiedzy o zabytkach architektury i urbanistyki oraz metodyki i celów ich wykorzystania w badaniach architektonicznych zabytków architektury i urbanistyki, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień dotyczących typologii poszczególnych typów budowli architektonicznych i zespołów urbanistycznych. Zwrócenie uwagi na pozatechniczne aspekty i skutki działalności projektowej oraz jej wpływu na środowisko kulturowe.
--------	---

Część I

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie historię i teorię architektury oraz sztuki, techniki i nauk humanistycznych w zakresie niezbędnym do prawidłowego wykonywania projektów architektonicznych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, C.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zasady gromadzenia informacji i ich interpretacji w ramach przygotowywania koncepcji projektowej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, C.W3

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych, przedstawić tło teoretyczne i uzasadnienie prezentowanych rozwiązań w postaci opracowania o charakterze naukowym;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2, B.U3, C.U3

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do brania odpowiedzialności za wartości humanistyczne, społeczne, kulturowe, architektoniczne i urbanistyczne w ochronie środowiska i dziedzictwa kulturowego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0239
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 1 - Dziedzictwo architektoniczne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S2-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	45.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	45
Inne godziny kontaktowe	18
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Wiedza dotycząca prowadzenia badań zabytku lub zespołu obiektów zabytkowych, w tym badań architektonicznych, w szczególności na etapie przygotowań do badań obiektu czyli: kwerend źródłowych (w tym archiwalnych), analiz historycznych, prowadzenia badań in situ (w tym pomiarów obiektu, wykonywania odkrywek i ich dokumentacji, pobierania próbek, analizy metrycznej cegły, opracowania wyników badań). Wiedza z zakresu badań pokrewnych m.in. archeologii, badań konserwatorskich, dendrochronologii. Wiedza na temat uzupełniających metod badawczych takich jak: badania georadarowe, termograficzne, badania elektroporowe gruntu, badania termoluminescencji materiału ceramicznego, badania dendrochronologiczne itp. Wiedza z zakresu , formułowania wniosków i wytycznych konserwatorskich oraz wniosków do prac projektowych w oparciu o wyniki wykonanych badań architektonicznych i analiz porównawczych z zakresu historii architektury oraz oceny stanu technicznego obiektu.
------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą w trakcie studiów;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie historię i teorię architektury oraz sztuki, techniki i nauk humanistycznych w zakresie niezbędnym do prawidłowego wykonywania projektów architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, C.W1
Kod efektu	W03
Opis	Zna i rozumie problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie zasady gromadzenia informacji i ich interpretacji w ramach przygotowywania koncepcji projektowej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, C.W3

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, C.U1
Kod efektu	U02

Część I

Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych, przedstawić tło teoretyczne i uzasadnienie prezentowanych rozwiązań w postaci opracowania o charakterze naukowym;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2, B.U3, C.U3, C.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do podejmowania i wykonywania pracy w sposób profesjonalny, w tym przestrzegania zasad etyki zawodowej i brania odpowiedzialności za podejmowane działania;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS02
Opis	Jest gotów do brania odpowiedzialności za wartości humanistyczne, społeczne, kulturowe, architektoniczne i urbanistyczne w ochronie środowiska i dziedzictwa kulturowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0310
Nazwa przedmiotu	Dyskurs architektoniczny (anglojęzyczne B2+)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	ACAMR-S3-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	40	1.60
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	40
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z teoretycznym podłożem dziedziny, dyskusją w środowisku twórców, współczesnymi stanowiskami teoretycznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Zna i potrafi wykorzystać w mowie i piśmie, specjalistyczne słownictwo dotyczące współczesnego dyskursu architektonicznego w języku angielskim
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych) oraz innych właściwie dobranych źródeł obcojęzycznych, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi, w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych), dokonać krytycznej analizy, zajmować stanowisko dotyczące interpretacji zjawisk zewnętrznych i własnej twórczości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4, B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4, B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0330
Nazwa przedmiotu	Antropologia kultury
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S3-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	- Analiza zjawisk kultury poprzez rzecz, zachowanie, znaczenie (symbol) – kultura materialna, społeczna i duchowa. - Biologiczne, kulturowe i społeczne uwarunkowania potrzeb przestrzennych człowieka. - Architektura i urbanistyka jako forma kulturowego przystosowania się człowieka do życia w środowisku przyrodniczym i społecznym. - Modele zależności między biologią a kulturą i ich wpływ na koncepcje architektoniczno-urbanistyczne. - Fizjologiczne i proksemiczne aspekty zachowań terytorialnych człowieka. - Przestrzeń osobista. - Przestrzeń społeczna; rodzaje interakcji w przestrzeni społecznej. - Wzorce kulturowe struktur przestrzennych. - Wzorce architektoniczne a zachowania przestrzenne. - Antropologia środowiska mieszkalnego. - Stres w środowisku zbudowanym; patologie przestrzenne. - Aksjologia zachowań przestrzennych człowieka. - Antropologia kultury wizualnej a architektura - Zagadnienia związane z alfabetyzmem wizualnym - Charakterystyka współczesnej ikonosfery i jej składniki architektoniczne
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: relacje zachodzące między człowiekiem a architekturą i między architekturą a środowiskiem ją otaczającym, oraz potrzeby dostosowania architektury do ludzkich potrzeb i skali człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W02
Opis	uwarunkowania projektowania architektonicznego i urbanistycznego wynikające z możliwości psychofizycznych człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U1
Kod efektu	U03
Opis	dostrzega, rozumie i krytycznie interpretuje komunikaty wizualne; skutecznie tworzy je w określonym obszarze rzeczywistości – projektowaniu architektonicznym oraz posiada umiejętność wartościowania komunikatów i przywoływania ich w przestrzeni umysłu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Absolwent jest gotów do: poszanowania różnorodności poglądów i kultur oraz do wykazywania wrażliwości na społeczne aspekty zawodu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Posiada kompetencje w zakresie interpretowania i tworzenia przekazu wizualnego w szerokim kontekście współczesnej ikonosfery
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0335
Nazwa przedmiotu	Ergonomia
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S3-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Treść wykładów zostanie podzielona na 10 godzin / 5 wykładów po 2 godziny Wykład 1. Podstawowe zagadnienia związane z ergonomią człowieka. Ergonomia mężczyzny, ergonomia kobiety, ergonomia dziecka. Wykład 2. Zagadnienia związane z ergonomią miejsca zamieszkania. Od skali małej architektury po elementy wyposażenia wnętrza mieszkalnego – kuchni, łazienki, miejsca wypoczynku, miejsca do spania. Wykład 3. Ergonomia miejsca pracy. Zagadnienia związane z komfortem i bezpieczeństwem pracy. Wykład 4. Zagadnienia ergonomiczne obiektów publicznych, ośrodków zdrowia, przedszkoli, szkół itp. Wykład 5. Projektowanie uniwersalne. Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem dla osób niepełnosprawnych.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą projektowania architektonicznego o różnym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnością w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym oraz zasad ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewniania pełniej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób niepełnosprawnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	w03
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jej realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnienia struktur architektoniczno-urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04

Część I

Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0340
Nazwa przedmiotu	Projekt przeddyplomowy
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S3-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	40.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	40
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program specjalnościowy i przygotowujące metodycznie do wykonania pracy dyplomowej.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych, pozwalającą na przedstawienie teoretycznego tła podejmowanego problemu projektowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Zna zasady formułowania tekstów o charakterze naukowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wyodrębnić i sformułować problem projektowy oraz dobrać właściwe metody i narzędzia do jego rozwiązania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U5
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne – w celu sformułowania wniosków do projektowania przy użyciu warsztatu badawczego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaaplikować wnioski z opracowania o charakterze badawczym do rozwiązania problemu projektowego, a także czytelnie uzasadnić przyjęte rozwiązania na tle tych wniosków, także w prezentacji graficznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Rozumie konieczność uzasadniania decyzji projektowych za pomocą rzetelnie przeprowadzonego procesu myślowego oraz wagę czytelnej prezentacji przesłanek stojących za podjętymi decyzjami projektowymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2, B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0240
Nazwa przedmiotu	Etyka zawodu
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S3-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	30	1.20 (1.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady /15 godzin, w cyklu 7-u 2-godzinnych wykładów/ „Miejsce etyki w zawodzie architekta; odpowiedzialność jako funkcja etyki zawodowej” /etyka zawodu architekta jako niezbędny element warsztatu, etyka w dydaktyce Wydziału, ogólne definicje odpowiedzialności wg. Ingardena i odpowiedzialność zawodowa architekta/ „Miejsce etyki w ogólnej problematyce filozofii; zawód architekta z pozycji etyki” /etyka jako część ogólnej wiedzy filozoficznej, historia etyki wg. Tatarkiewicz, etyka normatywna, etyki pracy, etyki zawodu pokrewne: lekarzy, prawników, polityków, typy odpowiedzialności architekta/ „Odpowiedzialność architekta za własne dzieło i miejsce w którym powstaje” /proces twórczy architektury w świetle etyki zawodu, tradycyjna odpowiedzialność za kanon i harmonię, konsekwencja rozwiązań idei, maksimum twórcze, rola miejsca, tożsamość jako reguła, stosunek do mody w architekturze/ „Odpowiedzialność architekta wobec klienta” /klient a użytkownik, odpowiedzialność za standard fizyczny i psychiczny architektury oraz za ekonomikę rozwiązania, czytelność przekazu projektu jako odpowiedzialność za komunikowanie się, zależność od klienta-zleceniodawcy, klient „polityczny”/ „Odpowiedzialność architekta wobec drugiego architekta” /typy odpowiedzialności wobec kolegi-architekta: w sferze krytyki - pełnionych funkcji – prawa autorskiego, system orzecznictwa koleżeńskie i sankcje / Izba, SARP/ „Związki architektów: SARP i Izba jako kodyfikatorzy kodeksu etyki” /historia polskich stowarzyszeń architektonicznych: SARP i Izby, rola UIA, polskie zapisy etyki zawodu architekta, obowiązujące Kodeksy i międzynarodowe Standardy Profesjonalizmu /UIA/ „Konflikty, napięcia, niepokoje twórcy-architekta” /rola etyki w procesie twórczym, trudności w tworzeniu: napięcia i niepokoje, stress, oczekiwana „iluminacja”, odpowiedzialność za kontrolowany proces tworzenia, finał realizacji/ Test sprawdzający, zaliczeniowy /1 godz./
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę z zakresu etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę konieczną do rozumienia społecznych i prawnych elementów odpowiedzialności architekta za dzieło i klienta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi komunikować się z klientem podczas odpowiedzialnej etycznie prezentacji projektu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6, B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przy rozwiązywaniu zadań architektonicznych dostrzegać ich aspekty etyczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U8
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności działań architekta i jego odpowiedzialności za środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane ze stosowaniem etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Ma świadomość społecznej roli architekta, szczególnie w aspekcie przekazywania treści z zakresu odpowiedzialności architekta wobec klienta i społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0245
Nazwa przedmiotu	Prawo w procesie inwestycyjnym
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S3-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	-
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, przyrodniczych, historycznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą norm prawnych, zakresu ich stosowania i odpowiedzialności w dziedzinie architektury
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6, B.W9

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi korzystać z norm i reguł, ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0300
Nazwa przedmiotu	Projekt architektoniczny 2 (duży obiekt o złożonej technologii)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S3-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	115	4.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	85	3.40
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	25
Razem	115

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	85
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego w zakresie wykraczającym poza zagadnienia podejmowane w ramach wybranej specjalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, formułować wnioski do projektowania prognozując procesy przekształceń i przewidując ich skutki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U8

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0306
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy interdyscyplinarny - Architektura i Urbanistyka - miasto jako miejsce rozwoju
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S3-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki- głównie ekologicznej i związanej ze stosowaniem nowoczesnych technologii oraz określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Projektowanie urbanistyczne w zakresie opracowywania zadań o różnej skali i stopniu złożoności, w szczególności: zespołów zabudowy, miejscowych planów zagospodarowania przestrzennego z uwzględnieniem lokalnych uwarunkowań i powiązań.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W2
Kod efektu	W02
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań, w tym waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy; formułować wnioski do projektowania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami inżynierskimi i problemami badawczymi w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kod efektu	U03
Opis	przygotować i przedstawić prezentację poświęconą szczegółowym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0319
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 2 - Architektura i Urbanistyka - miasto jako miejsce rozwoju
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S3-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Tematy wykładów: 1 Kształtowanie struktury funkcjonalno-przestrzennej miasta, a środowisko przyrodnicze-Wprowadzenie (prof. dr hab. inż. arch. Krystyna Guranowska-Gruszecka) 2 Systemy przyrodnicze w miastach - zielona infrastruktura - 1 - ziemia – woda –powietrze (dr inż. arch. kraj. Kinga Zinowiec-Cieplik/ prof. dr hab. inż. arch. Sławomir Gzell) 3 Systemy przyrodnicze w miastach - usługi ekosystemowe - 2 - fauna i flora (dr inż. arch. kraj. Kinga Zinowiec-Cieplik) 4 Idea "Tiere paysage" oraz walka o bioróżnorodność (dr inż. arch. kraj. Kinga Zinowiec-Cieplik) 5 Zrównoważone wielofunkcyjne zespoły urbanistyczne i osiedla mieszkaniowe (dr hab. inż. arch. Katarzyna Pluta, prof. uczelni) 6 Kształtowanie publicznych przestrzeni zieleni w miastach (dr hab. inż. arch. Katarzyna Pluta, prof. uczelni) 7 E - design - projektowanie integralne i otwarte (dr inż. arch. kraj. Kinga Zinowiec-Cieplik) 8 Recykling w kształtowaniu krajobrazu miejskiego (dr inż. arch. kraj. Kinga Zinowiec-Cieplik) 9 Uprawianie miasta - uprawy w mieście (dr inż. arch. kraj. Kinga Zinowiec-Cieplik) 10 Kształtowanie węzłów miejskości w śródmieściach metropolii i obszarach metropolitalnych, a środowisko przyrodnicze (prof. dr hab. inż. arch. Krystyna Guranowska-Gruszecka) 11 Cyfryzacja – w urbanistyce (prof. dr hab. inż. arch. Krystyna Guranowska-Gruszecka) 12 , 13, 14 - Wykłady dotyczące GIS-u - jako narzędzia w projektowaniu urbanistycznym (dr Ewa Janczar) 15 Wykład końcowy – podsumowanie i sprawdzian
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Student ma pogłębioną wiedzę dotyczącą teorii architektury, urbanistyki i architektury krajobrazu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3, A.W8
Kod efektu	W02
Opis	Student ma szczegółową wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2, B.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Student potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. architektury, urbanistyki, architektury krajobrazu, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego, geografii i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Student potrafi prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi, oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U03

Część I

Opis	Student potrafi integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie Student ma umiejętność samokształcenia się i świadomego rozwijania zainteresowań zawodowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Student ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty, skutki działalności projektowej i jej wpływ na środowisko.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2, A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0328
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 2 - Architektura i Urbanistyka - miasto jako miejsce rozwoju (AiU1)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S3-MWP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	50.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	13
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Tematyka Seminarium jest związana z tematyką wykładu pt. E-CITY. PRZYRODA I CYFRYZACJA. Przykłady tematów seminariów: Systemy przyrodnicze w miastach - zielona infrastruktura, Idea "Tiere paysage" oraz walka o bioróżnorodność, Formy odtwarzania ciągłości systemu (zielona/błękitna infrastruktura), Zrównoważone wielofunkcyjne zespoły urbanistyczne i osiedla mieszkaniowe, Przestrzenie hybrydowe – jako odpowiedź na wiele zmiennych potrzeb, Kształtowanie publicznych przestrzeni zieleni w miastach, Mieszkanie w centrum, a życie na peryferiach, E - design - projektowanie integralne i otwarte, Recykling w kształtowaniu krajobrazu miejskiego, Uprawianie miasta - uprawy w mieście, Przestrzeń wirtualna i przestrzeń realna, Miasto BIT- ów a tożsamość miejsca zamieszkania, Kształtowanie węzłów miejskości w śródmieściach metropolii i obszarach metropolitalnych, Współczesne transformacje węzłów miejskości- dobre i złe praktyki, Problemy informacji przestrzennej.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się**Wiedza**

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych ze środowiskiem przyrodniczym i kulturowym oraz uwarunkowaniami społecznymi, ekonomicznymi i prawnymi.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W8, B.W3
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych z uwzględnieniem uwarunkowań środowiskowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W3, B.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. architektury, urbanistyki, architektury krajobrazu, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego, geografii i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, a także z badań i obserwacji w terenie, integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji a także wyciągać wnioski.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, B.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonywać teoretycznej analizy, uogólnień, uzasadniać teoretycznie i dowodzić słuszności głoszonych poglądów oraz sytuować swoje rozumowanie na tle szerszych podstaw teoretycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3, A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0310
Nazwa przedmiotu	Dyskurs architektoniczny (anglojęzyczne B2+)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	40	1.60
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	40
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z teoretycznym podłożem dziedziny, dyskusją w środowisku twórców, współczesnymi stanowiskami teoretycznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Zna i potrafi wykorzystać w mowie i piśmie, specjalistyczne słownictwo dotyczące współczesnego dyskursu architektonicznego w języku angielskim
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych) oraz innych właściwie dobranych źródeł obcojęzycznych, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi, w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych), dokonać krytycznej analizy, zajmować stanowisko dotyczące interpretacji zjawisk zewnętrznych i własnej twórczości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4, B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4, B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0330
Nazwa przedmiotu	Antropologia kultury
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	- Analiza zjawisk kultury poprzez rzecz, zachowanie, znaczenie (symbol) – kultura materialna, społeczna i duchowa. - Biologiczne, kulturowe i społeczne uwarunkowania potrzeb przestrzennych człowieka. - Architektura i urbanistyka jako forma kulturowego przystosowania się człowieka do życia w środowisku przyrodniczym i społecznym. - Modele zależności między biologią a kulturą i ich wpływ na koncepcje architektoniczno-urbanistyczne. - Fizjologiczne i proksemiczne aspekty zachowań terytorialnych człowieka. - Przestrzeń osobista. - Przestrzeń społeczna; rodzaje interakcji w przestrzeni społecznej. - Wzorce kulturowe struktur przestrzennych. - Wzorce architektoniczne a zachowania przestrzenne. - Antropologia środowiska mieszkalnego. - Stres w środowisku zbudowanym; patologie przestrzenne. - Aksjologia zachowań przestrzennych człowieka. - Antropologia kultury wizualnej a architektura - Zagadnienia związane z alfabetyzmem wizualnym - Charakterystyka współczesnej ikonosfery i jej składniki architektoniczne
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: relacje zachodzące między człowiekiem a architekturą i między architekturą a środowiskiem ją otaczającym, oraz potrzeby dostosowania architektury do ludzkich potrzeb i skali człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W02
Opis	uwarunkowania projektowania architektonicznego i urbanistycznego wynikające z możliwości psychofizycznych człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U1
Kod efektu	U03
Opis	dostrzega, rozumie i krytycznie interpretuje komunikaty wizualne; skutecznie tworzy je w określonym obszarze rzeczywistości – projektowaniu architektonicznym oraz posiada umiejętność wartościowania komunikatów i przywoływania ich w przestrzeni umysłu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Absolwent jest gotów do: poszanowania różnorodności poglądów i kultur oraz do wykazywania wrażliwości na społeczne aspekty zawodu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Posiada kompetencje w zakresie interpretowania i tworzenia przekazu wizualnego w szerokim kontekście współczesnej ikonosfery
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0335
Nazwa przedmiotu	Ergonomia
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Treść wykładów zostanie podzielona na 10 godzin / 5 wykładów po 2 godziny Wykład 1. Podstawowe zagadnienia związane z ergonomią człowieka. Ergonomia mężczyzny, ergonomia kobiety, ergonomia dziecka. Wykład 2. Zagadnienia związane z ergonomią miejsca zamieszkania. Od skali małej architektury po elementy wyposażenia wnętrza mieszkalnego – kuchni, łazienki, miejsca wypoczynku, miejsca do spania. Wykład 3. Ergonomia miejsca pracy. Zagadnienia związane z komfortem i bezpieczeństwem pracy. Wykład 4. Zagadnienia ergonomiczne obiektów publicznych, ośrodków zdrowia, przedszkoli, szkół itp. Wykład 5. Projektowanie uniwersalne. Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem dla osób niepełnosprawnych.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą projektowania architektonicznego o różnym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnością w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym oraz zasad ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewniania pełniej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób niepełnosprawnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	w03
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jej realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnienia struktur architektoniczno-urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04

Część I

Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0340
Nazwa przedmiotu	Projekt przeddyplomowy
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	40.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	40
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program specjalnościowy i przygotowujące metodycznie do wykonania pracy dyplomowej.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych, pozwalającą na przedstawienie teoretycznego tła podejmowanego problemu projektowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Zna zasady formułowania tekstów o charakterze naukowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wyodrębnić i sformułować problem projektowy oraz dobrać właściwe metody i narzędzia do jego rozwiązania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U5
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne – w celu sformułowania wniosków do projektowania przy użyciu warsztatu badawczego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaaplikować wnioski z opracowania o charakterze badawczym do rozwiązania problemu projektowego, a także czytelnie uzasadnić przyjęte rozwiązania na tle tych wniosków, także w prezentacji graficznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Rozumie konieczność uzasadniania decyzji projektowych za pomocą rzetelnie przeprowadzonego procesu myślowego oraz wagę czytelnej prezentacji przesłanek stojących za podjętymi decyzjami projektowymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2, B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0245
Nazwa przedmiotu	Prawo w procesie inwestycyjnym
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	-
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, przyrodniczych, historycznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą norm prawnych, zakresu ich stosowania i odpowiedzialności w dziedzinie architektury
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6, B.W9

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi korzystać z norm i reguł, ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0240
Nazwa przedmiotu	Etyka zawodu
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	30	1.20 (1.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady /15 godzin, w cyklu 7-u 2-godzinnych wykładów/ „Miejsce etyki w zawodzie architekta; odpowiedzialność jako funkcja etyki zawodowej” /etyka zawodu architekta jako niezbędny element warsztatu, etyka w dydaktyce Wydziału, ogólne definicje odpowiedzialności wg. Ingardena i odpowiedzialność zawodowa architekta/ „Miejsce etyki w ogólnej problematyce filozofii; zawód architekta z pozycji etyki” /etyka jako część ogólnej wiedzy filozoficznej, historia etyki wg. Tatarkiewicz, etyka normatywna, etyki pracy, etyki zawodu pokrewne: lekarzy, prawników, polityków, typy odpowiedzialności architekta/ „Odpowiedzialność architekta za własne dzieło i miejsce w którym powstaje” /proces twórczy architektury w świetle etyki zawodu, tradycyjna odpowiedzialność za kanon i harmonię, konsekwencja rozwiązań idei, maksimum twórcze, rola miejsca, tożsamość jako reguła, stosunek do mody w architekturze/ „Odpowiedzialność architekta wobec klienta” /klient a użytkownik, odpowiedzialność za standard fizyczny i psychiczny architektury oraz za ekonomikę rozwiązania, czytelność przekazu projektu jako odpowiedzialność za komunikowanie się, zależność od klienta-zleceniodawcy, klient „polityczny”/ „Odpowiedzialność architekta wobec drugiego architekta” /typy odpowiedzialności wobec kolegi-architekta: w sferze krytyki - pełnionych funkcji – prawa autorskiego, system orzecznictwa koleżeńskie i sankcje / Izba, SARP/ „Związki architektów: SARP i Izba jako kodyfikatory kodeksu etyki” /historia polskich stowarzyszeń architektonicznych: SARP i Izby, rola UIA, polskie zapisy etyki zawodu architekta, obowiązujące Kodeksy i międzynarodowe Standardy Profesjonalizmu /UIA/ „Konflikty, napięcia, niepokoje twórcy-architekta” /rola etyki w procesie twórczym, trudności w tworzeniu: napięcia i niepokoje, stress, oczekiwana „iluminacja”, odpowiedzialność za kontrolowany proces tworzenia, finał realizacji/ Test sprawdzający, zaliczeniowy /1 godz./
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę z zakresu etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę konieczną do rozumienia społecznych i prawnych elementów odpowiedzialności architekta za dzieło i klienta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi komunikować się z klientem podczas odpowiedzialnej etycznie prezentacji projektu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6, B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przy rozwiązywaniu zadań architektonicznych dostrzegać ich aspekty etyczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U8
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności działań architekta i jego odpowiedzialności za środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane ze stosowaniem etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Ma świadomość społecznej roli architekta, szczególnie w aspekcie przekazywania treści z zakresu odpowiedzialności architekta wobec klienta i społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0300
Nazwa przedmiotu	Projekt architektoniczny 2 (duży obiekt o złożonej technologii)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	115	4.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	85	3.40
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	25
Razem	115

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	85
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego w zakresie wykraczającym poza zagadnienia podejmowane w ramach wybranej specjalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, formułować wnioski do projektowania prognozując procesy przekształceń i przewidując ich skutki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U8

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0307
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy interdyscyplinarny - Architektura i Urbanistyka - miasto jako miejsce życia
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych. Odpowiednio do tematu w danym roku akademickim skala opracowania dotyczy większych lub mniejszych fragmentów miast i stref podmiejskich. W trakcie zajęć pogłębianą jest wiedza, umiejętności i zainteresowania, co wzbogaca program podstawowy
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I	
Opis	projektowanie urbanistyczne w zakresie opracowywania zadań o różnej skali i stopniu złożoności,
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W2
Kod efektu	W02
Opis	wybrane metody analiz uwarunkowań projektowych i służące im narzędzia
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	zaprojektować złożony zespół urbanistyczny;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2
Kod efektu	U02
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U03
Opis	myśleć w sposób kreatywny, a także wyrażać własne koncepcje artystyczne w projektowaniu urbanistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U04
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U05
Opis	porozumiewać się przy użyciu różnych technik i narzędzi w środowisku zawodowym właściwym dla projektowania urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10
Kod efektu	U06
Opis	pracować indywidualnie i w zespole
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11
Kod efektu	U07
Opis	wdrażać zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym.c
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	publicznych wystąpień i prezentacji;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0329
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 2 - Architektura i Urbanistyka - miasto jako miejsce życia (AiU2)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	50.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	13
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonywać teoretycznej analizy, uogólnień, uzasadniać teoretycznie i dowodzić słuszności głoszonych poglądów oraz sytuować swoje rozumowanie na tle szerszych podstaw teoretycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0321
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 2 - Architektura i Urbanistyka - miasto jako miejsce życia
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Na wykładzie omówione zostaną najważniejsze wyzwania, stojące dziś przed architektami i urbanistami, związane z ulepszaniem miast. Przedstawione będą konkretne rozwiązania w zakresie takich zagadnień, jak: koncepcje współczesnego miasta i ich konsekwencje (smart city, slow city, bio-city, miasto zielone, miasto zwarte/compact city), ulepszanie miast w procesach rewitalizacji, najnowsze rozwiązania proekologiczne w miastach społeczeństwa wiedzy, rozwój oparty na transporcie publicznym (TOD), zielona infrastruktura oraz woda w architekturze i urbanistyce. Wykład zostanie podzielony na dwa bloki. W pierwszym omówione zostaną przykłady realnego wdrożenia nowych modeli rozwoju miast. W drugim bloku przedstawione będą inteligentne rozwiązania stosowane przy planowaniu i projektowaniu miast. • Miasto społeczeństwa wiedzy. • Styl życia a struktura miasta. • Nowy urbanizm nie taki już nowy. • Posturbanizm – koniec modelu miasta europejskiego? • Teoria ekosystemu w koncepcjach rozwoju miast. • Czy jesteśmy gotowi na „miasto zwarte”? • Rozwój oparty na transporcie publicznym. • Blok 2: • Inteligentny rozwój miast – nadzieje i zagrożenia. • Inteligentny rozwój miast - zarządzanie infrastrukturą. • Inteligentny rozwój miast - zarządzanie transportem publicznym. • Inteligentny rozwój miast – wartość ekonomiczna przestrzeni. • Miasto dostępne - rozwiązania transportowe. • Miasto dostępne - rozwiązania dla niepełnosprawnych. • • Urbanistyka codzienna, urbanistyka dla odrzuconych
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	zaawansowaną teorię architektury i urbanistyki przydatną do formułowania i rozwiązywania złożonych zadań z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego, a także trendy rozwojowe i aktualne kierunki w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W02
Opis	historię architektury i urbanistyki, architekturę współczesną, ochronę dziedzictwa, w zakresie niezbędnym w twórczości architektonicznej, urbanistycznej i planistycznej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2
Kod efektu	W03
Opis	rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W04

Część I

Opis	zagadnienia powiązane z projektowaniem architektonicznym, urbanistycznym i planowaniem przestrzennym, takie jak infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze, architektura krajobrazu, uwarunkowania ekonomiczne, prawne i społeczne – niezbędne do rozumienia społecznych, ekonomicznych, ekologicznych, przyrodniczych, historycznych, kulturowych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz dostrzega potrzebę ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym, ruralistycznym i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów nauki m.in. historii, historii architektury, historii sztuki, ochrony dóbr kultury i gospodarki przestrzennej podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	dostrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze, oraz brać odpowiedzialność za podejmowane decyzje techniczne w środowisku i za przekazanie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego następnym pokoleniom
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2
Kod efektu	U03
Opis	dostrzegać aspekty systemowe i pozatechniczne, w tym środowiskowe, kulturowe, plastyczne, ekonomiczne i prawne, w procesie projektowania architektonicznego, urbanistycznego i planistycznego o dużym stopniu złożoności;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U3

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	formułowania opinii dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta, a także przekazywania informacji i opinii;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0310
Nazwa przedmiotu	Dyskurs architektoniczny (anglojęzyczne B2+)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	ACAID-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	40	1.60
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	40
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z teoretycznym podłożem dziedziny, dyskusją w środowisku twórców, współczesnymi stanowiskami teoretycznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Zna i potrafi wykorzystać w mowie i piśmie, specjalistyczne słownictwo dotyczące współczesnego dyskursu architektonicznego w języku angielskim
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych) oraz innych właściwie dobranych źródeł obcojęzycznych, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi, w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych), dokonać krytycznej analizy, zajmować stanowisko dotyczące interpretacji zjawisk zewnętrznych i własnej twórczości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4, B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4, B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0330
Nazwa przedmiotu	Antropologia kultury
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	- Analiza zjawisk kultury poprzez rzecz, zachowanie, znaczenie (symbol) – kultura materialna, społeczna i duchowa. - Biologiczne, kulturowe i społeczne uwarunkowania potrzeb przestrzennych człowieka. - Architektura i urbanistyka jako forma kulturowego przystosowania się człowieka do życia w środowisku przyrodniczym i społecznym. - Modele zależności między biologią a kulturą i ich wpływ na koncepcje architektoniczno-urbanistyczne. - Fizjologiczne i proksemiczne aspekty zachowań terytorialnych człowieka. - Przestrzeń osobista. - Przestrzeń społeczna; rodzaje interakcji w przestrzeni społecznej. - Wzorce kulturowe struktur przestrzennych. - Wzorce architektoniczne a zachowania przestrzenne. - Antropologia środowiska mieszkalnego. - Stres w środowisku zbudowanym; patologie przestrzenne. - Aksjologia zachowań przestrzennych człowieka. - Antropologia kultury wizualnej a architektura - Zagadnienia związane z alfabetyzmem wizualnym - Charakterystyka współczesnej ikonosfery i jej składniki architektoniczne
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: relacje zachodzące między człowiekiem a architekturą i między architekturą a środowiskiem ją otaczającym, oraz potrzeby dostosowania architektury do ludzkich potrzeb i skali człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W02
Opis	uwarunkowania projektowania architektonicznego i urbanistycznego wynikające z możliwości psychofizycznych człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U1
Kod efektu	U03
Opis	dostrzega, rozumie i krytycznie interpretuje komunikaty wizualne; skutecznie tworzy je w określonym obszarze rzeczywistości – projektowaniu architektonicznym oraz posiada umiejętność wartościowania komunikatów i przywoływania ich w przestrzeni umysłu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Absolwent jest gotów do: poszanowania różnorodności poglądów i kultur oraz do wykazywania wrażliwości na społeczne aspekty zawodu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Posiada kompetencje w zakresie interpretowania i tworzenia przekazu wizualnego w szerokim kontekście współczesnej ikonosfery
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0335
Nazwa przedmiotu	Ergonomia
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Treść wykładów zostanie podzielona na 10 godzin / 5 wykładów po 2 godziny Wykład 1. Podstawowe zagadnienia związane z ergonomią człowieka. Ergonomia mężczyzny, ergonomia kobiety, ergonomia dziecka. Wykład 2. Zagadnienia związane z ergonomią miejsca zamieszkania. Od skali małej architektury po elementy wyposażenia wnętrza mieszkalnego – kuchni, łazienki, miejsca wypoczynku, miejsca do spania. Wykład 3. Ergonomia miejsca pracy. Zagadnienia związane z komfortem i bezpieczeństwem pracy. Wykład 4. Zagadnienia ergonomiczne obiektów publicznych, ośrodków zdrowia, przedszkoli, szkół itp. Wykład 5. Projektowanie uniwersalne. Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem dla osób niepełnosprawnych.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą projektowania architektonicznego o różnym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnością w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym oraz zasad ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewniania pełniej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób niepełnosprawnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	w03
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jej realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnienia struktur architektoniczno-urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04

Część I

Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0340
Nazwa przedmiotu	Projekt przeddyplomowy
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	40.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	40
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program specjalnościowy i przygotowujące metodycznie do wykonania pracy dyplomowej.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych, pozwalającą na przedstawienie teoretycznego tła podejmowanego problemu projektowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Zna zasady formułowania tekstów o charakterze naukowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wyodrębnić i sformułować problem projektowy oraz dobrać właściwe metody i narzędzia do jego rozwiązania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U5
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne – w celu sformułowania wniosków do projektowania przy użyciu warsztatu badawczego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaaplikować wnioski z opracowania o charakterze badawczym do rozwiązania problemu projektowego, a także czytelnie uzasadnić przyjęte rozwiązania na tle tych wniosków, także w prezentacji graficznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Rozumie konieczność uzasadniania decyzji projektowych za pomocą rzetelnie przeprowadzonego procesu myślowego oraz wagę czytelnej prezentacji przesłanek stojących za podjętymi decyzjami projektowymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2, B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0245
Nazwa przedmiotu	Prawo w procesie inwestycyjnym
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	-
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, przyrodniczych, historycznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą norm prawnych, zakresu ich stosowania i odpowiedzialności w dziedzinie architektury
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6, B.W9

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi korzystać z norm i reguł, ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0240
Nazwa przedmiotu	Etyka zawodu
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	30	1.20 (1.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady /15 godzin, w cyklu 7-u 2-godzinnych wykładów/ „Miejsce etyki w zawodzie architekta; odpowiedzialność jako funkcja etyki zawodowej” /etyka zawodu architekta jako niezbędny element warsztatu, etyka w dydaktyce Wydziału, ogólne definicje odpowiedzialności wg. Ingardena i odpowiedzialność zawodowa architekta/ „Miejsce etyki w ogólnej problematyce filozofii; zawód architekta z pozycji etyki” /etyka jako część ogólnej wiedzy filozoficznej, historia etyki wg. Tatarkiewicz, etyka normatywna, etyki pracy, etyki zawodu pokrewne: lekarzy, prawników, polityków, typy odpowiedzialności architekta/ „Odpowiedzialność architekta za własne dzieło i miejsce w którym powstaje” /proces twórczy architektury w świetle etyki zawodu, tradycyjna odpowiedzialność za kanon i harmonię, konsekwencja rozwiązywania idei, maksimum twórcze, rola miejsca, tożsamość jako reguła, stosunek do mody w architekturze/ „Odpowiedzialność architekta wobec klienta” /klient a użytkownik, odpowiedzialność za standard fizyczny i psychiczny architektury oraz za ekonomikę rozwiązania, czytelność przekazu projektu jako odpowiedzialność za komunikowanie się, zależność od klienta-zlecniodawcy, klient „polityczny”/ „Odpowiedzialność architekta wobec drugiego architekta” /typy odpowiedzialności wobec kolegi-architekta: w sferze krytyki - pełnionych funkcji – prawa autorskiego, system orzecznictwa koleżeńskie i sankcje / Izba, SARP/ „Związki architektów: SARP i Izba jako kodyfikatory kodeksu etyki” /historia polskich stowarzyszeń architektonicznych: SARP i Izby, rola UIA, polskie zapisy etyki zawodu architekta, obowiązujące Kodeksy i międzynarodowe Standardy Profesjonalizmu /UIA/ „Konflikty, napięcia, niepokoje twórcy-architekta” /rola etyki w procesie twórczym, trudności w tworzeniu: napięcia i niepokoje, stress, oczekiwana „iluminacja”, odpowiedzialność za kontrolowany proces tworzenia, finał realizacji/ Test sprawdzający, zaliczeniowy /1 godz./
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę z zakresu etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę konieczną do rozumienia społecznych i prawnych elementów odpowiedzialności architekta za dzieło i klienta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi komunikować się z klientem podczas odpowiedzialnej etycznie prezentacji projektu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6, B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przy rozwiązywaniu zadań architektonicznych dostrzegać ich aspekty etyczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U8
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności działań architekta i jego odpowiedzialności za środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane ze stosowaniem etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Ma świadomość społecznej roli architekta, szczególnie w aspekcie przekazywania treści z zakresu odpowiedzialności architekta wobec klienta i społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0302
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy interdyscyplinarny - Architektura Idei (A1)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. Projekt jest poprzedzony analizami kontekstów: geograficznego, społecznego, ekonomicznego, kulturowego spełniając wymogi prawne i formalne (np. wymogi MPZP i odnośne przepisy) , w relacji do autorskich wniosków i obserwacji. Ważnym aspektem podejmowanym w ramach Projektu Fakultatywnego nr 2, jest kształtowanie umiejętności komunikacji architekta ze wszystkimi interesariuszami procesu powstawania takich obiektów w mieście, wyrabianie technik graficznych, uczenie środków komunikacji architekta,- nie tylko z innymi członkami procesu projektowego, ale też laikami- potencjalnymi użytkownikami i odbiorcami opracowywanego obiektu handlowego w centrum Pabianic. Projekt przygotowywany jest w oparciu o następujące zagadnienia: - rozwiązania nie tylko w zakresie zadanej lokalizacji, ale szerszego spojrzenia,- kompleksowej wizji dla danego miasta w kontekście rozwoju tego miasta i ośrodków wyższej rangi - rozważań,- jak z przestrzeni publicznych dla danej usługi i proponowanych rozwiązań z zakresu architektury może wynikać organizacja codziennego życia mieszkańców, - jakie mogą być wizje h rozwoju tak określonych usług i poświęconych im przestrzeni w kontekście współczesnym, przyszłym, w aspekcie globalnym i lokalnym.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Kod efektu	W02
Opis	rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W03
Opis	rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	sposoby komunikowania idei projektów architektonicznych, urbanistycznych i planistycznych oraz ich opracowywania;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
-------------------	-----

Część I

Opis	zaprojektować prosty i złożony obiekt architektoniczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z zadaniem lub przyjętym programem, uwzględniającym wymagania i potrzeby wszystkich użytkowników, kontekst przestrzenny i kulturowy, aspekty techniczne i pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1
Kod efektu	U02
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań, w tym waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi, oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U03
Opis	ocenić przydatność zaawansowanych metod i narzędzi służących do rozwiązywania prostych i złożonych zadań inżynierskich, typowych dla architektury, urbanistyki i planowania przestrzennego oraz wybierać i stosować właściwe metody i narzędzia w projektowaniu;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U5
Kod efektu	U05
Opis	myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej, a także wyrażać własne koncepcje artystyczne w projektowaniu architektonicznym i urbanistycznym integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8, A.U9
Kod efektu	U06
Opis	formułować nowe pomysły i hipotezy, analizować i testować nowości związane z problemami inżynierskimi i problemami badawczymi w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kod efektu	U07
Opis	wdrażać zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14
Kod efektu	U08
Opis	dostrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze, oraz brać odpowiedzialność za podejmowane decyzje techniczne w środowisku i za przekazanie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego następnym pokoleniom;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2
Kod efektu	U09

Część I

Opis	dostarczać aspekty systemowe i pozatechniczne, w tym środowiskowe, kulturowe, plastyczne, ekonomiczne i prawne, w procesie projektowania architektonicznego, urbanistycznego i planistycznego o dużym stopniu złożoności;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U3
Kod efektu	U10
Opis	przygotować i przedstawić prezentację poświęconą szczegółowym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U11
Opis	pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0300
Nazwa przedmiotu	Projekt architektoniczny 2 (duży obiekt o złożonej technologii)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	115	4.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	85	3.40
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	25
Razem	115

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	85
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
-------------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego w zakresie wykraczającym poza zagadnienia podejmowane w ramach wybranej specjalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, formułować wnioski do projektowania prognozując procesy przekształceń i przewidując ich skutki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U8

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0316
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 2 - Architektura Idei
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Współczesna teoria architektury - specyfika i pojemność pojęcia. Koncepcje teorii historycznej – główne nurty i kategorie, geneza, konsekwencje dla współczesności Koncepcje teorii krytycznej w architekturze w kategoriach charakterystycznych dla niej samej i dla innych dyscyplin sztuki Krytyka architektoniczna. Standardy oceny i uzasadnienia decyzji i posunięć projektowych Reprezentacja w architekturze w świetle założeń architektury środowiska wirtualnego – pojęcia podstawowe Zagadnienie reprezentacji w architekturze - geneza pojęć przeniesionych do środowiska wirtualnego (VR) i rzeczywistości poszerzonej (AR). Relacje architektury i różnych dziedzin sztuki nowych mediów: animacji, grafiki komputerowej i sztuki video. Komunikacyjna rola architektury - znaczenie, komunikat, przekaz, symbol Komunikacyjna rola architektury w obliczu innych sztuk narracyjnych obrazujących (fotografia, film). Relacje sztuki filmu i sztuki architektury Obraz architektury a architektura obrazu Stan architektury po pierwszej dekadzie 21 wieku: zacieranie granic, połączenia między dyscyplinami sztuki
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	historię architektury i urbanistyki, architekturę współczesną, ochronę dziedzictwa w zakresie niezbędnym w twórczości architektonicznej, urbanistycznej i planistycznej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2
Kod efektu	W02
Opis	teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W03
Opis	problematykę filozofii, ze szczególnym uwzględnieniem estetyki – w zakresie, w jakim wpływa na jakość twórczości architektonicznej, urbanistycznej i planistycznej, niezbędną do formułowania i rozwiązywania złożonych zadań z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego, a także wartościowania istniejących i projektowanych rozwiązań;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U02

Część I

Opis	doststrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze, oraz brać odpowiedzialność za podejmowane decyzje techniczne w środowisku i za przekazanie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego następnym pokoleniom;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2
Kod efektu	U03
Opis	posługiwać się właściwie takimi pojęciami jak wartość estetyczna, piękno i przeżycie estetyczne oraz dostrzec szerszy, filozoficzny kontekst zagadnień związanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U2

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0324
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 2 - Architektura Idei (A1)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	50.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	13
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. Zagadnienia stałe: - Jakość architektury – zakres pojęcia, zastosowanie - Koncepcja - pojęcie, stosowanie w projektowaniu architektonicznym - Idea w architekturze - Tożsamość w architekturze - Znaczenie w architekturze - Jakość życia społecznego Zagadnienia zmienne są w każdym kolejnym roku akademickim dostosowywane do tematu projektu prowadzonego równolegle w ramach studio In-Nowacja. Każdorazowo są one jednak związane z: - Krytyką architektoniczną - Analizą kontekstu (architektonicznego, społecznego, przyrodniczego, kulturowego, jak i symbolicznego) - Zasadami prezentacji i wypowiedzi teoretycznej
------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Kod efektu	W02
Opis	rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W03
Opis	teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	sposoby komunikowania idei projektów architektonicznych, urbanistycznych i planistycznych oraz ich opracowywania;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	dokonać krytycznej analizy uwarunkowań, w tym waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy; formułować wnioski do projektowania i planowania przestrzennego, prognozować procesy przekształceń struktury osadniczej miast i wsi, oraz przewidywać skutki społeczne tych przekształceń;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U02

Część I

Opis	dostrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze, oraz brać odpowiedzialność za podejmowane decyzje techniczne w środowisku i za przekazanie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego następnym pokoleniom;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2
Kod efektu	U03
Opis	dostrzegać aspekty systemowe i pozatechniczne, w tym środowiskowe, kulturowe, plastyczne, ekonomiczne i prawne, w procesie projektowania architektonicznego, urbanistycznego i planistycznego o dużym stopniu złożoności;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U3
Kod efektu	U04
Opis	przygotować i przedstawić prezentację poświęconą szczegółowym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U05
Opis	pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz z innych źródeł, także w języku obcym będącym językiem komunikacji międzynarodowej, w celu wykorzystania ich w procesie projektowym lub – w podstawowym zakresie – w działalności naukowej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0310
Nazwa przedmiotu	Dyskurs architektoniczny (anglojęzyczne B2+)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	ACAIN-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	40	1.60
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	40
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z teoretycznym podłożem dziedziny, dyskusją w środowisku twórców, współczesnymi stanowiskami teoretycznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Zna i potrafi wykorzystać w mowie i piśmie, specjalistyczne słownictwo dotyczące współczesnego dyskursu architektonicznego w języku angielskim
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych) oraz innych właściwie dobranych źródeł obcojęzycznych, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi, w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych), dokonać krytycznej analizy, zajmować stanowisko dotyczące interpretacji zjawisk zewnętrznych i własnej twórczości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4, B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4, B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0330
Nazwa przedmiotu	Antropologia kultury
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	- Analiza zjawisk kultury poprzez rzecz, zachowanie, znaczenie (symbol) – kultura materialna, społeczna i duchowa. - Biologiczne, kulturowe i społeczne uwarunkowania potrzeb przestrzennych człowieka. - Architektura i urbanistyka jako forma kulturowego przystosowania się człowieka do życia w środowisku przyrodniczym i społecznym. - Modele zależności między biologią a kulturą i ich wpływ na koncepcje architektoniczno-urbanistyczne. - Fizjologiczne i proksemiczne aspekty zachowań terytorialnych człowieka. - Przestrzeń osobista. - Przestrzeń społeczna; rodzaje interakcji w przestrzeni społecznej. - Wzorce kulturowe struktur przestrzennych. - Wzorce architektoniczne a zachowania przestrzenne. - Antropologia środowiska mieszkalnego. - Stres w środowisku zbudowanym; patologie przestrzenne. - Aksjologia zachowań przestrzennych człowieka. - Antropologia kultury wizualnej a architektura - Zagadnienia związane z alfabetyzmem wizualnym - Charakterystyka współczesnej ikonosfery i jej składniki architektoniczne
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: relacje zachodzące między człowiekiem a architekturą i między architekturą a środowiskiem ją otaczającym, oraz potrzeby dostosowania architektury do ludzkich potrzeb i skali człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W02
Opis	uwarunkowania projektowania architektonicznego i urbanistycznego wynikające z możliwości psychofizycznych człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U1
Kod efektu	U03
Opis	dostrzega, rozumie i krytycznie interpretuje komunikaty wizualne; skutecznie tworzy je w określonym obszarze rzeczywistości – projektowaniu architektonicznym oraz posiada umiejętność wartościowania komunikatów i przywoływania ich w przestrzeni umysłu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Absolwent jest gotów do: poszanowania różnorodności poglądów i kultur oraz do wykazywania wrażliwości na społeczne aspekty zawodu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Posiada kompetencje w zakresie interpretowania i tworzenia przekazu wizualnego w szerokim kontekście współczesnej ikonosfery
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0335
Nazwa przedmiotu	Ergonomia
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Treść wykładów zostanie podzielona na 10 godzin / 5 wykładów po 2 godziny Wykład 1. Podstawowe zagadnienia związane z ergonomią człowieka. Ergonomia mężczyzny, ergonomia kobiety, ergonomia dziecka. Wykład 2. Zagadnienia związane z ergonomią miejsca zamieszkania. Od skali małej architektury po elementy wyposażenia wnętrza mieszkalnego – kuchni, łazienki, miejsca wypoczynku, miejsca do spania. Wykład 3. Ergonomia miejsca pracy. Zagadnienia związane z komfortem i bezpieczeństwem pracy. Wykład 4. Zagadnienia ergonomiczne obiektów publicznych, ośrodków zdrowia, przedszkoli, szkół itp. Wykład 5. Projektowanie uniwersalne. Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem dla osób niepełnosprawnych.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą projektowania architektonicznego o różnym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnością w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym oraz zasad ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewniania pełniej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób niepełnosprawnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	w03
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jej realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnienia struktur architektoniczno-urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04

Część I

Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0340
Nazwa przedmiotu	Projekt przeddyplomowy
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	40.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	40
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program specjalnościowy i przygotowujące metodycznie do wykonania pracy dyplomowej.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych, pozwalającą na przedstawienie teoretycznego tła podejmowanego problemu projektowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Zna zasady formułowania tekstów o charakterze naukowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wyodrębnić i sformułować problem projektowy oraz dobrać właściwe metody i narzędzia do jego rozwiązania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U5
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne – w celu sformułowania wniosków do projektowania przy użyciu warsztatu badawczego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaaplikować wnioski z opracowania o charakterze badawczym do rozwiązania problemu projektowego, a także czytelnie uzasadnić przyjęte rozwiązania na tle tych wniosków, także w prezentacji graficznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Rozumie konieczność uzasadniania decyzji projektowych za pomocą rzetelnie przeprowadzonego procesu myślowego oraz wagę czytelnej prezentacji przesłanek stojących za podjętymi decyzjami projektowymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2, B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0245
Nazwa przedmiotu	Prawo w procesie inwestycyjnym
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	-
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, przyrodniczych, historycznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą norm prawnych, zakresu ich stosowania i odpowiedzialności w dziedzinie architektury
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6, B.W9

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi korzystać z norm i reguł, ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0240
Nazwa przedmiotu	Etyka zawodu
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	30	1.20 (1.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady /15 godzin, w cyklu 7-u 2-godzinnych wykładów/ „Miejsce etyki w zawodzie architekta; odpowiedzialność jako funkcja etyki zawodowej” /etyka zawodu architekta jako niezbędny element warsztatu, etyka w dydaktyce Wydziału, ogólne definicje odpowiedzialności wg. Ingardena i odpowiedzialność zawodowa architekta/ „Miejsce etyki w ogólnej problematyce filozofii; zawód architekta z pozycji etyki” /etyka jako część ogólnej wiedzy filozoficznej, historia etyki wg. Tatarkiewicz, etyka normatywna, etyki pracy, etyki zawodu pokrewne: lekarzy, prawników, polityków, typy odpowiedzialności architekta/ „Odpowiedzialność architekta za własne dzieło i miejsce w którym powstaje” /proces twórczy architektury w świetle etyki zawodu, tradycyjna odpowiedzialność za kanon i harmonię, konsekwencja rozwiązywania idei, maksimum twórcze, rola miejsca, tożsamość jako reguła, stosunek do mody w architekturze/ „Odpowiedzialność architekta wobec klienta” /klient a użytkownik, odpowiedzialność za standard fizyczny i psychiczny architektury oraz za ekonomikę rozwiązania, czytelność przekazu projektu jako odpowiedzialność za komunikowanie się, zależność od klienta-zlecniodawcy, klient „polityczny”/ „Odpowiedzialność architekta wobec drugiego architekta” /typy odpowiedzialności wobec kolegi-architekta: w sferze krytyki - pełnionych funkcji – prawa autorskiego, system orzecznictwa koleżeńskie i sankcje / Izba, SARP/ „Związki architektów: SARP i Izba jako kodyfikatory kodeksu etyki” /historia polskich stowarzyszeń architektonicznych: SARP i Izby, rola UIA, polskie zapisy etyki zawodu architekta, obowiązujące Kodeksy i międzynarodowe Standardy Profesjonalizmu /UIA/ „Konflikty, napięcia, niepokoje twórcy-architekta” /rola etyki w procesie twórczym, trudności w tworzeniu: napięcia i niepokoje, stress, oczekiwana „iluminacja”, odpowiedzialność za kontrolowany proces tworzenia, finał realizacji/ Test sprawdzający, zaliczeniowy /1 godz./
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę z zakresu etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę konieczną do rozumienia społecznych i prawnych elementów odpowiedzialności architekta za dzieło i klienta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi komunikować się z klientem podczas odpowiedzialnej etycznie prezentacji projektu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6, B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przy rozwiązywaniu zadań architektonicznych dostrzegać ich aspekty etyczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U8
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności działań architekta i jego odpowiedzialności za środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane ze stosowaniem etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Ma świadomość społecznej roli architekta, szczególnie w aspekcie przekazywania treści z zakresu odpowiedzialności architekta wobec klienta i społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0300
Nazwa przedmiotu	Projekt architektoniczny 2 (duży obiekt o złożonej technologii)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	115	4.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	85	3.40
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	25
Razem	115

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	85
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego w zakresie wykraczającym poza zagadnienia podejmowane w ramach wybranej specjalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, formułować wnioski do projektowania prognozując procesy przekształceń i przewidując ich skutki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U8

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0318
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 2 - Architektura informacyjna
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykład 1 Wprowadzenie do treści wykładów. Omówienie znaczenia i miejsca informacji w szeroko rozumianym kontekście projektowania architektonicznego. Wykłady 2, 3, 4 - Środowisko W pierwszym module omówione zostaną zagadnienia kontekstu historycznego, kulturowego, społecznego oraz stricte architektonicznego jako istotnych elementów, bazy intelektualnej niezbędnej dla zrozumienia źródeł i konsekwencji informacyjnej zmiany w dyskursie architektonicznym. Wykłady 5, 6, 7 - Harmonia Harmonia rozumiana jest tutaj jako szereg uwarunkowań formalnych, które poddane intelektualnej redukcji matematycznej stanowią o sposobie opisywania i generowania form przestrzennych. Podczas wykładów omówione zostaną zagadnienia tak jak; pochodzenie geometrii, geometria euklidesowa, proporcje, symetria, geometrie nieeuklidesowe, postrzeganie przestrzeni czy wreszcie zasady generowania, reguły, kwestia cyfrowej intuicji i przypadkowości. Wykłady 8, 9, 10, 11 - Instrumenty Rozpoznanie najważniejszych elementów stanowiących współczesny, cyfrowy warsztat architekta a także historii jego rozwoju od cyfrowej przykładowości aż do zintegrowanych systemów wspomagania kreacji architektonicznej. Omówienie procesów wspomagania i przetwarzania geometrii poprzez metody definiowania obiektu, techniki kształtowania przestrzeni, projektowania algorytmicznego a co za tym idzie realizacji architektonicznej korzystając z narzędzi oraz strategii cyfrowej fabrykacji. Wreszcie moduł omawiać będzie również metody doświadczalne stosowane w ramach cyfrowego środowiska projektowania. Wykłady 12, 13, 14 - Media i treść Ostatnia część cyklu wykładów poświęcona jest omówionym zagadnieniom w szerszym kontekście kulturowym ale przede wszystkim tym jego elementom, które powiązane są z dziedzinami projektowymi. Przywołane treści zostaną umiejscowione w relacji do takich pojęć jak komunikat architektoniczny, percepcja przestrzeni, uniwersalne wzorce oraz strukturalizm i technologiczność. Wykład 15 Wykład podsumowujący określający dzisiejszy stan wiedzy o architekturze informacyjnej oraz prezentujący potencjalne ścieżki rozwoju zagadnienia w przyszłości.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5, B.W6
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
-------------------	-----

Część I

Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0327
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 2 - Architektura informacyjna
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	50.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	13
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Zakres seminarium podzielony został na trzy bloki stanowiące dopełnienie zagadnień przedstawionych na pierwszym semestrze oraz wspierających realizację projektu architektonicznego na drugim semestrze. Tematyka seminarium powiązana jest również z treścią prowadzonego równoległe wykładu „Programowanie w środowisku CAD”. Zajęcia będą prowadzone w trzech 20 godzinnych blokach tematycznych: optymalizacja w architekturze (analiza, modelowanie, symulacja) integracja systemów BIM programowalne narzędzia CAD W szczególności poruszone zostaną następujące zagadnienia: Wprowadzenie: świadomość spektrum dostępnych technologii CAD umiejętność autorskiego kształtowania koncepcji wspomagania projektu podstawowe kompetencje dewelopera środowiska CAD Optymalizacja w architekturze (analiza, modelowanie, symulacja) znajomość technik optymalizacji w architekturze i jej aspektów teoretycznych możliwość konstruowania wyniku procesu optymalizacji i oceny jego wyników znajomość technik symulacji w architekturze (analiza słoneczna i strukturalna) znajomość narzędzi do analizy przestrzeni świadomość relacji między konfiguracją przestrzeni i zachowaniem człowieka Integracja systemów BIM uwarunkowania wynikające z realizacji projektów wielobranżowych dostępne technologie współpracy grupowej i możliwości ich wykorzystania techniki i narzędzia wymiany informacji w ramach zespołów wielobranżowych format IFC - struktura i zastosowanie zaawansowana analiza modeli BIM Programowalne narzędzia CAD kształtowanie umiejętności doboru narzędzi programistycznych do rozwiązywania różnych problemów projektowych wykorzystanie języków programowania do sterowania systemami CAD i zwiększenia funkcjonalności możliwości programowania w wybranych środowiskach CAD platforma .NET Framework w systemach Autodesk własne komponenty Grasshoper3D zaawansowane tworzenie obiektów parametrycznych – zastosowanie języka GDL w ArchiCADzie
------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu oraz zabudowy, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0304
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy interdyscyplinarny - Architektura informacyjna (AI)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	• Przybliżenie podstawowych zagadnień związanych z elektroniką oraz mechaniką • Zrozumienie zasad dotyczących procesu pozyskiwania, analizy i projekcji danych • Omówienie i praktyka programowania mikroprocesorów • Opracowanie inżynierskie rozwiązań informatycznych dotyczących obiektów architektonicznych • Zastosowanie narzędzi CAD do wykonania analiz i symulacji (laboratorium wirtualne) • Wykorzystanie narzędzi cyfrowych w procesie realizacji prototypów • Zasady i metody współpracy w interdyscyplinarnym zespole
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Zna metodę syntetycznego, szybkiego projektowania w oparciu o analizy wstępne, dyscypliny sztuki, techniki cyfrowe
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6, A.W7

Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi przeprowadzić kompletne analizy lokalizacji projektu, we wszystkich możliwych wymiarach i zakresach i wyprowadzić z nich wnioski do projektu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4, A.U8
Kod efektu	U02
Opis	Posiada umiejętność prezentacji ustnej, graficznej i na modelu własnych analiz i idei architektury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U5, A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność werbalnego definiowania idei architektonicznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10, A.U8
Kod efektu	U04
Opis	Posiada umiejętność plastycznego wyrażania dowolnego pojęcia, cechy za pomocą różnych technik prezentacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10, A.U13
Kod efektu	U05
Opis	Posiada umiejętność dostrzeżenia zależności i przełożenia formy plastycznej, technicznej, zapisu algorytmicznego na formę architektoniczną spełniającą określone wymagania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10, A.U13

Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny za pomocą odpowiednich narzędzi plastycznych i technicznych w wybranych obszarach projektowania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi komunikować się z innymi za pomocą prac prezentujących projekt w różnych technikach
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0310
Nazwa przedmiotu	Dyskurs architektoniczny (anglojęzyczne B2+)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	ACASZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	40	1.60
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	40
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z teoretycznym podłożem dziedziny, dyskusją w środowisku twórców, współczesnymi stanowiskami teoretycznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Zna i potrafi wykorzystać w mowie i piśmie, specjalistyczne słownictwo dotyczące współczesnego dyskursu architektonicznego w języku angielskim
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych) oraz innych właściwie dobranych źródeł obcojęzycznych, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi, w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych), dokonać krytycznej analizy, zajmować stanowisko dotyczące interpretacji zjawisk zewnętrznych i własnej twórczości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4, B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4, B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0330
Nazwa przedmiotu	Antropologia kultury
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	- Analiza zjawisk kultury poprzez rzecz, zachowanie, znaczenie (symbol) – kultura materialna, społeczna i duchowa. - Biologiczne, kulturowe i społeczne uwarunkowania potrzeb przestrzennych człowieka. - Architektura i urbanistyka jako forma kulturowego przystosowania się człowieka do życia w środowisku przyrodniczym i społecznym. - Modele zależności między biologią a kulturą i ich wpływ na koncepcje architektoniczno-urbanistyczne. - Fizjologiczne i proksemiczne aspekty zachowań terytorialnych człowieka. - Przestrzeń osobista. - Przestrzeń społeczna; rodzaje interakcji w przestrzeni społecznej. - Wzorce kulturowe struktur przestrzennych. - Wzorce architektoniczne a zachowania przestrzenne. - Antropologia środowiska mieszkalnego. - Stres w środowisku zbudowanym; patologie przestrzenne. - Aksjologia zachowań przestrzennych człowieka. - Antropologia kultury wizualnej a architektura - Zagadnienia związane z alfabetyzmem wizualnym - Charakterystyka współczesnej ikonosfery i jej składniki architektoniczne
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: relacje zachodzące między człowiekiem a architekturą i między architekturą a środowiskiem ją otaczającym, oraz potrzeby dostosowania architektury do ludzkich potrzeb i skali człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W02
Opis	uwarunkowania projektowania architektonicznego i urbanistycznego wynikające z możliwości psychofizycznych człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U1
Kod efektu	U03
Opis	dostrzega, rozumie i krytycznie interpretuje komunikaty wizualne; skutecznie tworzy je w określonym obszarze rzeczywistości – projektowaniu architektonicznym oraz posiada umiejętność wartościowania komunikatów i przywoływania ich w przestrzeni umysłu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Absolwent jest gotów do: poszanowania różnorodności poglądów i kultur oraz do wykazywania wrażliwości na społeczne aspekty zawodu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Posiada kompetencje w zakresie interpretowania i tworzenia przekazu wizualnego w szerokim kontekście współczesnej ikonosfery
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0335
Nazwa przedmiotu	Ergonomia
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Treść wykładów zostanie podzielona na 10 godzin / 5 wykładów po 2 godziny Wykład 1. Podstawowe zagadnienia związane z ergonomią człowieka. Ergonomia mężczyzny, ergonomia kobiety, ergonomia dziecka. Wykład 2. Zagadnienia związane z ergonomią miejsca zamieszkania. Od skali małej architektury po elementy wyposażenia wnętrza mieszkalnego – kuchni, łazienki, miejsca wypoczynku, miejsca do spania. Wykład 3. Ergonomia miejsca pracy. Zagadnienia związane z komfortem i bezpieczeństwem pracy. Wykład 4. Zagadnienia ergonomiczne obiektów publicznych, ośrodków zdrowia, przedszkoli, szkół itp. Wykład 5. Projektowanie uniwersalne. Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem dla osób niepełnosprawnych.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą projektowania architektonicznego o różnym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnością w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym oraz zasad ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewniania pełniej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób niepełnosprawnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	w03
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jej realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnienia struktur architektoniczno-urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04

Część I

Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0340
Nazwa przedmiotu	Projekt przeddyplomowy
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	40.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	40
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program specjalnościowy i przygotowujące metodycznie do wykonania pracy dyplomowej.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych, pozwalającą na przedstawienie teoretycznego tła podejmowanego problemu projektowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Zna zasady formułowania tekstów o charakterze naukowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wyodrębnić i sformułować problem projektowy oraz dobrać właściwe metody i narzędzia do jego rozwiązania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U5
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne – w celu sformułowania wniosków do projektowania przy użyciu warsztatu badawczego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaaplikować wnioski z opracowania o charakterze badawczym do rozwiązania problemu projektowego, a także czytelnie uzasadnić przyjęte rozwiązania na tle tych wniosków, także w prezentacji graficznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Rozumie konieczność uzasadniania decyzji projektowych za pomocą rzetelnie przeprowadzonego procesu myślowego oraz wagę czytelnej prezentacji przesłanek stojących za podjętymi decyzjami projektowymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2, B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0245
Nazwa przedmiotu	Prawo w procesie inwestycyjnym
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	-
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, przyrodniczych, historycznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą norm prawnych, zakresu ich stosowania i odpowiedzialności w dziedzinie architektury
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6, B.W9

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi korzystać z norm i reguł, ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0240
Nazwa przedmiotu	Etyka zawodu
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	30	1.20 (1.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady /15 godzin, w cyklu 7-u 2-godzinnych wykładów/ „Miejsce etyki w zawodzie architekta; odpowiedzialność jako funkcja etyki zawodowej” /etyka zawodu architekta jako niezbędny element warsztatu, etyka w dydaktyce Wydziału, ogólne definicje odpowiedzialności wg. Ingardena i odpowiedzialność zawodowa architekta/ „Miejsce etyki w ogólnej problematyce filozofii; zawód architekta z pozycji etyki” /etyka jako część ogólnej wiedzy filozoficznej, historia etyki wg. Tatarkiewicz, etyka normatywna, etyki pracy, etyki zawodu pokrewne: lekarzy, prawników, polityków, typy odpowiedzialności architekta/ „Odpowiedzialność architekta za własne dzieło i miejsce w którym powstaje” /proces twórczy architektury w świetle etyki zawodu, tradycyjna odpowiedzialność za kanon i harmonię, konsekwencja rozwiązań idei, maksimum twórcze, rola miejsca, tożsamość jako reguła, stosunek do mody w architekturze/ „Odpowiedzialność architekta wobec klienta” /klient a użytkownik, odpowiedzialność za standard fizyczny i psychiczny architektury oraz za ekonomikę rozwiązania, czytelność przekazu projektu jako odpowiedzialność za komunikowanie się, zależność od klienta-zleceniodawcy, klient „polityczny”/ „Odpowiedzialność architekta wobec drugiego architekta” /typy odpowiedzialności wobec kolegi-architekta: w sferze krytyki - pełnionych funkcji – prawa autorskiego, system orzecznictwa koleżeńskie i sankcje / Izba, SARP/ „Związki architektów: SARP i Izba jako kodyfikatory kodeksu etyki” /historia polskich stowarzyszeń architektonicznych: SARP i Izby, rola UIA, polskie zapisy etyki zawodu architekta, obowiązujące Kodeksy i międzynarodowe Standardy Profesjonalizmu /UIA/ „Konflikty, napięcia, niepokoje twórcy-architekta” /rola etyki w procesie twórczym, trudności w tworzeniu: napięcia i niepokoje, stress, oczekiwana „iluminacja”, odpowiedzialność za kontrolowany proces tworzenia, finał realizacji/ Test sprawdzający, zaliczeniowy /1 godz./
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę z zakresu etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę konieczną do rozumienia społecznych i prawnych elementów odpowiedzialności architekta za dzieło i klienta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi komunikować się z klientem podczas odpowiedzialnej etycznie prezentacji projektu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6, B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przy rozwiązywaniu zadań architektonicznych dostrzegać ich aspekty etyczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U8
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności działań architekta i jego odpowiedzialności za środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane ze stosowaniem etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Ma świadomość społecznej roli architekta, szczególnie w aspekcie przekazywania treści z zakresu odpowiedzialności architekta wobec klienta i społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0301
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy interdyscyplinarny - Architektura Środowiska zamieszkiwania
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. Zadanie: Kubaturowe przestrzenie edukacji i wychowania z ukierunkowaniem projektu na analityczne traktowanie: relacji przestrzennych i programowych podlegającym, na zmiennym w czasie, uwarunkowaniom lokalizacyjnym, udziału budynku szkolnego / obiektu użyteczności publicznej o funkcji obiektu kultury, w tworzeniu przestrzeni publicznych wraz z ich programowymi relacjami z całym układem funkcjonalnym struktur osiedleńczych (nowoprojektowanych i „zastanych”), Forum współczesnego budynku szkolnego lub zespół sportowy szkoły widziane pod kątem ich potencjału na rzecz współtworzenia nowych przestrzeni publicznych (w tym realizacji funkcji osiedlowego domu kultury, czy międzyszkolnego ośrodka sportowego). Lub: Przestrzeń niewielkiego placu miejskiego (lokalizacje warszawskie) jako obszar aktywizacji społeczności lokalnej i tworzenia warunków do budowania więzi interpersonalnych – przekształcanie zastanych przestrzeni publicznych nie spełniających w/w warunków w modelowe zespoły funkcjonalne mogące stanowić atrakcyjną dla mieszkańców przestrzeń ich socjalizacji, Proces programowania przestrzeni publicznych w skali skweru miejskiego widziany pod kątem tworzenia warunków indywidualnego rozwoju osobniczego i zaspakajania potrzeb grup środowiskowych Zadanie: Projekt architektoniczno-urbanistyczny wraz z projektem zagospodarowania przestrzeni jako praca konkursowa dla rywalizacji o tematyce tożsamej z głównymi założeniami programowymi specjalności lub jako rozwiązanie zagadnienia urbanistycznego dla istotnych fragmentów zabudowy śródmiejskiej ze szczególnym zwróceniem uwagi na problematykę zagospodarowania przestrzeni publicznych i roli zieleni w tych obszarach. Zagadnienie projektowe w równym stopniu opierają się na analizie jak i syntezie komponentów funkcjonalno - przestrzennych.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U2
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kod efektu	U03

Część I

Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny (o charakterze związanym z wybraną specjalnością) uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U2

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi projektować w zespole. Czerpie wiedzę i rozwija umiejętności dzięki kreatywnemu uczestnictwu w grupie rozwiązującej problem architektoniczny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0300
Nazwa przedmiotu	Projekt architektoniczny 2 (duży obiekt o złożonej technologii)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	115	4.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	85	3.40
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	25
Razem	115

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	85
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego w zakresie wykraczającym poza zagadnienia podejmowane w ramach wybranej specjalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, formułować wnioski do projektowania prognozując procesy przekształceń i przewidując ich skutki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U8

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-03231
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 2 - Architektura środowiska zamieszkiwania
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej przez specjalność, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. Tytuł cyklu wykładowego: Mieszkalnictwo wielorodzinne – historia i współczesność Cykl 8 wykładów (1/2 semestru) ma za zadanie przekazanie wiedzy na temat historii kształtowania struktury zabudowy mieszkaniowej od początku XX w do współczesności i jej wpływu na formy urbanistyki miasta a także relacji pomiędzy teorią, a praktyką w projektowaniu urbanistycznym. Tematem wykładów są zarówno problemy związane z postrzeganiem i zapisem przestrzeni zamieszkiwania traktowanej jako wartość funkcjonalna i kulturowa, jak i możliwości zastosowania założeń teoretycznych w bieżącej praktyce projektowej. Część cyklu wykładowego poświęcona jest zagadnieniu mieszkania jako podstawowego komponentu budowania struktury zespołów zabudowy, omawianemu niezależnie przy pogłębionej analitycznej ocenie przemian modelu mieszkania w określonych uwarunkowaniach społecznych i ekonomicznych. Wybrane przykłady opracowań projektowych oparte są w dużym stopniu na doświadczeniach prowadzącego zebranych zarówno w Polsce jak i za granicą. Wykłady prezentują rozważania, metody i doświadczenia dotyczące kształtowania struktur przestrzennych zespołów zabudowy mieszkaniowej w odniesieniu do tkanki miasta, planowania miejscowego oraz w projektowaniu i realizacji konkretnych przestrzeni. Wiele z prezentowanych opracowań dotyczy miast europejskich (Wiednia w pierwszej kolejności) i amerykańskich, stanowiąc podstawę do refleksji na temat realnych problemów związanych z przekształcaniem przestrzeni miasta i wpływu tego procesu na jakość życia mieszkańców. Tytuł cyklu wykładowego: Miasto jego infrastruktura społeczna a potrzeby współczesności Cykl 8 wykładów (1/2 semestru) – jest zestawem osobistych wypowiedzi wykładowców na w/w temat. Wykłady poświęcone problemom architektury i urbanistyki (zwłaszcza w odniesieniu do ich teoretycznych pryncypiów) rozumianym jako komponenty całości życia publicznego. Wykłady po sekwencji prezentacji dotyczących kwestii właściwych dla podstawowych zainteresowań prelegentów (mieszkalnictwo, infrastruktura społeczna, dziedzictwo kulturowe i naturalne, zieleni jako element struktur urbanistycznych, rozwój zrównoważony z perspektywy architekta i urbanisty, socjologiczne uwarunkowania rozwoju miast, ...) prezentują złożoność procesu powstawania i rozwoju struktur miejskich, w tym zakres udziału architekta i urbanisty w kolejnych fazach tego procesu. Wykłady podejmują problematykę zmieniającej się struktury demograficznej populacji polskich miast i potrzeb funkcjonalnych wynikających z nowych oczekiwań zmieniającego się społeczeństwa – zwłaszcza tych wobec struktur przestrzennych i funkcjonalnych struktur osiedleńczych. Fakt prowadzenia prezentacji przez różnych prelegentów pozwala słuchaczom na porównanie przedstawionych ocen i stanowisk, a przyjęta formuła interaktywnego w nich udziału adresatów przekazu, stanowi podstawę do wyrabiania w nich nawyku krytycznej oceny poglądów zawodowych prezentowanych przez innych projektantów
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą teorii architektury i urbanistyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informację i wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność samokształcenia się i świadomego rozwijania zainteresowań zawodowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty, skutki działalności projektowej i jej wpływ na środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-03293
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 2 -Architektura środowiska zamieszkiwania
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	50.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	13
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. Temat: Nowe formy zamieszkiwania. Tematem seminarium jest przedstawienie charakterystyki przemian układu funkcjonalno – przestrzennego mieszkania i struktur przestrzennych budownictwa wielorodzinnego ich, urbanistyki i architektury z diagnozą tych przemian oraz ich oceną pod kątem realizacji zasad i rozwoju miasta zrównoważonego określanych we współczesnej teorii urbanistyki. Metody nauczania, formy prowadzenia zajęć: Seminarium składa się z prezentacji przygotowanych przez studentów oraz ich dyskusji na przedstawiany temat. Formy zaliczenia przedmiotu: Praca własna tekstowa z ilustracją graficzną wybranego przez studenta zagadnienia szczegółowego zawierająca opis problemu i szkicową propozycję jego rozwiązania w formie założeń do projektu urbanistyczno architektonicznego. Temat: Elementy programowe obiektów edukacyjno – wychowawczych w budowaniu infrastruktury społecznej przestrzeni zurbanizowanych. Zakres tematyczny: Szkoła jako składowa przestrzeni publicznych zasady lokalizacji budynków szkolnych w przestrzeni zurbanizowanej (na etapie planowania miejscowego i w sytuacjach „zastanych”); wykorzystanie budynku szkolnego jako urbanistycznej dominanty funkcjonalno – przestrzennej; rola budynku szkoły w kształtowaniu przestrzeni publicznych i jako elementu systemu lokalnej infrastruktury społecznej. Środowiskowa rola programów budynków szkolnych zasady budowania programów budynków szkolnych z perspektywy ich roli w „przestrzennym oprzyrządowaniu” programów dydaktycznych i przy wpisaniu ich w potrzeby funkcjonalne społeczności lokalnych – tworzenie programów budynków szkolnych dla potrzeb konkretnej lokalizacji. Budynki oświaty jako obiekty służące rozwojowi intelektualnemu budynek szkolny jako istotny komponent programu infrastruktury społecznej np. w sferze kultury; z wyróżnieniem roli biblioteki szkolnej jako składowej systemu bibliotek osiedlowych, program forum szkolnego rozumianego jako ważna składowa osiedlowego domu kultury nadająca budynkowi oświatowemu taką funkcję, rola szkoły w budowaniu relacji międzypokoleniowych – środowiskowej roli szkoły, Sektor sportowy szkoły jako komponent programu aktywizacji ruchowej społeczności lokalnych - przestrzeń dla organizacji czasu wolnego zasady budowania programów sportowych budynków szkolnych oraz terenowych urządzeń sportowych i ich roli w infrastrukturze społecznej służącej rozwojowi aktywności ruchowej społeczności lokalnych, w tym roli zieleni szkolnej jako komponentu układów parkowych miast; sektor sportowy szkoły z nadaniem mu roli osiedlowego zespołu sportowego przygotowanego do pełnienia tej funkcji dla użytkowników pozaszkolnych.
------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonywać teoretycznej analizy, uogólnień, uzasadniać teoretycznie i dowodzić słuszności głoszonych poglądów oraz sytuować swoje rozumowanie na tle szerszych podstaw teoretycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0310
Nazwa przedmiotu	Dyskurs architektoniczny (anglojęzyczne B2+)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	ACATS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	40	1.60
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	40
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z teoretycznym podłożem dziedziny, dyskusją w środowisku twórców, współczesnymi stanowiskami teoretycznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Zna i potrafi wykorzystać w mowie i piśmie, specjalistyczne słownictwo dotyczące współczesnego dyskursu architektonicznego w języku angielskim
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych) oraz innych właściwie dobranych źródeł obcojęzycznych, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi, w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych), dokonać krytycznej analizy, zajmować stanowisko dotyczące interpretacji zjawisk zewnętrznych i własnej twórczości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4, B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4, B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0330
Nazwa przedmiotu	Antropologia kultury
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	- Analiza zjawisk kultury poprzez rzecz, zachowanie, znaczenie (symbol) – kultura materialna, społeczna i duchowa. - Biologiczne, kulturowe i społeczne uwarunkowania potrzeb przestrzennych człowieka. - Architektura i urbanistyka jako forma kulturowego przystosowania się człowieka do życia w środowisku przyrodniczym i społecznym. - Modele zależności między biologią a kulturą i ich wpływ na koncepcje architektoniczno-urbanistyczne. - Fizjologiczne i proksemiczne aspekty zachowań terytorialnych człowieka. - Przestrzeń osobista. - Przestrzeń społeczna; rodzaje interakcji w przestrzeni społecznej. - Wzorce kulturowe struktur przestrzennych. - Wzorce architektoniczne a zachowania przestrzenne. - Antropologia środowiska mieszkalnego. - Stres w środowisku zbudowanym; patologie przestrzenne. - Aksjologia zachowań przestrzennych człowieka. - Antropologia kultury wizualnej a architektura - Zagadnienia związane z alfabetyzmem wizualnym - Charakterystyka współczesnej ikonosfery i jej składniki architektoniczne
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: relacje zachodzące między człowiekiem a architekturą i między architekturą a środowiskiem ją otaczającym, oraz potrzeby dostosowania architektury do ludzkich potrzeb i skali człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W02
Opis	uwarunkowania projektowania architektonicznego i urbanistycznego wynikające z możliwości psychofizycznych człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U1
Kod efektu	U03
Opis	dostrzega, rozumie i krytycznie interpretuje komunikaty wizualne; skutecznie tworzy je w określonym obszarze rzeczywistości – projektowaniu architektonicznym oraz posiada umiejętność wartościowania komunikatów i przywoływania ich w przestrzeni umysłu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Absolwent jest gotów do: poszanowania różnorodności poglądów i kultur oraz do wykazywania wrażliwości na społeczne aspekty zawodu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Posiada kompetencje w zakresie interpretowania i tworzenia przekazu wizualnego w szerokim kontekście współczesnej ikonosfery
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0335
Nazwa przedmiotu	Ergonomia
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Treść wykładów zostanie podzielona na 10 godzin / 5 wykładów po 2 godziny Wykład 1. Podstawowe zagadnienia związane z ergonomią człowieka. Ergonomia mężczyzny, ergonomia kobiety, ergonomia dziecka. Wykład 2. Zagadnienia związane z ergonomią miejsca zamieszkania. Od skali małej architektury po elementy wyposażenia wnętrza mieszkalnego – kuchni, łazienki, miejsca wypoczynku, miejsca do spania. Wykład 3. Ergonomia miejsca pracy. Zagadnienia związane z komfortem i bezpieczeństwem pracy. Wykład 4. Zagadnienia ergonomiczne obiektów publicznych, ośrodków zdrowia, przedszkoli, szkół itp. Wykład 5. Projektowanie uniwersalne. Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem dla osób niepełnosprawnych.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą projektowania architektonicznego o różnym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnością w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym oraz zasad ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewniania pełniej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób niepełnosprawnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	w03
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jej realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnienia struktur architektoniczno-urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04

Część I

Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0340
Nazwa przedmiotu	Projekt przeddyplomowy
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	40.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	40
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program specjalnościowy i przygotowujące metodycznie do wykonania pracy dyplomowej.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych, pozwalającą na przedstawienie teoretycznego tła podejmowanego problemu projektowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Zna zasady formułowania tekstów o charakterze naukowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wyodrębnić i sformułować problem projektowy oraz dobrać właściwe metody i narzędzia do jego rozwiązania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U5
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne – w celu sformułowania wniosków do projektowania przy użyciu warsztatu badawczego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaaplikować wnioski z opracowania o charakterze badawczym do rozwiązania problemu projektowego, a także czytelnie uzasadnić przyjęte rozwiązania na tle tych wniosków, także w prezentacji graficznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Rozumie konieczność uzasadniania decyzji projektowych za pomocą rzetelnie przeprowadzonego procesu myślowego oraz wagę czytelnej prezentacji przesłanek stojących za podjętymi decyzjami projektowymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2, B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0245
Nazwa przedmiotu	Prawo w procesie inwestycyjnym
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	-
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, przyrodniczych, historycznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą norm prawnych, zakresu ich stosowania i odpowiedzialności w dziedzinie architektury
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6, B.W9

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi korzystać z norm i reguł, ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0240
Nazwa przedmiotu	Etyka zawodu
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	30	1.20 (1.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady /15 godzin, w cyklu 7-u 2-godzinnych wykładów/ „Miejsce etyki w zawodzie architekta; odpowiedzialność jako funkcja etyki zawodowej” /etyka zawodu architekta jako niezbędny element warsztatu, etyka w dydaktyce Wydziału, ogólne definicje odpowiedzialności wg. Ingardena i odpowiedzialność zawodowa architekta/ „Miejsce etyki w ogólnej problematyce filozofii; zawód architekta z pozycji etyki” /etyka jako część ogólnej wiedzy filozoficznej, historia etyki wg. Tatarkiewicz, etyka normatywna, etyki pracy, etyki zawodu pokrewne: lekarzy, prawników, polityków, typy odpowiedzialności architekta/ „Odpowiedzialność architekta za własne dzieło i miejsce w którym powstaje” /proces twórczy architektury w świetle etyki zawodu, tradycyjna odpowiedzialność za kanon i harmonię, konsekwencja rozwiązań idei, maksimum twórcze, rola miejsca, tożsamość jako reguła, stosunek do mody w architekturze/ „Odpowiedzialność architekta wobec klienta” /klient a użytkownik, odpowiedzialność za standard fizyczny i psychiczny architektury oraz za ekonomikę rozwiązania, czytelność przekazu projektu jako odpowiedzialność za komunikowanie się, zależność od klienta-zleceniodawcy, klient „polityczny”/ „Odpowiedzialność architekta wobec drugiego architekta” /typy odpowiedzialności wobec kolegi-architekta: w sferze krytyki - pełnionych funkcji – prawa autorskiego, system orzecznictwa koleżeńskie i sankcje / Izba, SARP/ „Związki architektów: SARP i Izba jako kodyfikatory kodeksu etyki” /historia polskich stowarzyszeń architektonicznych: SARP i Izby, rola UIA, polskie zapisy etyki zawodu architekta, obowiązujące Kodeksy i międzynarodowe Standardy Profesjonalizmu /UIA/ „Konflikty, napięcia, niepokoje twórcy-architekta” /rola etyki w procesie twórczym, trudności w tworzeniu: napięcia i niepokoje, stress, oczekiwana „iluminacja”, odpowiedzialność za kontrolowany proces tworzenia, finał realizacji/ Test sprawdzający, zaliczeniowy /1 godz./
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę z zakresu etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę konieczną do rozumienia społecznych i prawnych elementów odpowiedzialności architekta za dzieło i klienta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi komunikować się z klientem podczas odpowiedzialnej etycznie prezentacji projektu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6, B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przy rozwiązywaniu zadań architektonicznych dostrzegać ich aspekty etyczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U8
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności działań architekta i jego odpowiedzialności za środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane ze stosowaniem etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Ma świadomość społecznej roli architekta, szczególnie w aspekcie przekazywania treści z zakresu odpowiedzialności architekta wobec klienta i społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0303
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy interdyscyplinarny - Architektura technologii i struktur (A3)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	Proponowany temat projektu dotyczy wybranych zagadnień z zakresu architektury i urbanistyki w centrum dużej metropolii. Będzie modyfikowany w zależności od wydarzeń i potrzeb zmieniającego się miasta. Rozwiązanie zakłada zastosowanie nowych technologii, które umożliwią ponowne wykorzystanie zarówno materiałów jak i prefabrykatów. Projekt przygotowywany jest w oparciu o następujące zagadnienia: • jaką rolę pełni znak pamięci w przestrzeni publicznej; • czy mobilność może wpływać na recyrkulację architektury; • jakie mogą być konsekwencje architektoniczne i przestrzenne dotyczące masowych zgromadzeń w dużym mieście.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o sposobie projektowania obiektów o różnej złożoności funkcjonalnej uwzględniając podstawowe potrzeby użytkownika.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę dotyczącą zaawansowanych metod analizy, narzędzi, technik i materiałów do przygotowania interdyscyplinarnego projektu w złożonym środowisku przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W03
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą integracji różnych dziedzin nauki w kontekście projektowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi zaprojektować prosty i złożony obiekt architektoniczny o mobilnym charakterze i skomplikowanej funkcji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy uwarunkowań planistycznych i wyciągnąć wnioski służące celom projektowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowatorskie rozwiązania związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U5
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny (o charakterze związanym z wybraną specjalnością) uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10
Kod efektu	U05

Część I

Opis	Potrafi oszacować czas pracy nad realizacją złożonego zadania projektowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U12
Kod efektu	U06
Opis	Potrafi formułować nowe hipotezy i wdrożyć je w koncepcję projektową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kod efektu	U07
Opis	Potrafi wykonać dokumentację architektoniczno- budowlaną w odpowiednich skalach w nawiązaniu do koncepcji projektu architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14
Kod efektu	U08
Opis	Potrafi wdrożyć do projektu zasady projektowania uniwersalnego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma kompetencje w zakresie kreatywnego wykorzystania wyobraźni twórczej na poziomie analizy przestrzeni
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Ma kompetencje w zakresie prezentacji swoich idei projektów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Potrafi projektować w zespole. Korzysta z wiedzy i rozwija umiejętności dzięki kreatywnemu uczestnictwu w grupie rozwiązującej problem architektoniczny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3
Kod efektu	KS04
Opis	Bierze odpowiedzialność za kształtowanie środowiska w aspekcie kulturowym i przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0300
Nazwa przedmiotu	Projekt architektoniczny 2 (duży obiekt o złożonej technologii)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	115	4.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	85	3.40
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	25
Razem	115

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	85
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego w zakresie wykraczającym poza zagadnienia podejmowane w ramach wybranej specjalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, formułować wnioski do projektowania prognozując procesy przekształceń i przewidując ich skutki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U8

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0317
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 2 - Architektura technologii i struktur
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury „wysokiej” oraz dziedzin powiązanych, odnoszące się do tematyki określonej przez specjalność dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy. Przykładowe tematy poszczególnych wykładów: „Istota polskiej architektury wysokiej – dawniej i dziś” „Dom Jana Szpakowicza” „Dom w Czorsztynie” „Kaplica stworzona przez dzieci „Radosny powrót prefabrykacji” „Sprawiedliwy sąd okręgowy w Siedlcach” „Bardzo artystyczny Żoliborz” „Architektura Opery Podlaskiej” „Pawilon Polski w Mediolanie” „Muzeum Katyńskie” „Pawilon Gutta” „Minimum na Puławskiej” „Akademea” „Topografia terenu - Katowice” Dyskusja – Test zaliczeniowy
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą teorii architektury w odniesieniu do technologii struktury i znaczenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę o interdyscyplinarnym charakterze projektowania architektonicznego szczególnie w aspekcie struktury i znaczenia architektury „wysokiej”.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informację i wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki i dokonać krytycznej analizy współczesnych obiektów architektury znaczeniowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Ma umiejętność samokształcenia poprzez krytyczną analizę i myślenia twórcze w procesie modernizacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność integracji informacji pozyskanych z różnych źródeł, potrafi ocenić przydatność tych informacji na różnych płaszczyznach analizy architektury znaczeniowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty w projektowaniu architektonicznym w szczególności warstwę znaczeniowo- narracyjną.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0326
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 2 - Architektura technologii i struktur (A3)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	50.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	13
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Treść kształcenia powiązana została z wybranymi zagadnieniami z zakresu architektury i dziedzin powiązanych odnoszących się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, a dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacających program podstawowy. Seminarium jest dopełnieniem tematyki projektu w semestrze 11 i będzie poświęcone zagadnieniom związanym z sacrum w krajobrazie miejskim. Zagadnienia stałe - Współczesna architektura znaczeniowa - Konceptcje ideowe związane z architekturą „wysoką” - Kontekst Kulturowy - Tożsamość miejsca - Narracja w architekturze - Relacje społeczne w kontekście kulturowym. Bazowy temat dotyczący seminarium w przestrzeni jest stały. Poszczególne zajęcia będą się odbywać w zależności od tematu projektowego.
------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą projektowania architektonicznego związanego z technologią i strukturą. Ma wiedzę dotyczącą projektowania przestrzeni publicznej w złożonej skali i znaczeniu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma wiedzę dotyczącą zaawansowanych metod analizy przestrzeni architektonicznej poprzez analizę semantyczną przestrzeni.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi zaprojektować prostą formę architektoniczną wykorzystując nowoczesne technologie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U2
Kod efektu	U02
Opis	Ma umiejętność myślenia twórczego i działania na polu projektowym w odniesieniu do kategorii semiotycznej w wykorzystaniu wysokich współczesnych technologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury przedmiotu i dokonać krytyki źródeł wiedzy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi formować nowe hipotezy badawcze dotyczące semantyki i nowych technologii do wykorzystania w przestrzeni miejskiej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotowy w sposób efektywny wykorzystać swoją wyobraźnię, intuicję, twórczą postawę i samodzielne myślenie w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1
Kod efektu	KS02

Część I

Opis	Bierze odpowiedzialność za kształtowanie środowiska w odniesieniu do semantyki przestrzeni.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0310
Nazwa przedmiotu	Dyskurs architektoniczny (anglojęzyczne B2+)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	ACAWP-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	40	1.60
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	40
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z teoretycznym podłożem dziedziny, dyskusją w środowisku twórców, współczesnymi stanowiskami teoretycznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Zna i potrafi wykorzystać w mowie i piśmie, specjalistyczne słownictwo dotyczące współczesnego dyskursu architektonicznego w języku angielskim
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych) oraz innych właściwie dobranych źródeł obcojęzycznych, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi, w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych), dokonać krytycznej analizy, zajmować stanowisko dotyczące interpretacji zjawisk zewnętrznych i własnej twórczości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4, B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4, B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0330
Nazwa przedmiotu	Antropologia kultury
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	- Analiza zjawisk kultury poprzez rzecz, zachowanie, znaczenie (symbol) – kultura materialna, społeczna i duchowa. - Biologiczne, kulturowe i społeczne uwarunkowania potrzeb przestrzennych człowieka. - Architektura i urbanistyka jako forma kulturowego przystosowania się człowieka do życia w środowisku przyrodniczym i społecznym. - Modele zależności między biologią a kulturą i ich wpływ na koncepcje architektoniczno-urbanistyczne. - Fizjologiczne i proksemiczne aspekty zachowań terytorialnych człowieka. - Przestrzeń osobista. - Przestrzeń społeczna; rodzaje interakcji w przestrzeni społecznej. - Wzorce kulturowe struktur przestrzennych. - Wzorce architektoniczne a zachowania przestrzenne. - Antropologia środowiska mieszkalnego. - Stres w środowisku zbudowanym; patologie przestrzenne. - Aksjologia zachowań przestrzennych człowieka. - Antropologia kultury wizualnej a architektura - Zagadnienia związane z alfabetyzmem wizualnym - Charakterystyka współczesnej ikonosfery i jej składniki architektoniczne
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: relacje zachodzące między człowiekiem a architekturą i między architekturą a środowiskiem ją otaczającym, oraz potrzeby dostosowania architektury do ludzkich potrzeb i skali człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W02
Opis	uwarunkowania projektowania architektonicznego i urbanistycznego wynikające z możliwości psychofizycznych człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U1
Kod efektu	U03
Opis	dostrzeżać, rozumieć i krytycznie interpretuje komunikaty wizualne; skutecznie tworzy je w określonym obszarze rzeczywistości – projektowaniu architektonicznym oraz posiada umiejętność wartościowania komunikatów i przywoływania ich w przestrzeni umysłu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Absolwent jest gotów do: poszanowania różnorodności poglądów i kultur oraz do wykazywania wrażliwości na społeczne aspekty zawodu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Posiada kompetencje w zakresie interpretowania i tworzenia przekazu wizualnego w szerokim kontekście współczesnej ikonosfery
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0335
Nazwa przedmiotu	Ergonomia
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Treść wykładów zostanie podzielona na 10 godzin / 5 wykładów po 2 godziny Wykład 1. Podstawowe zagadnienia związane z ergonomią człowieka. Ergonomia mężczyzny, ergonomia kobiety, ergonomia dziecka. Wykład 2. Zagadnienia związane z ergonomią miejsca zamieszkania. Od skali małej architektury po elementy wyposażenia wnętrza mieszkalnego – kuchni, łazienki, miejsca wypoczynku, miejsca do spania. Wykład 3. Ergonomia miejsca pracy. Zagadnienia związane z komfortem i bezpieczeństwem pracy. Wykład 4. Zagadnienia ergonomiczne obiektów publicznych, ośrodków zdrowia, przedszkoli, szkół itp. Wykład 5. Projektowanie uniwersalne. Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem dla osób niepełnosprawnych.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą projektowania architektonicznego o różnym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnością w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym oraz zasad ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewniania pełniej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób niepełnosprawnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	w03
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jej realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnienia struktur architektoniczno-urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04

Część I

Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0240
Nazwa przedmiotu	Etyka zawodu
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	30	1.20 (1.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady /15 godzin, w cyklu 7-u 2-godzinnych wykładów/ „Miejsce etyki w zawodzie architekta; odpowiedzialność jako funkcja etyki zawodowej” /etyka zawodu architekta jako niezbędny element warsztatu, etyka w dydaktyce Wydziału, ogólne definicje odpowiedzialności wg. Ingardena i odpowiedzialność zawodowa architekta/ „Miejsce etyki w ogólnej problematyce filozofii; zawód architekta z pozycji etyki” /etyka jako część ogólnej wiedzy filozoficznej, historia etyki wg. Tatarkiewicz, etyka normatywna, etyki pracy, etyki zawodu pokrewne: lekarzy, prawników, polityków, typy odpowiedzialności architekta/ „Odpowiedzialność architekta za własne dzieło i miejsce w którym powstaje” /proces twórczy architektury w świetle etyki zawodu, tradycyjna odpowiedzialność za kanon i harmonię, konsekwencja rozwiązywania idei, maksimum twórcze, rola miejsca, tożsamość jako reguła, stosunek do mody w architekturze/ „Odpowiedzialność architekta wobec klienta” /klient a użytkownik, odpowiedzialność za standard fizyczny i psychiczny architektury oraz za ekonomikę rozwiązania, czytelność przekazu projektu jako odpowiedzialność za komunikowanie się, zależność od klienta-zleceniodawcy, klient „polityczny”/ „Odpowiedzialność architekta wobec drugiego architekta” /typy odpowiedzialności wobec kolegi-architekta: w sferze krytyki - pełnionych funkcji – prawa autorskiego, system orzecznictwa koleżeńskie i sankcje / Izba, SARP/ „Związki architektów: SARP i Izba jako kodyfikatorzy kodeksu etyki” /historia polskich stowarzyszeń architektonicznych: SARP i Izby, rola UIA, polskie zapisy etyki zawodu architekta, obowiązujące Kodeksy i międzynarodowe Standardy Profesjonalizmu /UIA/ „Konflikty, napięcia, niepokoje twórcy-architekta” /rola etyki w procesie twórczym, trudności w tworzeniu: napięcia i niepokoje, stress, oczekiwana „iluminacja”, odpowiedzialność za kontrolowany proces tworzenia, finał realizacji/ Test sprawdzający, zaliczeniowy /1 godz./
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę z zakresu etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę konieczną do rozumienia społecznych i prawnych elementów odpowiedzialności architekta za dzieło i klienta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi komunikować się z klientem podczas odpowiedzialnej etycznie prezentacji projektu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6, B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przy rozwiązywaniu zadań architektonicznych dostrzegać ich aspekty etyczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U8
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności działań architekta i jego odpowiedzialności za środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane ze stosowaniem etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Ma świadomość społecznej roli architekta, szczególnie w aspekcie przekazywania treści z zakresu odpowiedzialności architekta wobec klienta i społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0245
Nazwa przedmiotu	Prawo w procesie inwestycyjnym
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	-
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, przyrodniczych, historycznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą norm prawnych, zakresu ich stosowania i odpowiedzialności w dziedzinie architektury
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6, B.W9

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi korzystać z norm i reguł, ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0340
Nazwa przedmiotu	Projekt przeddyplomowy
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	40.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	40
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program specjalnościowy i przygotowujące metodycznie do wykonania pracy dyplomowej.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych, pozwalającą na przedstawienie teoretycznego tła podejmowanego problemu projektowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Zna zasady formułowania tekstów o charakterze naukowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wyodrębnić i sformułować problem projektowy oraz dobrać właściwe metody i narzędzia do jego rozwiązania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U5
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne – w celu sformułowania wniosków do projektowania przy użyciu warsztatu badawczego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaaplikować wnioski z opracowania o charakterze badawczym do rozwiązania problemu projektowego, a także czytelnie uzasadnić przyjęte rozwiązania na tle tych wniosków, także w prezentacji graficznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Rozumie konieczność uzasadniania decyzji projektowych za pomocą rzetelnie przeprowadzonego procesu myślowego oraz wagę czytelnej prezentacji przesłanek stojących za podjętymi decyzjami projektowymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2, B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0308
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy interdyscyplinarny - Architektura wnętrz i form przemysłowych (AW)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	Projekt jest sprawdzianem praktycznym wyuczonej wiedzy i umiejętności (wykłady, seminarium) a jednocześnie jest projektem przeddyplomowym, czyli nastawionym na rozwój osobowości twórczej dyplomanta. Tematycznie jest związany z wiedzą uzyskaną w poprzednich etapach kształcenia na WAPW, a w tym semestrze z problematyką zachowań społecznych i możliwością ich modyfikacji za pomocą rozwiązań przestrzenno-funkcjonalnych. Załącznik nr 2.3 do załącznika nr 2 do uchwały nr 2020/XLIX/2020 Senatu PW z dnia 17 czerwca 2020 r. Strona 243 z 248 Sprawdza umiejętność zaprojektowania rozwiązania systemowego we współpracy grupowej a w jego ramach umiejętność autorskiego/indywidualnego rozwiązania problemu częściowego, wchodzącego w skład owego systemu nadrzędnego.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o fizycznych, biologicznych i kulturowych uwarunkowaniach percepcji oraz ich wpływu na decyzje projektowe, wzbogacone o osobiste doświadczenia w zeszłym semestrze. Ma wiedzę o historii i aktualnych trendach Dizajn, zweryfikowanych ad tematu projektu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, B.W1, B.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny (o charakterze związanym z wybraną specjalnością) uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości...
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U10
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi integrować wiedzę z różnych zakresów nauki i sztuki, oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające aspekty pozatechniczne. W projekcie Dizajn oznacza to bardzo precyzyjne nazwanie projektu (ad różnych aspektów) oraz sposobów jego realizacji.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
---	------

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi projektować w zespole. Czerpie wiedzę i rozwija umiejętności dzięki kreatywnemu uczestnictwu w grupie rozwiązującej problem architektoniczny.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0300
Nazwa przedmiotu	Projekt architektoniczny 2 (duży obiekt o złożonej technologii)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	115	4.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	85	3.40
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	25
Razem	115

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	85
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego w zakresie wykraczającym poza zagadnienia podejmowane w ramach wybranej specjalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, formułować wnioski do projektowania prognozując procesy przekształceń i przewidując ich skutki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U8

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0322
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 2 - Architektura wnętrz i form przemysłowych
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Wykład	Holistyczne przedstawienie człowieka i jego potrzeb jako punkt wyjścia do projektowania w zakresie specjalności.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o relacjach pomiędzy dziełem/formą a: potrzebą społeczną, komunikatem i technologią/materiałem.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W4

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę na temat dziedzin pokrewnych, w szczególności na temat współczesnych środków wyrazu i ich recepcji społecznej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z różnych dziedzin ad obrazu „świata kulturowego” i na poziomie teoretycznym i praktycznym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury-słowne oraz wizualne, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność tworzenia własnych interpretacji problemu formy na tle kulturowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności formalnej, w tym jej wpływ na środowisko kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje. Temu właśnie służą seminaria
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-03291
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 2 - Architektura wnętrz i form przemysłowych (AW)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	50.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	13
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane teoretyczne zagadnienia z zakresu architektury i dziedzin pokrewnych, związane z problematyką zachowań społecznych i możliwością ich modyfikacji poprzez rozwiązania przestrzenno-funkcjonalne. Dedykowane/ częściowe ćwiczenia projektowe w tym temacie są tak sformułowane, aby ich suma stworzyła bazę do rozwiązań systemowych. Są rozszerzeniem/pogłębieniem wiedzy zdobytej na innych zajęciach na WAPW, w tym wymagają samodzielnych badań studenta. Student poprzez własną pracę poznaje relacje między ideą społeczną/zadaniem, formą, technologią, materiałem i komunikatem.
------------	--

Część I**Tabela: Efekty uczenia się****Wiedza**

Kod efektu	W01
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o relacjach pomiędzy dziełem/formą a: potrzebą społeczną, komunikatem i technologią/materiałem
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę na temat dziedzin pokrewnych, w szczególności na temat współczesnych środków wyrazu i ich recepcji społecznej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z różnych dziedzin ad obrazu „świata kulturowego” i na poziomie teoretycznym i praktycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury-słowne oraz wizualne, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność tworzenia własnych interpretacji problemu formy na tle kulturowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności formalnej, w tym jej wpływ na środowisko kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje. Temu właśnie służą seminaria.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-03091
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy interdyscyplinarny - Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Wersja przedmiotu	2024Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Treści kształcenia	Interdyscyplinarne projekt budynku lub zespołu budynków, gdzie będzie można zastosować wyniki warsztatów projektowych jako jednego z elementów organizacji przestrzennej. Budynki o zróżnicowanej funkcji, lokalizacja miejska wraz z elementami zastosowania recyrkulacji materiałów budowlanych i wykorzystania istniejącej tkanki miejskiej. Celem będzie łączenie idei zrównoważonego rozwoju społeczeństwa i przestrzeni zurbanizowanej, a dokładniej z projektowaniem, organizowaniem i planowaniem procesu projektowego i użytkowaniem oraz przekształcaniem budowli zrealizowanych. A także szerokim, wielopoziomowym ujmowaniem przestrzeni zurbanizowanej, ze szczególnym uwzględnieniem harmonijnych współzależności pomiędzy przestrzenią tworzoną przez człowieka, środowiskiem i możliwościami technicznymi i technologicznymi oraz uwzględnieniem idei projektowania uniwersalnego. Projektowanie układu funkcji w budynkach w sposób pozwalający na uzyskanie optymalnych warunków użytkowania przy jednoczesnym zachowaniu właściwych rozwiązań energooszczędności, technik budowlanych oraz wytycznych prawnych dla przyjętej lokalizacji, zapewniając użytkownikowi poczucie komfortu, dobre samopoczucie a właścicielowi budynku możliwość zmniejszenia kosztów związanych z eksploatacją i utrzymaniem budynku
--------------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	Opis Absolwent zna i rozumie: rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W03
Opis	Opis Absolwent zna i rozumie: zagadnienia powiązane z projektowaniem architektonicznym, urbanistycznym i planowaniem przestrzennym, takie jak infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze, architektura krajobrazu, uwarunkowania ekonomiczne, prawne i społeczne – niezbędne do rozumienia społecznych, ekonomicznych, ekologicznych, przyrodniczych, historycznych, kulturowych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz dostrzega potrzebę ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym, ruralistycznym i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W04

Część I	
Opis	Absolwent zna i rozumie: zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U02
Opis	Absolwent potrafi: porozumiewać się przy użyciu różnych technik i narzędzi w środowisku zawodowym i interdyscyplinarnym w zakresie właściwym dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10
Kod efektu	U03
Opis	Absolwent potrafi: posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne i urbanistyczne, a także oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu oraz wyciągać konstruktywne wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Absolwent jest gotów do: podjęcia roli koordynatora działań w procesie projektowym, zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania i projekty.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3
Kod efektu	KS02
Opis	Absolwent jest gotów do: rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Absolwent jest gotów do: właściwego określenia priorytetów działań służących realizacji zadania

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S3
---	------

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0245
Nazwa przedmiotu	Prawo w procesie inwestycyjnym
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	-
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, przyrodniczych, historycznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą norm prawnych, zakresu ich stosowania i odpowiedzialności w dziedzinie architektury
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6, B.W9

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi korzystać z norm i reguł, ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0310
Nazwa przedmiotu	Dyskurs architektoniczny (anglojęzyczne B2+)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	ACCAS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	40	1.60
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	40
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z teoretycznym podłożem dziedziny, dyskusją w środowisku twórców, współczesnymi stanowiskami teoretycznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Zna i potrafi wykorzystać w mowie i piśmie, specjalistyczne słownictwo dotyczące współczesnego dyskursu architektonicznego w języku angielskim
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych) oraz innych właściwie dobranych źródeł obcojęzycznych, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi, w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych), dokonać krytycznej analizy, zajmować stanowisko dotyczące interpretacji zjawisk zewnętrznych i własnej twórczości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4, B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4, B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0330
Nazwa przedmiotu	Antropologia kultury
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	- Analiza zjawisk kultury poprzez rzecz, zachowanie, znaczenie (symbol) – kultura materialna, społeczna i duchowa. - Biologiczne, kulturowe i społeczne uwarunkowania potrzeb przestrzennych człowieka. - Architektura i urbanistyka jako forma kulturowego przystosowania się człowieka do życia w środowisku przyrodniczym i społecznym. - Modele zależności między biologią a kulturą i ich wpływ na koncepcje architektoniczno-urbanistyczne. - Fizjologiczne i proksemiczne aspekty zachowań terytorialnych człowieka. - Przestrzeń osobista. - Przestrzeń społeczna; rodzaje interakcji w przestrzeni społecznej. - Wzorce kulturowe struktur przestrzennych. - Wzorce architektoniczne a zachowania przestrzenne. - Antropologia środowiska mieszkalnego. - Stres w środowisku zbudowanym; patologie przestrzenne. - Aksjologia zachowań przestrzennych człowieka. - Antropologia kultury wizualnej a architektura - Zagadnienia związane z alfabetyzmem wizualnym - Charakterystyka współczesnej ikonosfery i jej składniki architektoniczne
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: relacje zachodzące między człowiekiem a architekturą i między architekturą a środowiskiem ją otaczającym, oraz potrzeby dostosowania architektury do ludzkich potrzeb i skali człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W02
Opis	uwarunkowania projektowania architektonicznego i urbanistycznego wynikające z możliwości psychofizycznych człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U1
Kod efektu	U03
Opis	dostrzega, rozumie i krytycznie interpretuje komunikaty wizualne; skutecznie tworzy je w określonym obszarze rzeczywistości – projektowaniu architektonicznym oraz posiada umiejętność wartościowania komunikatów i przywoływania ich w przestrzeni umysłu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Absolwent jest gotów do: poszanowania różnorodności poglądów i kultur oraz do wykazywania wrażliwości na społeczne aspekty zawodu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Posiada kompetencje w zakresie interpretowania i tworzenia przekazu wizualnego w szerokim kontekście współczesnej ikonosfery
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0335
Nazwa przedmiotu	Ergonomia
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Treść wykładów zostanie podzielona na 10 godzin / 5 wykładów po 2 godziny Wykład 1. Podstawowe zagadnienia związane z ergonomią człowieka. Ergonomia mężczyzny, ergonomia kobiety, ergonomia dziecka. Wykład 2. Zagadnienia związane z ergonomią miejsca zamieszkania. Od skali małej architektury po elementy wyposażenia wnętrza mieszkalnego – kuchni, łazienki, miejsca wypoczynku, miejsca do spania. Wykład 3. Ergonomia miejsca pracy. Zagadnienia związane z komfortem i bezpieczeństwem pracy. Wykład 4. Zagadnienia ergonomiczne obiektów publicznych, ośrodków zdrowia, przedszkoli, szkół itp. Wykład 5. Projektowanie uniwersalne. Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem dla osób niepełnosprawnych.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą projektowania architektonicznego o różnym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnością w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym oraz zasad ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewniania pełniej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób niepełnosprawnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	w03
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jej realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnienia struktur architektoniczno-urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04

Część I

Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0240
Nazwa przedmiotu	Etyka zawodu
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	30	1.20 (1.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady /15 godzin, w cyklu 7-u 2-godzinnych wykładów/ „Miejsce etyki w zawodzie architekta; odpowiedzialność jako funkcja etyki zawodowej” /etyka zawodu architekta jako niezbędny element warsztatu, etyka w dydaktyce Wydziału, ogólne definicje odpowiedzialności wg. Ingardena i odpowiedzialność zawodowa architekta/ „Miejsce etyki w ogólnej problematyce filozofii; zawód architekta z pozycji etyki” /etyka jako część ogólnej wiedzy filozoficznej, historia etyki wg. Tatarkiewicz, etyka normatywna, etyki pracy, etyki zawodu pokrewne: lekarzy, prawników, polityków, typy odpowiedzialności architekta/ „Odpowiedzialność architekta za własne dzieło i miejsce w którym powstaje” /proces twórczy architektury w świetle etyki zawodu, tradycyjna odpowiedzialność za kanon i harmonię, konsekwencja rozwiązań idei, maksimum twórcze, rola miejsca, tożsamość jako reguła, stosunek do mody w architekturze/ „Odpowiedzialność architekta wobec klienta” /klient a użytkownik, odpowiedzialność za standard fizyczny i psychiczny architektury oraz za ekonomikę rozwiązania, czytelność przekazu projektu jako odpowiedzialność za komunikowanie się, zależność od klienta-zleceniodawcy, klient „polityczny”/ „Odpowiedzialność architekta wobec drugiego architekta” /typy odpowiedzialności wobec kolegi-architekta: w sferze krytyki - pełnionych funkcji – prawa autorskiego, system orzecznictwa koleżeńskie i sankcje / Izba, SARP/ „Związki architektów: SARP i Izba jako kodyfikatory kodeksu etyki” /historia polskich stowarzyszeń architektonicznych: SARP i Izby, rola UIA, polskie zapisy etyki zawodu architekta, obowiązujące Kodeksy i międzynarodowe Standardy Profesjonalizmu /UIA/ „Konflikty, napięcia, niepokoje twórcy-architekta” /rola etyki w procesie twórczym, trudności w tworzeniu: napięcia i niepokoje, stress, oczekiwana „iluminacja”, odpowiedzialność za kontrolowany proces tworzenia, finał realizacji/ Test sprawdzający, zaliczeniowy /1 godz./
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę z zakresu etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę konieczną do rozumienia społecznych i prawnych elementów odpowiedzialności architekta za dzieło i klienta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi komunikować się z klientem podczas odpowiedzialnej etycznie prezentacji projektu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6, B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przy rozwiązywaniu zadań architektonicznych dostrzegać ich aspekty etyczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U8
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności działań architekta i jego odpowiedzialności za środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane ze stosowaniem etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Ma świadomość społecznej roli architekta, szczególnie w aspekcie przekazywania treści z zakresu odpowiedzialności architekta wobec klienta i społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0340
Nazwa przedmiotu	Projekt przeddyplomowy
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	40.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	40
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program specjalnościowy i przygotowujące metodycznie do wykonania pracy dyplomowej.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych, pozwalającą na przedstawienie teoretycznego tła podejmowanego problemu projektowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Zna zasady formułowania tekstów o charakterze naukowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wyodrębnić i sformułować problem projektowy oraz dobrać właściwe metody i narzędzia do jego rozwiązania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U5
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne – w celu sformułowania wniosków do projektowania przy użyciu warsztatu badawczego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaaplikować wnioski z opracowania o charakterze badawczym do rozwiązania problemu projektowego, a także czytelnie uzasadnić przyjęte rozwiązania na tle tych wniosków, także w prezentacji graficznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Rozumie konieczność uzasadniania decyzji projektowych za pomocą rzetelnie przeprowadzonego procesu myślowego oraz wagę czytelnej prezentacji przesłanek stojących za podjętymi decyzjami projektowymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2, B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-03232
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 2 - Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Tendencje w architekturze odpowiedzialnej klimatycznie. Tematy: - Ekologia, ekonomia, estetyka - Budynki zeroemisyjne - Domy odzyskujące wodę - Naturalne materiały budowlane i wykończeniowe - mikroklimat – woda, błękitna i zielona infrastruktura - architekt odpowiedzialny klimatycznie - taksonomia UE w procesie projektowym
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą teorii architektury i urbanistyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informację i wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność samokształcenia się i świadomego rozwijania zainteresowań zawodowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty, skutki działalności projektowej i jej wpływ na środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-03294
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 2 Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	50.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	13
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Projektowanie i prototypowanie innowacyjnego i kreatywnego zagospodarowania przestrzeni w zabudowie śródmiejskiej. Rozpoznanie złożoności procesu decyzyjnego i pracy zespołowej według metody De-sign Thinking oraz PBL. Za projektowanie prototypowego eko-aktywnego zagospodarowania miejsca węzłowego w przestrzeni miejskiej – temat i lokalizacja zmieniana w kolejnych latach trwania warsztatów.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	Absolwent zna i rozumie: rolę i znaczenie środowiska przyrodniczego w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planowaniu przestrzennym oraz potrzebę kształtowania ładu przestrzennego, zrównoważonego rozwoju, oraz tematykę zagrożenia środowiska i krajobrazu kulturowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W03
Opis	Absolwent zna i rozumie: zagadnienia powiązane z projektowaniem architektonicznym, urbanistycznym i planowaniem przestrzennym, takie jak infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze, architektura krajobrazu, uwarunkowania ekonomiczne, prawne i społeczne – niezbędne do rozumienia społecznych, ekonomicznych, ekologicznych, przyrodniczych, historycznych, kulturowych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz dostrzega potrzebę ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym, ruralistycznym i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W04
Opis	Absolwent zna i rozumie: zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U02
Opis	Absolwent potrafi: porozumiewać się przy użyciu różnych technik i narzędzi w środowisku zawodowym i interdyscyplinarnym w zakresie właściwym dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz planowania przestrzennego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10
Kod efektu	U03

Część I	
Opis	Absolwent potrafi: posługiwać się właściwie dobranymi zaawansowanymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne i urbanistyczne, a także oceniać uzyskane wyniki i ich przydatność w projektowaniu oraz wyciągać konstruktywne wnioski.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Absolwent jest gotów do: podjęcia roli koordynatora działań w procesie projektowym, zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania i projekty.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3
Kod efektu	KS02
Opis	Absolwent jest gotów do: rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Absolwent jest gotów do: właściwego określenia priorytetów działań służących realizacji zadania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0300
Nazwa przedmiotu	Projekt architektoniczny 2 (duży obiekt o złożonej technologii)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	115	4.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	85	3.40
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	25
Razem	115

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	85
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego w zakresie wykraczającym poza zagadnienia podejmowane w ramach wybranej specjalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, formułować wnioski do projektowania prognozując procesy przekształceń i przewidując ich skutki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U8

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0240
Nazwa przedmiotu	Etyka zawodu
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	13	0.52
Razem	30	1.20 (1.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	13
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Wykłady /15 godzin, w cyklu 7-u 2-godzinnych wykładów/ „Miejsce etyki w zawodzie architekta; odpowiedzialność jako funkcja etyki zawodowej” /etyka zawodu architekta jako niezbędny element warsztatu, etyka w dydaktyce Wydziału, ogólne definicje odpowiedzialności wg. Ingardena i odpowiedzialność zawodowa architekta/ „Miejsce etyki w ogólnej problematyce filozofii; zawód architekta z pozycji etyki” /etyka jako część ogólnej wiedzy filozoficznej, historia etyki wg. Tatarkiewicz, etyka normatywna, etyki pracy, etyki zawodu pokrewne: lekarzy, prawników, polityków, typy odpowiedzialności architekta/ „Odpowiedzialność architekta za własne dzieło i miejsce w którym powstaje” /proces twórczy architektury w świetle etyki zawodu, tradycyjna odpowiedzialność za kanon i harmonię, konsekwencja rozwiązań idei, maksimum twórcze, rola miejsca, tożsamość jako reguła, stosunek do mody w architekturze/ „Odpowiedzialność architekta wobec klienta” /klient a użytkownik, odpowiedzialność za standard fizyczny i psychiczny architektury oraz za ekonomikę rozwiązania, czytelność przekazu projektu jako odpowiedzialność za komunikowanie się, zależność od klienta-zleceniodawcy, klient „polityczny”/ „Odpowiedzialność architekta wobec drugiego architekta” /typy odpowiedzialności wobec kolegi-architekta: w sferze krytyki - pełnionych funkcji – prawa autorskiego, system orzecznictwa koleżeńskie i sankcje / Izba, SARP/ „Związki architektów: SARP i Izba jako kodyfikatory kodeksu etyki” /historia polskich stowarzyszeń architektonicznych: SARP i Izby, rola UIA, polskie zapisy etyki zawodu architekta, obowiązujące Kodeksy i międzynarodowe Standardy Profesjonalizmu /UIA/ „Konflikty, napięcia, niepokoje twórcy-architekta” /rola etyki w procesie twórczym, trudności w tworzeniu: napięcia i niepokoje, stress, oczekiwana „iluminacja”, odpowiedzialność za kontrolowany proces tworzenia, finał realizacji/ Test sprawdzający, zaliczeniowy /1 godz./
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę z zakresu etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę konieczną do rozumienia społecznych i prawnych elementów odpowiedzialności architekta za dzieło i klienta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W9
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi komunikować się z klientem podczas odpowiedzialnej etycznie prezentacji projektu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6, B.U8
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi przy rozwiązywaniu zadań architektonicznych dostrzegać ich aspekty etyczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U8
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01

Część I

Opis	Ma świadomość ważności działań architekta i jego odpowiedzialności za środowisko
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane ze stosowaniem etyki zawodu architekta
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Ma świadomość społecznej roli architekta, szczególnie w aspekcie przekazywania treści z zakresu odpowiedzialności architekta wobec klienta i społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0310
Nazwa przedmiotu	Dyskurs architektoniczny (anglojęzyczne B2+)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	angielski
Kod etapu studiów	ACDAR-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	40	1.60
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	30
Inne godziny kontaktowe	5
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	40
---	----

03. Treści kształcenia

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z teoretycznym podłożem dziedziny, dyskusją w środowisku twórców, współczesnymi stanowiskami teoretycznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W2, B.W3, B.W4
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1
Kod efektu	W03
Opis	Zna i potrafi wykorzystać w mowie i piśmie, specjalistyczne słownictwo dotyczące współczesnego dyskursu architektonicznego w języku angielskim
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych) oraz innych właściwie dobranych źródeł obcojęzycznych, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi, w języku obcym (należącym do grupy podstawowych języków komunikacyjnych), dokonać krytycznej analizy, zajmować stanowisko dotyczące interpretacji zjawisk zewnętrznych i własnej twórczości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4, B.U5

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi odpowiedzialnie uczestniczyć w dyskursie architektonicznym prowadzonym w kontekście międzynarodowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4, B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0330
Nazwa przedmiotu	Antropologia kultury
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	- Analiza zjawisk kultury poprzez rzecz, zachowanie, znaczenie (symbol) – kultura materialna, społeczna i duchowa. - Biologiczne, kulturowe i społeczne uwarunkowania potrzeb przestrzennych człowieka. - Architektura i urbanistyka jako forma kulturowego przystosowania się człowieka do życia w środowisku przyrodniczym i społecznym. - Modele zależności między biologią a kulturą i ich wpływ na koncepcje architektoniczno-urbanistyczne. - Fizjologiczne i proksemiczne aspekty zachowań terytorialnych człowieka. - Przestrzeń osobista. - Przestrzeń społeczna; rodzaje interakcji w przestrzeni społecznej. - Wzorce kulturowe struktur przestrzennych. - Wzorce architektoniczne a zachowania przestrzenne. - Antropologia środowiska mieszkalnego. - Stres w środowisku zbudowanym; patologie przestrzenne. - Aksjologia zachowań przestrzennych człowieka. - Antropologia kultury wizualnej a architektura - Zagadnienia związane z alfabetyzmem wizualnym - Charakterystyka współczesnej ikonosfery i jej składniki architektoniczne
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Absolwent zna i rozumie: relacje zachodzące między człowiekiem a architekturą i między architekturą a środowiskiem ją otaczającym, oraz potrzeby dostosowania architektury do ludzkich potrzeb i skali człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3
Kod efektu	W02
Opis	uwarunkowania projektowania architektonicznego i urbanistycznego wynikające z możliwości psychofizycznych człowieka
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.W2

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Absolwent potrafi: wykorzystać doświadczenia zdobyte w trakcie studiów w celu dokonania krytycznej analizy uwarunkowań i formułowania wniosków do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U02
Opis	rozpoznać różne rodzaje wytworów kultury właściwe dla architektury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę z zastosowaniem typowych metod
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U1
Kod efektu	U03
Opis	dostrzeżać, rozumieć i krytycznie interpretuje komunikaty wizualne; skutecznie tworzy je w określonym obszarze rzeczywistości – projektowaniu architektonicznym oraz posiada umiejętność wartościowania komunikatów i przywoływania ich w przestrzeni umysłu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U4

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
-------------------	------

Część I

Opis	Absolwent jest gotów do: poszanowania różnorodności poglądów i kultur oraz do wykazywania wrażliwości na społeczne aspekty zawodu
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Posiada kompetencje w zakresie interpretowania i tworzenia przekazu wizualnego w szerokim kontekście współczesnej ikonosfery
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0335
Nazwa przedmiotu	Ergonomia
Wersja przedmiotu	1900Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Część I

Wykład	Treść wykładów zostanie podzielona na 10 godzin / 5 wykładów po 2 godziny Wykład 1. Podstawowe zagadnienia związane z ergonomią człowieka. Ergonomia mężczyzny, ergonomia kobiety, ergonomia dziecka. Wykład 2. Zagadnienia związane z ergonomią miejsca zamieszkania. Od skali małej architektury po elementy wyposażenia wnętrza mieszkalnego – kuchni, łazienki, miejsca wypoczynku, miejsca do spania. Wykład 3. Ergonomia miejsca pracy. Zagadnienia związane z komfortem i bezpieczeństwem pracy. Wykład 4. Zagadnienia ergonomiczne obiektów publicznych, ośrodków zdrowia, przedszkoli, szkół itp. Wykład 5. Projektowanie uniwersalne. Podstawowe zagadnienia związane z projektowaniem dla osób niepełnosprawnych.
--------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma pogłębioną wiedzę dotyczącą projektowania architektonicznego o różnym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1
Kod efektu	W02
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą projektowania uniwersalnego, w tym ideę projektowania przestrzeni i budynków dostępnych dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób z niepełnosprawnością w architekturze, urbanistyce i planowaniu przestrzennym oraz zasad ergonomii, w tym parametry ergonomiczne niezbędne do zapewniania pełniej funkcjonalności projektowanej przestrzeni i obiektów dla wszystkich użytkowników, w szczególności dla osób niepełnosprawnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W5
Kod efektu	w03
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jej realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnienia struktur architektoniczno-urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi myśleć w sposób twórczy i działać, uwzględniając złożone i wieloaspektowe uwarunkowania działalności projektowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U8
Kod efektu	U03
Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04

Część I

Opis	Ma umiejętność wdrożyć zasady i wytyczne projektowania uniwersalnego w architekturze, urbanistyczne i planowaniu przestrzennym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U15

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązania skomplikowanych problemów projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0245
Nazwa przedmiotu	Prawo w procesie inwestycyjnym
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 2 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	1

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	17	0.68
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	8	0.32
Razem	25	1.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	2
Razem	17

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	8
---	---

03. Treści kształcenia

Wykład	-
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, przyrodniczych, historycznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Część I

Kod efektu	W02
Opis	Ma podstawową wiedzę dotyczącą norm prawnych, zakresu ich stosowania i odpowiedzialności w dziedzinie architektury
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W6, B.W9

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U3
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi korzystać z norm i reguł, ustaw, rozporządzeń w zakresie projektowania architektonicznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U8

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0340
Nazwa przedmiotu	Projekt przeddyplomowy
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	40.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	55	2.20
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	20	0.80
Razem	75	3.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	40
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	55

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	20
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program specjalnościowy i przygotowujące metodycznie do wykonania pracy dyplomowej.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego, urbanistycznego i dziedzin pokrewnych, pozwalającą na przedstawienie teoretycznego tła podejmowanego problemu projektowego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W1, B.W2
Kod efektu	W02
Opis	Zna zasady formułowania tekstów o charakterze naukowym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7, B.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi wyodrębnić i sformułować problem projektowy oraz dobrać właściwe metody i narzędzia do jego rozwiązania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U5
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne – w celu sformułowania wniosków do projektowania przy użyciu warsztatu badawczego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi krytycznie analizować nowości związane z projektowaniem inżynierskim, formułować nowe pomysły i hipotezy oraz je uzasadniać
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U9
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaaplikować wnioski z opracowania o charakterze badawczym do rozwiązania problemu projektowego, a także czytelnie uzasadnić przyjęte rozwiązania na tle tych wniosków, także w prezentacji graficznej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U10

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Rozumie konieczność uzasadniania decyzji projektowych za pomocą rzetelnie przeprowadzonego procesu myślowego oraz wagę czytelnej prezentacji przesłanek stojących za podjętymi decyzjami projektowymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2, B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0309
Nazwa przedmiotu	Projekt specjalnościowy interdyscyplinarny - Dziedzictwo architektoniczne (DA)
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	75.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	90	3.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	60	2.40
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	75
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	90

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	60
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu ochrony, modernizacji i adaptacji dziedzictwa architektonicznego oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy – w tym: kompleksowa analiza środowiskowo-kontekstualna; badania historyczne i stratygraficzne zespołu; ocena wartości kulturowych elementów strukturalnych zespołu, wnioski do projektu; ocena stanu technicznego; identyfikacja czynników i źródeł zagrożeń struktur budowlano-konstrukcyjnych; program konserwatorski (wiodące zabiegi konserwatorskie) i funkcjonalny dla zespołu, adaptacja i modernizacja budowli, kształtowanie elementów małej architektury, uzupełnienia architektoniczne, funkcje dydaktyczne); zasady adaptacji historycznych obiektów i ich wnętrza do nowych funkcji oraz zagospodarowania terenów otwartych; zasady ochrony krajobrazu kulturowego i ekspozycji wartości zabytkowych. Wiedza uzupełniająca, niezbędna do prawidłowego wykonania przez studenta samodzielnych opracowań projektowych, przekazywana jest na seminarium i wykładzie towarzyszącym ćwiczeniom projektowym
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	zna i rozumie zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	potrafi opracować konserwatorską koncepcję projektową przekształceń struktury architektoniczno-urbanistycznej o wartościach kulturowych z uwzględnieniem ochrony tych wartości oraz właściwych metod i technik, zgodnie z przyjętym programem uwzględniającym aspekty pozatechniczne,
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6
Kod efektu	U02
Opis	potrafi dokonać krytycznej analizy i oceny projektu i sposobu jego realizacji w zakresie modernizacji i uzupełnień struktur architektoniczno-urbanistycznych o wartościach kulturowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U7
Kod efektu	U03

Część I

Opis	potrafi integrować informacje pozyskane z różnych źródeł, dokonywać ich interpretacji i krytycznej, szczegółowej analizy oraz wyciągać z nich wnioski, a także formułować i uzasadniać opinie oraz wykazywać ich związek z procesem projektowym, opierając się na dostępnym dorobku naukowym w dyscyplinie;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9
Kod efektu	U04
Opis	potrafi pracować indywidualnie i w zespole, w tym ze specjalistami z innych branż, a także podejmować wiodącą rolę w takich zespołach
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U11

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	jest gotów do publicznych wystąpień i prezentacji;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S2
Kod efektu	KS02
Opis	jest gotów do podjęcia roli koordynatora działań w procesie projektowym, zarządzania pracą w zespole oraz wykorzystania umiejętności interpersonalnych (rozwiązywanie konfliktów, umiejętność negocjacji, delegowanie zadań), podporządkowania się zasadom pracy w zespole i brania odpowiedzialności za wspólne zadania i projekty;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S3

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0323
Nazwa przedmiotu	Wykład specjalnościowy 2 - Dziedzictwo architektoniczne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	15.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	32	1.28
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	18	0.72
Razem	50	2.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	15
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	32

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	18
---	----

03. Treści kształcenia

Wykład	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych w zakresie: uwarunkowań formalno-prawnych, ekonomicznych (wycena nieruchomości zabytkowych) i społecznych ochrony i zagospodarowania historycznych struktur (w tym miast historycznych) dotyczących w szczególności: dokumentów międzynarodowych, prawa polskiego i UE, funkcjonowania administracji publicznej, partycypacji społecznej, interdyscyplinarnego procesu projektowania oraz instrumentów monitorowania i zarządzania informacją.
--------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	zna i rozumie zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	zna i rozumie interdyscyplinarny charakter projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę integracji wiedzy z innych dziedzin, a także jej zastosowania w procesie projektowania we współpracy ze specjalistami z tych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów nauki, w tym historii, historii architektury, historii sztuki i ochrony dóbr kultury, gospodarki przestrzennej podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	dostrzegać aspekty systemowe i pozatechniczne, w tym środowiskowe, kulturowe, plastyczne, ekonomiczne i prawne w procesie projektowania architektonicznego, urbanistycznego i planistycznego o dużym stopniu złożoności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U3

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	jest gotów do brania odpowiedzialności za kształtowanie środowiska przyrodniczego i krajobrazu kulturowego, w tym za zachowanie dziedzictwa regionu, kraju i Europy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-03292
Nazwa przedmiotu	Seminarium specjalnościowe 2 - Dziedzictwo architektoniczne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	50.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	63	2.52
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	37	1.48
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	50
Inne godziny kontaktowe	13
Razem	63

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	37
---	----

03. Treści kształcenia

Część I

Seminarium	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej przez specjalność „Dziedzictwo architektoniczne”, dotyczące pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań i wzbogacające program podstawowy. Treści kształcenia obejmują wiedzę w zakresie: współczesnych technik rozpoznania i rejestracji stanu istniejącego obiektów i diagnostyki techniczno-konserwatorskiej; metod zabezpieczeń zabytkowej substancji i konstrukcji przed degradacją; analiz mykologicznych i ekspertyz konstrukcyjnych; zabezpieczeń p/pożarowych; specyfiki projektowania w obiektach zabytkowych: zagospodarowania, adaptacji i modernizacji zabytkowych struktur i wnętrz historycznych; integracji nowych uzupełnień architektonicznych z zabytkową tkanką (architektura dodana); zieleni, elementów małej architektury i detalu urbanistycznego; historycznych i współczesnych instalacji w obiektach zabytkowych; normatywów użytkowych budowli zabytkowych i standardów opracowywania dokumentacji projektowej dla zabytków nieruchomych; udziału branżystów-specjalistów w procesie projektowym; procedur uzgodnień i decyzji służb konserwatorskich.
------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	zna i rozumie zaawansowane metody analiz, narzędzia, techniki i materiały niezbędne do przygotowania koncepcji projektowych w interdyscyplinarnym środowisku, ze szczególnym uwzględnieniem współpracy międzybranżowej
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W6
Kod efektu	W02
Opis	zna i rozumie zagadnienia powiązane z projektowaniem architektonicznym, urbanistycznym i planowaniem przestrzennym, takie jak infrastruktura techniczna, komunikacja, środowisko przyrodnicze, architektura krajobrazu, uwarunkowania ekonomiczne, prawne i społeczne – niezbędne do rozumienia społecznych, ekonomicznych, ekologicznych, przyrodniczych, historycznych, kulturowych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej oraz dostrzega potrzebę ich uwzględniania w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym, ruralistycznym i planowaniu przestrzennym;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów nauki, w tym historii, historii architektury, historii sztuki i ochrony dóbr kultury, gospodarki przestrzennej podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	potrafi dostrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze, oraz brać odpowiedzialność za podejmowane decyzje techniczne w środowisku i za przekazanie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego następnym pokoleniom;

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U2
Kod efektu	U03
Opis	potrafi przygotować i przedstawić prezentację poświęconą szczegółowym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	jest gotów do rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0300
Nazwa przedmiotu	Projekt architektoniczny 2 (duży obiekt o złożonej technologii)
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 3 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S3-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	90.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	115	4.60
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	85	3.40
Razem	200	8.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	90
Inne godziny kontaktowe	25
Razem	115

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	85
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wybrane zagadnienia z zakresu architektury i urbanistyki oraz dziedzin powiązanych odnoszące się do tematyki określonej każdorazowo w ofercie, dotyczącej pogłębiania wiedzy, umiejętności i zainteresowań wzbogacające program podstawowy.
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Ma rozszerzoną wiedzę dotyczącą dziedzin powiązanych z projektowaniem architektonicznym i urbanistycznym, problemów związanych z konstrukcjami i materiałoznawstwem, infrastrukturą, środowiskiem przyrodniczym i kulturowym, uwarunkowaniami prawnymi i społecznymi
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W3, B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Ma rozszerzoną wiedzę o trendach rozwojowych oraz aktualnych kierunkach projektowania architektonicznego w zakresie wykraczającym poza zagadnienia podejmowane w ramach wybranej specjalności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, B.W1

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować wiedzę z zakresu różnych dziedzin nauki – m.in. historii architektury, historii sztuki, socjologii, planowania przestrzennego i innych oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1, B.U2
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować i interpretować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	C.U3
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, formułować wnioski do projektowania prognozując procesy przekształceń i przewidując ich skutki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny uwzględniając założenia programowe, wymagania użytkowników, aspekty techniczne i pozatechniczne przekształcając przestrzeń i nadając jej nowe wartości
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U1, A.U8

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności i rozumie pozatechniczne aspekty i skutki działalności inżynierskiej, w tym jej wpływ na środowisko przyrodnicze i kulturowe i związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje w środowisku
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4
Kod efektu	KS02
Opis	Potrafi myśleć i działać w sposób kreatywny i przedsiębiorczy
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0400
Nazwa przedmiotu	Projekt dyplomowy magisterski
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	20

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	18.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	20	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	470	18.80
Razem	505	20.20 (20.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	18
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	470
---	-----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Temat pracy dyplomowej magisterskiej winien być zgodny z programem studiów oraz z profilem studiowanej specjalności. Temat pracy może być zaproponowany przez dyplomanta i akceptowany przez promotora lub zaproponowany przez promotora. Zakres pracy obejmuje projekt architektoniczny lub urbanistyczny o złożonej problematyce opracowany w standardzie projektu koncepcyjnego zawierającego: plansze rysunkowe, model lub wizualizację, część tekstową.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Zna szczegółową problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w zakresie rozwiązywania złożonych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą podczas studiowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2
Kod efektu	W03
Opis	Zna zasady, rozwiązania, konstrukcje, materiały budowlane stosowane przy wykonywaniu zadań inżynierskich z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W3
Kod efektu	W04
Opis	Zna problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W4
Kod efektu	W05
Opis	Zna zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji architektonicznych i urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W5

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy oraz formułować wnioski do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny lub zespół urbanistyczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z przyjętym programem, uwzględniając aspekty pozatechniczne i integrując interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U2
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi przygotować zaawansowaną prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki, spełniającą wymogi profesjonalnego zapisu właściwego dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U3
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U4
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U5
Kod efektu	U06
Opis	Potrafi organizować pracę z uwzględnieniem wszystkich faz pracy nad koncepcją projektową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Przygotowany jest do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Przygotowany jest do publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Przygotowany jest do przyjęcia krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań i ustosunkowania się do niej w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dorobku dyscypliny naukowej, a także do twórczego i konstruktywnego wykorzystania tej krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S3
Kod efektu	KS04
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S4
Kod efektu	KS05
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0405
Nazwa przedmiotu	Seminarium promotorskie
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	115	4.60
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	20
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	115
---	-----

03. Treści kształcenia

Projekt	-
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania prostych obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Zna podstawowe zasady, konstrukcje i materiały budowlane stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5, B.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu istniejącego, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność prezentacji graficznej, pisemnej i ustnej własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaplanować proces projektowy w warstwie teoretycznej i praktycznej oraz na każdym z etapów pracy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U12

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności samooceny i rozumie zasady konstruktywnej krytyki podejmowanej w obszarze działań urbanistycznych i architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość wagi czytelnego i przystępnego przekazania idei projektowej na forum publicznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0410
Nazwa przedmiotu	Seminarium interdyscyplinarne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce rozwoju
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMR-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	24.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	65	2.60
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	24
Inne godziny kontaktowe	11
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	65
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wykłady specjalistyczne /8 godz./ Tematyka obejmuje następujące zagadnienia: Miasto i Dziedzictwo. Problemy ochrony środowiska we współczesnej architekturze. Odnawialne źródła energii w architekturze - natura, technologia, forma architektoniczna. 1. Projektowanie w zgodzie z krajobrazem i naturą - rezyliencja i otwartość struktur.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiałów, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego i urbanistycznego. Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego projektowania i konieczności współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W03
Opis	Zna i rozumie teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny kontekst działań projektowych, w tym aspekty pozatechniczne, wpływ środowiska naturalnego oraz kontekstu kulturowego na podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi opracowywać rozwiązania poszczególnych ustrojów i elementów w budynku w pod względem technologicznym, konstrukcyjnym i materiałowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14, B.U6
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi przeanalizować pozatechniczne przesłanki działalności projektowej, w tym te dotyczące uwarunkowań kulturowych i środowiskowych oraz oszacować skutki projektu w tym zakresie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U05

Część I

Opis	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację poswieconą szczególnym wynikiem realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Jest gotów do rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Jest świadom skomplikowanych uwarunkowań działalności projektowej, w tym także pozatechnicznych, oraz skutków tej działalności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0405
Nazwa przedmiotu	Seminarium promotorskie
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	115	4.60
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	20
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	115
---	-----

03. Treści kształcenia

Projekt	-
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania prostych obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Zna podstawowe zasady, konstrukcje i materiały budowlane stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5, B.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu istniejącego, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność prezentacji graficznej, pisemnej i ustnej własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaplanować proces projektowy w warstwie teoretycznej i praktycznej oraz na każdym z etapów pracy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U12

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności samooceny i rozumie zasady konstruktywnej krytyki podejmowanej w obszarze działań urbanistycznych i architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość wagi czytelnego i przystępnego przekazania idei projektowej na forum publicznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0410
Nazwa przedmiotu	Seminarium interdyscyplinarne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	24.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	65	2.60
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	24
Inne godziny kontaktowe	11
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	65
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wykłady specjalistyczne /8 godz./ Tematyka obejmuje następujące zagadnienia: Miasto i Dziedzictwo. Problemy ochrony środowiska we współczesnej architekturze. Odnawialne źródła energii w architekturze - natura, technologia, forma architektoniczna. 1. Projektowanie w zgodzie z krajobrazem i naturą - rezyliencja i otwartość struktur.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiałów, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego i urbanistycznego. Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego projektowania i konieczności współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W03
Opis	Zna i rozumie teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny kontekst działań projektowych, w tym aspekty pozatechniczne, wpływ środowiska naturalnego oraz kontekstu kulturowego na podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi opracowywać rozwiązania poszczególnych ustrojów i elementów w budynku w pod względem technologicznym, konstrukcyjnym i materiałowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14, B.U6
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi przeanalizować pozatechniczne przesłanki działalności projektowej, w tym te dotyczące uwarunkowań kulturowych i środowiskowych oraz oszacować skutki projektu w tym zakresie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U05

Część I

Opis	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację poswieconą szczególnym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Jest gotów do rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Jest świadom skomplikowanych uwarunkowań działalności projektowej, w tym także pozatechnicznych, oraz skutków tej działalności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0400
Nazwa przedmiotu	Projekt dyplomowy magisterski
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura i urbanistyka – miasto jako miejsce życia
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAMZ-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	20

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	18.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	20	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	470	18.80
Razem	505	20.20 (20.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	18
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	470
---	-----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Temat pracy dyplomowej magisterskiej winien być zgodny z programem studiów oraz z profilem studiowanej specjalności. Temat pracy może być zaproponowany przez dyplomanta i akceptowany przez promotora lub zaproponowany przez promotora. Zakres pracy obejmuje projekt architektoniczny lub urbanistyczny o złożonej problematyce opracowany w standardzie projektu koncepcyjnego zawierającego: plansze rysunkowe, model lub wizualizację, część tekstową.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Zna szczegółową problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w zakresie rozwiązywania złożonych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą podczas studiowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2
Kod efektu	W03
Opis	Zna zasady, rozwiązania, konstrukcje, materiały budowlane stosowane przy wykonywaniu zadań inżynierskich z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W3
Kod efektu	W04
Opis	Zna problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W4
Kod efektu	W05
Opis	Zna zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji architektonicznych i urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W5

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy oraz formułować wnioski do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny lub zespół urbanistyczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z przyjętym programem, uwzględniając aspekty pozatechniczne i integrując interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U2
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi przygotować zaawansowaną prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki, spełniającą wymogi profesjonalnego zapisu właściwego dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U3
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U4
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U5
Kod efektu	U06
Opis	Potrafi organizować pracę z uwzględnieniem wszystkich faz pracy nad koncepcją projektową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Przygotowany jest do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Przygotowany jest do publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Przygotowany jest do przyjęcia krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań i ustosunkowania się do niej w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dorobku dyscypliny naukowej, a także do twórczego i konstruktywnego wykorzystania tej krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S3
Kod efektu	KS04
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S4
Kod efektu	KS05
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0400
Nazwa przedmiotu	Projekt dyplomowy magisterski
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	20

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	18.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	20	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	470	18.80
Razem	505	20.20 (20.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	18
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	470
---	-----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Temat pracy dyplomowej magisterskiej winien być zgodny z programem studiów oraz z profilem studiowanej specjalności. Temat pracy może być zaproponowany przez dyplomanta i akceptowany przez promotora lub zaproponowany przez promotora. Zakres pracy obejmuje projekt architektoniczny lub urbanistyczny o złożonej problematyce opracowany w standardzie projektu koncepcyjnego zawierającego: plansze rysunkowe, model lub wizualizację, część tekstową.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Zna szczegółową problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w zakresie rozwiązywania złożonych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą podczas studiowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2
Kod efektu	W03
Opis	Zna zasady, rozwiązania, konstrukcje, materiały budowlane stosowane przy wykonywaniu zadań inżynierskich z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W3
Kod efektu	W04
Opis	Zna problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W4
Kod efektu	W05
Opis	Zna zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji architektonicznych i urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W5

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy oraz formułować wnioski do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny lub zespół urbanistyczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z przyjętym programem, uwzględniając aspekty pozatechniczne i integrując interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U2
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi przygotować zaawansowaną prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki, spełniającą wymogi profesjonalnego zapisu właściwego dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U3
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U4
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U5
Kod efektu	U06
Opis	Potrafi organizować pracę z uwzględnieniem wszystkich faz pracy nad koncepcją projektową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Przygotowany jest do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Przygotowany jest do publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Przygotowany jest do przyjęcia krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań i ustosunkowania się do niej w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dorobku dyscypliny naukowej, a także do twórczego i konstruktywnego wykorzystania tej krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S3
Kod efektu	KS04
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S4
Kod efektu	KS05
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0410
Nazwa przedmiotu	Seminarium interdyscyplinarne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	24.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	65	2.60
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	24
Inne godziny kontaktowe	11
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	65
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wykłady specjalistyczne /8 godz./ Tematyka obejmuje następujące zagadnienia: Miasto i Dziedzictwo. Problemy ochrony środowiska we współczesnej architekturze. Odnawialne źródła energii w architekturze - natura, technologia, forma architektoniczna. 1. Projektowanie w zgodzie z krajobrazem i naturą - rezyliencja i otwartość struktur.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiałów, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego i urbanistycznego. Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego projektowania i konieczności współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W03
Opis	Zna i rozumie teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny kontekst działań projektowych, w tym aspekty pozatechniczne, wpływ środowiska naturalnego oraz kontekstu kulturowego na podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi opracowywać rozwiązania poszczególnych ustrojów i elementów w budynku w pod względem technologicznym, konstrukcyjnym i materiałowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14, B.U6
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi przeanalizować pozatechniczne przesłanki działalności projektowej, w tym te dotyczące uwarunkowań kulturowych i środowiskowych oraz oszacować skutki projektu w tym zakresie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U05

Część I

Opis	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację swojego szczególnym wynikiem realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowana w sposób powszechnie zrozumiały.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Jest gotów do rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Jest świadom skomplikowanych uwarunkowań działalności projektowej, w tym także pozatechnicznych, oraz skutków tej działalności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0405
Nazwa przedmiotu	Seminarium promotorskie
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Idei
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAID-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	115	4.60
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	20
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	115
---	-----

03. Treści kształcenia

Projekt	-
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania prostych obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Zna podstawowe zasady, konstrukcje i materiały budowlane stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5, B.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu istniejącego, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność prezentacji graficznej, pisemnej i ustnej własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaplanować proces projektowy w warstwie teoretycznej i praktycznej oraz na każdym z etapów pracy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U12

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności samooceny i rozumie zasady konstruktywnej krytyki podejmowanej w obszarze działań urbanistycznych i architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość wagi czytelnego i przystępnego przekazania idei projektowej na forum publicznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0400
Nazwa przedmiotu	Projekt dyplomowy magisterski
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	20

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	18.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	20	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	470	18.80
Razem	505	20.20 (20.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	18
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	470
---	-----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Temat pracy dyplomowej magisterskiej winien być zgodny z programem studiów oraz z profilem studiowanej specjalności. Temat pracy może być zaproponowany przez dyplomanta i akceptowany przez promotora lub zaproponowany przez promotora. Zakres pracy obejmuje projekt architektoniczny lub urbanistyczny o złożonej problematyce opracowany w standardzie projektu koncepcyjnego zawierającego: plansze rysunkowe, model lub wizualizację, część tekstową.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W01
Opis	Zna szczegółową problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w zakresie rozwiązywania złożonych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą podczas studiowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2
Kod efektu	W03
Opis	Zna zasady, rozwiązania, konstrukcje, materiały budowlane stosowane przy wykonywaniu zadań inżynierskich z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W3
Kod efektu	W04
Opis	Zna problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W4
Kod efektu	W05
Opis	Zna zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji architektonicznych i urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W5

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy oraz formułować wnioski do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny lub zespół urbanistyczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z przyjętym programem, uwzględniając aspekty pozatechniczne i integrując interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U2
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi przygotować zaawansowaną prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki, spełniającą wymogi profesjonalnego zapisu właściwego dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U3
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U4
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U5
Kod efektu	U06
Opis	Potrafi organizować pracę z uwzględnieniem wszystkich faz pracy nad koncepcją projektową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Przygotowany jest do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Przygotowany jest do publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Przygotowany jest do przyjęcia krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań i ustosunkowania się do niej w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dorobku dyscypliny naukowej, a także do twórczego i konstruktywnego wykorzystania tej krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S3
Kod efektu	KS04
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S4
Kod efektu	KS05
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0410
Nazwa przedmiotu	Seminarium interdyscyplinarne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	24.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	65	2.60
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	24
Inne godziny kontaktowe	11
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	65
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wykłady specjalistyczne /8 godz./ Tematyka obejmuje następujące zagadnienia: Miasto i Dziedzictwo. Problemy ochrony środowiska we współczesnej architekturze. Odnawialne źródła energii w architekturze - natura, technologia, forma architektoniczna. 1. Projektowanie w zgodzie z krajobrazem i naturą - rezyliencja i otwartość struktur.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiałów, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego i urbanistycznego. Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego projektowania i konieczności współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W03
Opis	Zna i rozumie teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny kontekst działań projektowych, w tym aspekty pozatechniczne, wpływ środowiska naturalnego oraz kontekstu kulturowego na podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi opracowywać rozwiązania poszczególnych ustrojów i elementów w budynku w pod względem technologicznym, konstrukcyjnym i materiałowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14, B.U6
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi przeanalizować pozatechniczne przesłanki działalności projektowej, w tym te dotyczące uwarunkowań kulturowych i środowiskowych oraz oszacować skutki projektu w tym zakresie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U05

Część I

Opis	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację swojego szczególnym wynikiem realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowana w sposób powszechnie zrozumiały.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Jest gotów do rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Jest świadom skomplikowanych uwarunkowań działalności projektowej, w tym także pozatechnicznych, oraz skutków tej działalności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0405
Nazwa przedmiotu	Seminarium promotorskie
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Informacyjna
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAIN-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	115	4.60
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	20
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	115
---	-----

03. Treści kształcenia

Projekt	-
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania prostych obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Zna podstawowe zasady, konstrukcje i materiały budowlane stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5, B.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu istniejącego, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność prezentacji graficznej, pisemnej i ustnej własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaplanować proces projektowy w warstwie teoretycznej i praktycznej oraz na każdym z etapów pracy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U12

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności samooceny i rozumie zasady konstruktywnej krytyki podejmowanej w obszarze działań urbanistycznych i architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość wagi czytelnego i przystępnego przekazania idei projektowej na forum publicznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0400
Nazwa przedmiotu	Projekt dyplomowy magisterski
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	20

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	18.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	20	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	470	18.80
Razem	505	20.20 (20.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	18
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	470
---	-----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Temat pracy dyplomowej magisterskiej winien być zgodny z programem studiów oraz z profilem studiowanej specjalności. Temat pracy może być zaproponowany przez dyplomanta i akceptowany przez promotora lub zaproponowany przez promotora. Zakres pracy obejmuje projekt architektoniczny lub urbanistyczny o złożonej problematyce opracowany w standardzie projektu koncepcyjnego zawierającego: plansze rysunkowe, model lub wizualizację, część tekstową.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I	
Kod efektu	W01
Opis	Zna szczegółową problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w zakresie rozwiązywania złożonych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą podczas studiowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2
Kod efektu	W03
Opis	Zna zasady, rozwiązania, konstrukcje, materiały budowlane stosowane przy wykonywaniu zadań inżynierskich z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W3
Kod efektu	W04
Opis	Zna problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W4
Kod efektu	W05
Opis	Zna zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji architektonicznych i urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W5
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy oraz formułować wnioski do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny lub zespół urbanistyczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z przyjętym programem, uwzględniając aspekty pozatechniczne i integrując interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U2
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi przygotować zaawansowaną prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki, spełniającą wymogi profesjonalnego zapisu właściwego dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U3
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U4
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U5
Kod efektu	U06
Opis	Potrafi organizować pracę z uwzględnieniem wszystkich faz pracy nad koncepcją projektową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Przygotowany jest do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Przygotowany jest do publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Przygotowany jest do przyjęcia krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań i ustosunkowania się do niej w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dorobku dyscypliny naukowej, a także do twórczego i konstruktywnego wykorzystania tej krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S3
Kod efektu	KS04
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S4
Kod efektu	KS05
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0410
Nazwa przedmiotu	Seminarium interdyscyplinarne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	24.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	65	2.60
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	24
Inne godziny kontaktowe	11
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	65
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wykłady specjalistyczne /8 godz./ Tematyka obejmuje następujące zagadnienia: Miasto i Dziedzictwo. Problemy ochrony środowiska we współczesnej architekturze. Odnawialne źródła energii w architekturze - natura, technologia, forma architektoniczna. 1. Projektowanie w zgodzie z krajobrazem i naturą - rezyliencja i otwartość struktur.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiałów, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego i urbanistycznego. Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego projektowania i konieczności współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W03
Opis	Zna i rozumie teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny kontekst działań projektowych, w tym aspekty pozatechniczne, wpływ środowiska naturalnego oraz kontekstu kulturowego na podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi opracowywać rozwiązania poszczególnych ustrojów i elementów w budynku w pod względem technologicznym, konstrukcyjnym i materiałowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14, B.U6
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi przeanalizować pozatechniczne przesłanki działalności projektowej, w tym te dotyczące uwarunkowań kulturowych i środowiskowych oraz oszacować skutki projektu w tym zakresie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U05

Część I

Opis	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację poswieconą szczególnym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Jest gotów do rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Jest świadom skomplikowanych uwarunkowań działalności projektowej, w tym także pozatechnicznych, oraz skutków tej działalności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0405
Nazwa przedmiotu	Seminarium promotorskie
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura Środowiska Zamieszkiwania
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACASZ-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	115	4.60
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	20
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	115
---	-----

03. Treści kształcenia

Projekt	-
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania prostych obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Zna podstawowe zasady, konstrukcje i materiały budowlane stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5, B.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu istniejącego, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność prezentacji graficznej, pisemnej i ustnej własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaplanować proces projektowy w warstwie teoretycznej i praktycznej oraz na każdym z etapów pracy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U12

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności samooceny i rozumie zasady konstruktywnej krytyki podejmowanej w obszarze działań urbanistycznych i architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość wagi czytelnego i przystępnego przekazania idei projektowej na forum publicznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0400
Nazwa przedmiotu	Projekt dyplomowy magisterski
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	20

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	18.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	20	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	470	18.80
Razem	505	20.20 (20.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	18
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	470
---	-----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Temat pracy dyplomowej magisterskiej winien być zgodny z programem studiów oraz z profilem studiowanej specjalności. Temat pracy może być zaproponowany przez dyplomanta i akceptowany przez promotora lub zaproponowany przez promotora. Zakres pracy obejmuje projekt architektoniczny lub urbanistyczny o złożonej problematyce opracowany w standardzie projektu koncepcyjnego zawierającego: plansze rysunkowe, model lub wizualizację, część tekstową.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I	
Kod efektu	W01
Opis	Zna szczegółową problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w zakresie rozwiązywania złożonych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą podczas studiowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2
Kod efektu	W03
Opis	Zna zasady, rozwiązania, konstrukcje, materiały budowlane stosowane przy wykonywaniu zadań inżynierskich z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W3
Kod efektu	W04
Opis	Zna problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W4
Kod efektu	W05
Opis	Zna zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji architektonicznych i urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W5
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy oraz formułować wnioski do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny lub zespół urbanistyczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z przyjętym programem, uwzględniając aspekty pozatechniczne i integrując interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U2
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi przygotować zaawansowaną prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki, spełniającą wymogi profesjonalnego zapisu właściwego dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U3
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U4
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U5
Kod efektu	U06
Opis	Potrafi organizować pracę z uwzględnieniem wszystkich faz pracy nad koncepcją projektową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Przygotowany jest do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Przygotowany jest do publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Przygotowany jest do przyjęcia krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań i ustosunkowania się do niej w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dorobku dyscypliny naukowej, a także do twórczego i konstruktywnego wykorzystania tej krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S3
Kod efektu	KS04
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S4
Kod efektu	KS05
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0410
Nazwa przedmiotu	Seminarium interdyscyplinarne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	24.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	65	2.60
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	24
Inne godziny kontaktowe	11
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	65
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wykłady specjalistyczne /8 godz./ Tematyka obejmuje następujące zagadnienia: Miasto i Dziedzictwo. Problemy ochrony środowiska we współczesnej architekturze. Odnawialne źródła energii w architekturze - natura, technologia, forma architektoniczna. 1. Projektowanie w zgodzie z krajobrazem i naturą - rezyliencja i otwartość struktur.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
------------	-----

Część I

Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiałów, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego i urbanistycznego. Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego projektowania i konieczności współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W03
Opis	Zna i rozumie teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny kontekst działań projektowych, w tym aspekty pozatechniczne, wpływ środowiska naturalnego oraz kontekstu kulturowego na podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi opracowywać rozwiązania poszczególnych ustrojów i elementów w budynku w pod względem technologicznym, konstrukcyjnym i materiałowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14, B.U6
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi przeanalizować pozatechniczne przesłanki działalności projektowej, w tym te dotyczące uwarunkowań kulturowych i środowiskowych oraz oszacować skutki projektu w tym zakresie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U05

Część I

Opis	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację poswieconą szczególnym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowaną w sposób powszechnie zrozumiały.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Jest gotów do rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Jest świadom skomplikowanych uwarunkowań działalności projektowej, w tym także pozatechnicznych, oraz skutków tej działalności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0405
Nazwa przedmiotu	Seminarium promotorskie
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura technologii i struktur
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACATS-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	115	4.60
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	20
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	115
---	-----

03. Treści kształcenia

Projekt	-
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania prostych obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Zna podstawowe zasady, konstrukcje i materiały budowlane stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5, B.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu istniejącego, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność prezentacji graficznej, pisemnej i ustnej własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaplanować proces projektowy w warstwie teoretycznej i praktycznej oraz na każdym z etapów pracy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U12

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności samooceny i rozumie zasady konstruktywnej krytyki podejmowanej w obszarze działań urbanistycznych i architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość wagi czytelnego i przystępnego przekazania idei projektowej na forum publicznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0400
Nazwa przedmiotu	Projekt dyplomowy magisterski
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	20

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	18.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	20	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	470	18.80
Razem	505	20.20 (20.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	18
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	470
---	-----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Temat pracy dyplomowej magisterskiej winien być zgodny z programem studiów oraz z profilem studiowanej specjalności. Temat pracy może być zaproponowany przez dyplomanta i akceptowany przez promotora lub zaproponowany przez promotora. Zakres pracy obejmuje projekt architektoniczny lub urbanistyczny o złożonej problematyce opracowany w standardzie projektu koncepcyjnego zawierającego: plansze rysunkowe, model lub wizualizację, część tekstową.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I	
Kod efektu	W01
Opis	Zna szczegółową problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w zakresie rozwiązywania złożonych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą podczas studiowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2
Kod efektu	W03
Opis	Zna zasady, rozwiązania, konstrukcje, materiały budowlane stosowane przy wykonywaniu zadań inżynierskich z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W3
Kod efektu	W04
Opis	Zna problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W4
Kod efektu	W05
Opis	Zna zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji architektonicznych i urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W5
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy oraz formułować wnioski do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny lub zespół urbanistyczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z przyjętym programem, uwzględniając aspekty pozatechniczne i integrując interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U2
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi przygotować zaawansowaną prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki, spełniającą wymogi profesjonalnego zapisu właściwego dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U3
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U4
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U5
Kod efektu	U06
Opis	Potrafi organizować pracę z uwzględnieniem wszystkich faz pracy nad koncepcją projektową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Przygotowany jest do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Przygotowany jest do publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Przygotowany jest do przyjęcia krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań i ustosunkowania się do niej w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dorobku dyscypliny naukowej, a także do twórczego i konstruktywnego wykorzystania tej krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S3
Kod efektu	KS04
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S4
Kod efektu	KS05
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0405
Nazwa przedmiotu	Seminarium promotorskie
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	115	4.60
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	20
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	115
---	-----

03. Treści kształcenia

Projekt	-
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania prostych obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Zna podstawowe zasady, konstrukcje i materiały budowlane stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5, B.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu istniejącego, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność prezentacji graficznej, pisemnej i ustnej własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaplanować proces projektowy w warstwie teoretycznej i praktycznej oraz na każdym z etapów pracy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U12

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności samooceny i rozumie zasady konstruktywnej krytyki podejmowanej w obszarze działań urbanistycznych i architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość wagi czytelnego i przystępnego przekazania idei projektowej na forum publicznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0410
Nazwa przedmiotu	Seminarium interdyscyplinarne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Architektura wnętrz i form przemysłowych
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACAWP-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	24.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	65	2.60
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	24
Inne godziny kontaktowe	11
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	65
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wykłady specjalistyczne /8 godz./ Tematyka obejmuje następujące zagadnienia: Miasto i Dziedzictwo. Problemy ochrony środowiska we współczesnej architekturze. Odnawialne źródła energii w architekturze - natura, technologia, forma architektoniczna. 1. Projektowanie w zgodzie z krajobrazem i naturą - rezyliencja i otwartość struktur.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiałów, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego i urbanistycznego. Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego projektowania i konieczności współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W03
Opis	Zna i rozumie teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny kontekst działań projektowych, w tym aspekty pozatechniczne, wpływ środowiska naturalnego oraz kontekstu kulturowego na podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi opracowywać rozwiązania poszczególnych ustrojów i elementów w budynku w pod względem technologicznym, konstrukcyjnym i materiałowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14, B.U6
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi przeanalizować pozatechniczne przesłanki działalności projektowej, w tym te dotyczące uwarunkowań kulturowych i środowiskowych oraz oszacować skutki projektu w tym zakresie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U05

Część I

Opis	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację poswieconą szczególnym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowana w sposób powszechnie zrozumiały.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Jest gotów do rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Jest świadom skomplikowanych uwarunkowań działalności projektowej, w tym także pozatechnicznych, oraz skutków tej działalności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0400
Nazwa przedmiotu	Projekt dyplomowy magisterski
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	20

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	18.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	20	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	470	18.80
Razem	505	20.20 (20.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	18
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	470
---	-----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Temat pracy dyplomowej magisterskiej winien być zgodny z programem studiów oraz z profilem studiowanej specjalności. Temat pracy może być zaproponowany przez dyplomanta i akceptowany przez promotora lub zaproponowany przez promotora. Zakres pracy obejmuje projekt architektoniczny lub urbanistyczny o złożonej problematyce opracowany w standardzie projektu koncepcyjnego zawierającego: plansze rysunkowe, model lub wizualizację, część tekstową.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I	
Kod efektu	W01
Opis	Zna szczegółową problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w zakresie rozwiązywania złożonych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą podczas studiowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2
Kod efektu	W03
Opis	Zna zasady, rozwiązania, konstrukcje, materiały budowlane stosowane przy wykonywaniu zadań inżynierskich z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W3
Kod efektu	W04
Opis	Zna problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W4
Kod efektu	W05
Opis	Zna zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji architektonicznych i urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W5
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy oraz formułować wnioski do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny lub zespół urbanistyczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z przyjętym programem, uwzględniając aspekty pozatechniczne i integrując interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U2
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi przygotować zaawansowaną prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki, spełniającą wymogi profesjonalnego zapisu właściwego dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U3
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U4
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U5
Kod efektu	U06
Opis	Potrafi organizować pracę z uwzględnieniem wszystkich faz pracy nad koncepcją projektową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Przygotowany jest do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Przygotowany jest do publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Przygotowany jest do przyjęcia krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań i ustosunkowania się do niej w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dorobku dyscypliny naukowej, a także do twórczego i konstruktywnego wykorzystania tej krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S3
Kod efektu	KS04
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S4
Kod efektu	KS05
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0405
Nazwa przedmiotu	Seminarium promotorskie
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	115	4.60
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	20
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	115
---	-----

03. Treści kształcenia

Projekt	-
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania prostych obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Zna podstawowe zasady, konstrukcje i materiały budowlane stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5, B.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu istniejącego, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność prezentacji graficznej, pisemnej i ustnej własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaplanować proces projektowy w warstwie teoretycznej i praktycznej oraz na każdym z etapów pracy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U12

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności samooceny i rozumie zasady konstruktywnej krytyki podejmowanej w obszarze działań urbanistycznych i architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość wagi czytelnego i przystępnego przekazania idei projektowej na forum publicznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0410
Nazwa przedmiotu	Seminarium interdyscyplinarne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Człowiek, Architektura, Środowisko, Energia (CASE)
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACCAS-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	24.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	65	2.60
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	24
Inne godziny kontaktowe	11
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	65
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wykłady specjalistyczne /8 godz./ Tematyka obejmuje następujące zagadnienia: Miasto i Dziedzictwo. Problemy ochrony środowiska we współczesnej architekturze. Odnawialne źródła energii w architekturze - natura, technologia, forma architektoniczna. 1. Projektowanie w zgodzie z krajobrazem i naturą - rezyliencja i otwartość struktur.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiałów, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego i urbanistycznego. Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego projektowania i konieczności współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W03
Opis	Zna i rozumie teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny kontekst działań projektowych, w tym aspekty pozatechniczne, wpływ środowiska naturalnego oraz kontekstu kulturowego na podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi opracowywać rozwiązania poszczególnych ustrojów i elementów w budynku w pod względem technologicznym, konstrukcyjnym i materiałowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14, B.U6
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi przeanalizować pozatechniczne przesłanki działalności projektowej, w tym te dotyczące uwarunkowań kulturowych i środowiskowych oraz oszacować skutki projektu w tym zakresie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U05

Część I

Opis	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację poswieconą szczególnym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowana w sposób powszechnie zrozumiały.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Jest gotów do rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Jest świadom skomplikowanych uwarunkowań działalności projektowej, w tym także pozatechnicznych, oraz skutków tej działalności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0400
Nazwa przedmiotu	Projekt dyplomowy magisterski
Wersja przedmiotu	2022Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	20

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	18.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	20	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	470	18.80
Razem	505	20.20 (20.00)

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	18
Inne godziny kontaktowe	17
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	470
---	-----

03. Treści kształcenia

Treści kształcenia	Temat pracy dyplomowej magisterskiej winien być zgodny z programem studiów oraz z profilem studiowanej specjalności. Temat pracy może być zaproponowany przez dyplomanta i akceptowany przez promotora lub zaproponowany przez promotora. Zakres pracy obejmuje projekt architektoniczny lub urbanistyczny o złożonej problematyce opracowany w standardzie projektu koncepcyjnego zawierającego: plansze rysunkowe, model lub wizualizację, część tekstową.
--------------------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I	
Kod efektu	W01
Opis	Zna szczegółową problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w zakresie rozwiązywania złożonych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W1
Kod efektu	W02
Opis	Zna zaawansowaną problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych w kontekście społecznych, kulturowych, przyrodniczych, historycznych, ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności inżynierskiej, integrując wiedzę zdobytą podczas studiowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W2
Kod efektu	W03
Opis	Zna zasady, rozwiązania, konstrukcje, materiały budowlane stosowane przy wykonywaniu zadań inżynierskich z zakresu projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W3
Kod efektu	W04
Opis	Zna problematykę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego charakteru projektowania architektonicznego i urbanistycznego oraz potrzebę współpracy z innymi specjalistami;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W4
Kod efektu	W05
Opis	Zna zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji architektonicznych i urbanistycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.W5
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu zagospodarowania terenu i zabudowy oraz formułować wnioski do projektowania w skomplikowanym, interdyscyplinarnym kontekście
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi zaprojektować złożony obiekt architektoniczny lub zespół urbanistyczny, kreując i przekształcając przestrzeń tak, aby nadać jej nowe wartości – zgodnie z przyjętym programem, uwzględniając aspekty pozatechniczne i integrując interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U2
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi przygotować zaawansowaną prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki, spełniającą wymogi profesjonalnego zapisu właściwego dla projektowania architektonicznego i urbanistycznego;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U3
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U4
Kod efektu	U05
Opis	Potrafi wykorzystać metody analityczne do formułowania i rozwiązywania zadań projektowych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U5
Kod efektu	U06
Opis	Potrafi organizować pracę z uwzględnieniem wszystkich faz pracy nad koncepcją projektową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.U6

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Przygotowany jest do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania skomplikowanych problemów projektowych;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Przygotowany jest do publicznych wystąpień i prezentacji
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Przygotowany jest do przyjęcia krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań i ustosunkowania się do niej w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dorobku dyscypliny naukowej, a także do twórczego i konstruktywnego wykorzystania tej krytyki
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S3
Kod efektu	KS04
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S4
Kod efektu	KS05
Opis	Przygotowany jest do posługiwania się technologiami informacyjnymi w celu integracji z innymi uczestnikami procesów i przedsięwzięć;
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	D.S5

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0405
Nazwa przedmiotu	Seminarium promotorskie
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	20.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	115	4.60
Razem	150	6.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	20
Inne godziny kontaktowe	15
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	115
---	-----

03. Treści kształcenia

Projekt	-
---------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01
Opis	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki przydatną do projektowania prostych obiektów architektonicznych i zespołów urbanistycznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W1, A.W2, A.W3
Kod efektu	W02

Część I

Opis	Zna podstawowe zasady, konstrukcje i materiały budowlane stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5, B.W6

Umiejętności

Kod efektu	U01
Opis	Potrafi dokonać krytycznej analizy istniejących uwarunkowań, waloryzacji stanu istniejącego, formułować wnioski do projektowania
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U13, A.U4
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi pozyskiwać informacje z literatury oraz innych właściwie dobranych źródeł, integrować uzyskane informacje oraz wyciągać wnioski
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U9, B.U1
Kod efektu	U03
Opis	Posiada umiejętność prezentacji graficznej, pisemnej i ustnej własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury i urbanistyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U7
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi zaplanować proces projektowy w warstwie teoretycznej i praktycznej oraz na każdym z etapów pracy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U12

Kompetencje społeczne

Kod efektu	KS01
Opis	Ma świadomość ważności samooceny i rozumie zasady konstruktywnej krytyki podejmowanej w obszarze działań urbanistycznych i architektonicznych
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS02
Opis	Ma świadomość wagi czytelnego i przystępnego przekazania idei projektowej na forum publicznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	1010-AC000-MSP-0410
Nazwa przedmiotu	Seminarium interdyscyplinarne
Wersja przedmiotu	2026Z
Poziom kształcenia	drugiego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Architektura
Specjalność	Dziedzictwo Architektoniczne
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury
Jednostka realizująca	Wydział Architektury
Blok przedmiotów	nd
Grupy przedmiotów	Przedmioty semestru 4 studia mgr II stopnia
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	ACDAR-S4-MSP-1010
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Efekty uczenia się	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Projekt	24.00 h

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Liczba godzin i ECTS pracy studenta:		
Godziny i ECTS za zajęcia związane z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich	35	1.40
Godziny i ECTS związane z pracą własną studenta	65	2.60
Razem	100	4.00

Liczba godzin związanych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich:

Godziny związane z udziałem w zajęciach	24
Inne godziny kontaktowe	11
Razem	35

Liczba godzin związanych z pracą własną studenta:

Godziny przeznaczone na pracę własną studenta	65
---	----

03. Treści kształcenia

Projekt	Wykłady specjalistyczne /8 godz./ Tematyka obejmuje następujące zagadnienia: Miasto i Dziedzictwo. Problemy ochrony środowiska we współczesnej architekturze. Odnawialne źródła energii w architekturze - natura, technologia, forma architektoniczna. 1. Projektowanie w zgodzie z krajobrazem i naturą - rezyliencja i otwartość struktur.
---------	--

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W01

Część I

Opis	Zna i rozumie statykę, wytrzymałość materiałów, kształtowanie, konstruowanie i wymiarowanie konstrukcji w zakresie niezbędnym do formułowania i rozwiązywania zadań z obszaru projektowania architektonicznego i urbanistycznego. Ma szczegółową wiedzę dotyczącą architektury i urbanistyki w kontekście wielobranżowego projektowania i konieczności współpracy w interdyscyplinarnych zespołach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4, B.W5
Kod efektu	W02
Opis	Zna i rozumie zaawansowaną problematykę budownictwa, technologii budowlanych, konstrukcji obejmującą kluczowe, złożone zagadnienia w projektowaniu architektonicznym, urbanistycznym i planistycznym
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W4
Kod efektu	W03
Opis	Zna i rozumie teoretyczne podstawy rozumowania naukowego i prowadzenia badań w zakresie przydatnym do realizacji skomplikowanych zadań projektowych, a także interpretacji opracowań naukowych w dyscyplinie naukowej – architektura i urbanistyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.W7
Kod efektu	W04
Opis	Zna i rozumie interdyscyplinarny kontekst działań projektowych, w tym aspekty pozatechniczne, wpływ środowiska naturalnego oraz kontekstu kulturowego na podejmowane decyzje
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.W8
Umiejętności	
Kod efektu	U01
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U1
Kod efektu	U02
Opis	Potrafi integrować zaawansowaną wiedzę z zakresu różnych obszarów w nauki podczas rozwiązywania złożonych zadań inżynierskich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.U5
Kod efektu	U03
Opis	Potrafi opracowywać rozwiązania poszczególnych ustrojów i elementów w budynku w pod względem technologicznym, konstrukcyjnym i materiałowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U14, B.U6
Kod efektu	U04
Opis	Potrafi przeanalizować pozatechniczne przesłanki działalności projektowej, w tym te dotyczące uwarunkowań kulturowych i środowiskowych oraz oszacować skutki projektu w tym zakresie
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U4
Kod efektu	U05

Część I

Opis	Potrafi przygotować i przedstawić prezentację poswieconą szczególnym wynikom realizacji projektowego zadania inżynierskiego przy użyciu różnych technik komunikacji, w tym sformułowana w sposób powszechnie zrozumiały.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.U6
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	KS01
Opis	Jest gotów do formułowania i przekazywania informacji i opinii, w tym dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich skomplikowanych uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S1
Kod efektu	KS02
Opis	Jest gotów do rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych, jak i przyjmowania krytyki prezentowanych przez siebie rozwiązań, ustosunkowywania się do krytyki w sposób jasny i rzeczowy, także przy użyciu argumentów odwołujących się do dostępnego dorobku w dyscyplinie naukowej, oraz twórczego i konstruktywnego wykorzystania krytyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	B.S2
Kod efektu	KS03
Opis	Jest świadom skomplikowanych uwarunkowań działalności projektowej, w tym także pozatechnicznych, oraz skutków tej działalności
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	A.S4