

## KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

### I. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	<b>Architektura wnętrz</b>
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom kształcenia	studia I stopnia
6. Nazwa zajęć	<b>Modelowanie i obrazowanie cyfrowe</b>
7. Kod zajęć	AW K07
8. Poziom/kategoria zajęć	zajęcia: kształcenia kierunkowego
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III, IV,V,
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	7 - 3/1/3
13. Koordynator zajęć	dr Wojciech Kapela
14. Odpowiedzialny za realizację zajęć	dr Wojciech Kapela

### 2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów

Wykład W	Ćwiczenia C	Konwersatorium K	Laboratorium L	Projekt P	Praktyka PZ	Inne
-	-	-	-	45/30/45	-	-

### 3. Cele zajęć

C 1: Student pogłębia wiedzę z zakresu technik cyfrowych używanych powszechnie w procesie projektowania i wizualizacji projektu oraz zaawansowane strategie jej praktycznego zastosowania;

C2: Student zdobywa doświadczenia niezbędne do samodzielnego i kreatywnego rozwiązywania problemów projektowych w środowisku cyfrowym oprogramowania wspierającego projektowanie ze szczególnym uwzględnieniem aplikacji do kreacji przestrzeni trójwymiarowej.

C3: Student rozwija wyobraźnię, kreatywność i świadomość plastyczną wspartą poszerzoną znajomością możliwości mediów cyfrowych

C4: Student potrafi w czytelny i atrakcyjny sposób przedstawić wyniki swojej pracy w formie cyfrowej, przystosowując ją właściwie do specyfiki założeń projektowych

#### 4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Znajomość zasad rysunku technicznego i podstaw dokumentacji branżowej.

Umiejętność obsługi programów graficznych obrazowania dwuwymiarowego

Umiejętność poprawnego kształtowania koncepcji przestrzeni architektonicznej

#### 5. Efekty uczenia się dla zajęć, wraz z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się

<i>Lp.</i>	<i>Opis efektów uczenia się dla zajęć</i>	<i>Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się - identyfikator kierunkowych efektów uczenia się</i>
W_01	Posiada ogólną znajomość teoretycznych i praktycznych zagadnień związanych z wykorzystaniem we współczesnym projektowaniu technik cyfrowych, multimediiów, obróbki obrazu oraz programów do ich przeprowadzenia z uwzględnieniem oprogramowania 3D	K_W04
W_02	Posiada ogólną wiedzę w zakresie dyscyplin projektowych i multimediiów, właściwych dla kierunku Architektura Wnętrz umożliwiającą swobodną i niezależną wypowiedź artystyczną, projektową.	K_W05
W_04	Dysponuje wiedzą o środkach warsztatowych z dziedziny multimediiów i oprogramowania dla projektantów dającej możliwość świadomej realizacji projektowej. Pogłębia wiedzę warsztatową poszukując nowych sposobów, metod w celu realizacji zamierzonej koncepcji.	K_W17
W_05	Zna i rozumie zakres problematyki związanej z technologiami stosowanymi u podstaw kreacji projektowej i artystycznej umożliwiające swobodną wypowiedź artystyczną i projektową	K_W18
U_01	Dysponuje umiejętnościami wykorzystywania i łączenia pozyskanych w trakcie studiów warsztatowych możliwości technik cyfrowych w celu pobudzenia własnej ekspresji plastycznej. Jest świadomy związków indywidualnej ekspresji plastycznej z trafnością i siłą komunikatu i wyborem właściwego narzędzia do jego realizacji	K_U01
U_02	Posiada umiejętność świadomego i twórczego podejmowania zadań z zakresu ekspresji projektowych i multimedialnych i łączenia ich z pokrewnymi dziedzinami twórczości plastycznej.	K_U03
U_03	Posiada umiejętność świadomego zastosowania nabytej wiedzy z zakresu realizacji projektowych i narzędzi technik cyfrowych w realizacji własnych koncepcji artystycznych, projektowych.	K_U06
U_04	Zna teoretyczne i praktyczne zagadnienia związane z technikami i technologiami wykorzystującymi media cyfrowe we współczesnym „projektowaniu wnętrz”.	K_U10
U_05	Posiada umiejętność wykorzystywania środków technicznych i artystycznych do realizacji projektowych w obszarze działań multimedialnych.	K_U16
K_01	Realizując własne koncepcje artystyczne, projektowe świadomie wykorzystuje zdobytą wiedzę skupiając się na wypracowaniu własnej stylistyki.	K_K02
K_02	Wykazuje się umiejętnością analizowania zdobytych i zgromadzonych doświadczeń warsztatowych.	K_K01

**6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych  
(W- wykład, K- konwersatorium, L- laboratorium, P- projekt, PZ- praktyka zawodowa)**

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
	Semestr III	
P.1	Kreacja i obrazowanie przestrzeni architektonicznej w środowisku trójwymiarowym aplikacji wspierających projektowanie przestrzenne. Wprowadzenie / omówienie tematu	3
	Podstawowe narzędzia oprogramowania 3D dla architektów. Modelowanie / Materiały / Światło / Rendering. Omówienie tematu	12
	Modelowanie przestrzenne form i przestrzeni architektonicznych na bazie koncepcji autorskiej wnętrza o zadanej funkcji i kubaturze.	14
	Oświetlenie i nadanie materiałów, wybór kadru i rendering -wizualizacja koncepcji	8
	Opracowanie prezentacji projektu (forma cyfrowa i drukowana)	6
	Prezentacja graficzna koncepcji i modelu	2
	Razem	45
	Semestr IV	
P.2	Kreacja i obrazowanie przestrzeni architektonicznej w środowisku 3D c.d. – modelowanie elementów wyposażenia architektury wnętrz. Wprowadzenie / omówienie tematu	2
	Zaawansowane metody modelowania przestrzennego na przykładzie wybranego el. wyp. wnętrz / obiektu małej architektury	15
	Praca w wirtualnym atelier: tło/kadr/światło/barwa/detal. Omówienie tematu	2
	Realizacja kompleksowej wizualizacji obiektu	5
	Opracowanie prezentacji projektu (forma cyfrowa i drukowana)	6
	Razem	30
	Semestr V	
P.3	Kreacja i obrazowanie przestrzeni architektonicznej w środowisku 3D c.d. Kreacja i modelowanie przestrzeni o charakterze wystawienniczym Omówienie tematu	2
	Specyfika architektury wirtualnej i interaktywnej. Wykład z dyskusją	2
	Omówienie interakcji pomiędzy różnymi platformami aplikacji wspierających projektowanie. Wymiana plików, połączenia dynamiczne. Omówienie tematu	2
	Pogłębianie umiejętności w środowisku aplikacji 3D – kreacja i obrazowanie na przykładzie autorskiej koncepcji przestrzeni wystawienniczej o określonej funkcji i kubaturze.	27
	Realizacja kompleksowej wizualizacji projektu	6
	Opracowanie prezentacji projektu (forma cyfrowa i drukowana)	5
	Razem	45

## 7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów/

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03				X			Rozmowa indywidualna
W_04				X			Rozmowa indywidualna
W_05				X			Rozmowa indywidualna
U_01				X			Przegląd prac
U_02				X			Przegląd prac
U_03				X			Przegląd prac
U_04				X			Przegląd prac
U_05				X			Przegląd prac
K_01				X			Przegląd prac
K_02				X			Przegląd prac

## 8. Narzędzia dydaktyczne

Symbol	Forma zajęć
N1	Wprowadzenie / omówienie tematu wraz z prezentacją multimedialną
N2	Projekt kreatywny

## 9. Ocena osiągniętych efektów uczenia się

### 9.1. Sposoby oceny

#### Ocena formująca

--

#### Ocena podsumowująca

P1	Zaliczenie z oceną za I semestr na podstawie przeglądu materiału graficznego (pliki cyfrowe / wydruki), obserwacji i rozmowy indywidualnej w toku pracy i podczas przeglądu semestralnego
P2	Zaliczenie z oceną za II semestr na podstawie przeglądu materiału graficznego (pliki cyfrowe / wydruki), obserwacji i rozmowy indywidualnej w toku pracy i podczas przeglądu semestralnego na zajęciach
P3	Zaliczenie z oceną za I semestr na podstawie przeglądu materiału graficznego (pliki cyfrowe / wydruki), obserwacji i rozmowy indywidualnej w toku pracy i podczas przeglądu semestralnego

## 9.2. Kryteria oceny

symbol efektu uczenia	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
W_01 W_05	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów lub z istotnymi nieścisłościami	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się z pominięciem niektórych mniej istotnych aspektów lub z mniej istotnymi nieścisłościami	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się z pominięciem niektórych mało istotnych aspektów	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się obejmujące wszystkie istotne aspekty z pewnymi błędami lub nieścisłościami	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty
U_01; -U_05	Student osiągnął elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny nauki	Student osiągnął więcej niż elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny nauki	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny nauki na poziomie średnim	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny nauki na poziomie wyższym niż średni	Student osiągnął w stopniu zaawansowanym umiejętności z zakresu ocenianego efektu i dyscypliny nauki
K_01; K_02	Student posiada w stopniu elementarnym świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne	Student posiada w stopniu wyższym niż elementarny świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne	Student posiada świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne na poziomie średnim	Student posiada świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne na poziomie wyższym niż średni	Student posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne

## 10. Literatura podstawowa i uzupełniająca

Wydawnictwa edukacyjne z zakresu praktycznej obsługi programów: Adobe Photoshop (Creative Suite) od wersji CS6, Autodesk Autocad, 3ds MAX,

Serwisy internetowe zawierające treści edukacyjne dotyczące kreacji grafiki komputerowej.

## 11. Macierz realizacji zajęć

Symbol efektu uczenia się	Odniesienie efektu do efektów zdefiniowanych dla programu	Cele zajęć	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Sposoby oceny
W_01	K_W04	C1	P1, P2, P3	N1, N2	P1, P2, P3
W_02	K_W05	C1, C2	P1, P2, P3	N1, N2	P1, P2, P3
W_03	K_W17	C1,C3,C4	P_1, P_2,P 3	N1, N2	P1, P2, P3
W_04	K_W18	C1,C3,C4	P_1, P_2,P 3	N1, N2	P1, P2, P3
W_05	K_W04	C1, C2,C3	P_1, P_2,P 3	N1, N2	P1, P2, P3
U_01	K_U01	C1,C3,C4	P_1, P_2,P 3	N1, N2	P1, P2, P3
U_02	K_U03	C1, C2	P_1, P_2,P 3	N1, N2	P1, P2, P3
U_03	K_U06	C1, C2	P_1, P_2,P 3	N1, N2	P1, P2, P3
U_04	K_U10	C1, C2,C3	P_1, P_2,P 3	N1, N2	P1, P2, P3
U_05	K_U16	C1	P_1, P_2,P 3	N1, N2	P1, P2, P3
K_01	K_K02	C1, C2	P_1, P_2,P 3	N1, N2	P1, P2, P3
K_02	K_K01	C1,C3,C4	P_1, P_2,P 3	N1, N2	P1, P2, P3

## 12. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
------------------	---

Udział w wykładach	0
Udział w ćwiczeniach	0
Udział w konwersatoriach/laboratoriach/projektach	120 – 45/30/45
Udział w praktyce zawodowej	0
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie/ przeglądzie	2/0/2
Udział w konsultacjach	6/0/6
<b>Suma godzin kontaktowych</b>	<b>136 - 53/30/53</b>
Samodzielne studiowanie treści wykładów	0
Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	20/0/20
Przygotowanie do konsultacji	6/0/6
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	4/0/4
<b>Suma godzin pracy własnej studenta</b>	<b>60 - 30/0/30</b>
<b>Sumaryczne obciążenie studenta</b>	<b>196 - 83/30/83</b>
Liczba punktów ECTS za zajęcia	7 - 3/1/3
Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne	<b>196 - 83/30/83</b>
Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	7 - 3/1/3

### 13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.

1. Odpowiedzialny za zajęcia:

Dyrektor Instytutu:

Przemysław, dnia .....