

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

I. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Architektura wnętrz
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom kształcenia	studia I stopnia
6. Nazwa zajęć	Zaawansowane techniki prezentacji cyfrowej
7. Kod zajęć	AW K11
8. Poziom/kategoria zajęć	zajęcia: kształcenia kierunkowego
9. Status zajęć	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr VI, VII,
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	6 - 3/3
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
-	-	-	-	90	-	-

3. Cele zajęć

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

C2: Student zdobywa doświadczenia niezbędne do kreatywnego i kompleksowego rozwiązywania problemów projektowych w środowisku cyfrowym oprogramowania wspierającego projektowanie ze szczególnym uwzględnieniem aplikacji do kreacji przestrzeni trójwymiarowej oraz edycji i tworzenia animacji i filmu.

C3: Student rozwija wyobraźnię, kreatywność i świadomość plastyczną wspartą poszerzoną znajomością multiplatformowego wykorzystania 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 i trójwymiarowego wsparcia projektowania w stopniu średnio-zaawansowanym

Umiejętność właściwego i świadomego kształtowania koncepcji i projektu 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 i komplementarną znajomość teoretycznych i praktycznych zagadnień związanych z wykorzystaniem we współczesnym projektowaniu technik cyfrowych, multimediiów, obróbki obrazu i dźwięku oraz programów do ich przeprowadzenia.	K_W04
W_02	Swobodnie korzysta z różnorodnych mediów (fotografia, multimedia, video, oprogramowanie wspierające projektowanie) przydatnych do rozwiązywania zagadnień i wykorzystywania w obrębie własnej kreacji.	K_W15
W_03	Posiada wiedzę w rozpoznaniu i definiowaniu relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowania w zakresie sztuki projektowej (architektura wnętrz) i multimediiów.	K_W13
W_04	Umie tworzyć prace projektowe z zakresu projektowania wystaw, wnętrz oraz z wybranych specjalności w stopniu zawodowym wraz z ich cyfrowym zapisem w adekwatnej i czytelnej formie	K_W16
W_05	Dysponuje wiedzą o środkach warsztatowych z dziedziny multimediiów dającej możliwość świadomej realizacji projektowej. Pogłębia wiedzę warsztatową poszukując nowych sposobów, metod w celu realizacji zamierzonej koncepcji.	K_W17
W_06	Zna i rozumie określony zakres problematyki związanej z technologiami cyfrowymi stosowanymi u podstaw kreacji projektowej i artystycznej umożliwiające swobodną wypowiedź artystyczną.	K_W18
U_01	Dysponuje umiejętnościami wykorzystywania i łączenia pozyskanych w trakcie studiów warsztatowych możliwości w celu pobudzenia własnej ekspresji plastycznej. Jest świadomy związków indywidualnej ekspresji plastycznej z trafnością i siłą komunikatu oraz zależności pomiędzy wybranym medium elektronicznym	K_U01
U_02	Realizuje prace artystyczne, projektowe w zakresie multimediiów w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje z zachowaniem profesjonalizmu warsztatowego	K_U02
U_03	Posiada umiejętność świadomego i twórczego podejmowania zadań z zakresu ekspresji projektowych i multimedialnych i łączenia ich z pokrewnymi dziedzinami twórczości plastycznej.	K_U03
U_04	Opanowanie warsztatu cyfrowych narzędzi wspomagania projektowania na poziomie zawodowym w stopniu umożliwiającym realizację własnych koncepcji projektowych. Posiada umiejętność świadomego wyboru odpowiednich warsztatowych możliwości w środowisku cyfrowym w spełnieniu zamysłu, idei.	K_U07
U_05	Posiada umiejętność wykorzystywania cyfrowych środków technicznych i artystycznych do realizacji projektowych w obszarze działań multimedialnych.	K_U16
U_06	Opanował w stopniu zawodowym umiejętności warsztatowe z zakresu działań projektowych i multimedialnych i świadomie podejmuje próby łączenia warsztatu projektanta z innymi dziedzinami twórczości plastycznej.	K_U18
U_07	Podejmuje eksperymenty w realizacjach z wybranej specjalizacji projektowej korzystając kreatywnie z cyfrowych narzędzi wspomagania projektowania i	K_U21

	wizualizacji projektu. Wykazuje świadomość i w kreowaniu własnej osobowości twórczej.	
K_01	Jako artysta- projektant w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom w obrębie sztuk plastycznych i multimediów i innych sfer kulturotwórczych.	K_K04

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

Wykład

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych	Liczba godzin
	Semestr VI	
P1	Zaawansowane techniki prezentacji cyfrowej. Wprowadzenie / omówienie tematu	2
	Wielowątkowa prezentacja projektu. Analiza, synteza, kompozycja, wybór medium, narzędzia i sposobu narracji. Omówienie tematu	3
	Kompozycja wieloelementowa. Nieliniowa narracja w przekazie projektowym. Projekt i realizacja prezentacji wybranego zagadnienia z dziedziny architektury wnętrz	10
	Prezentacja graficzna koncepcji (cyfrowa i drukowana)	3
	Światło i detal w zaawansowanym obrazowaniu trójwymiarowym projektu architektonicznego. Projekt i realizacja na bazie koncepcji autorskiej predefiniowanego wnętrza użyteczności publicznej.	22
	Prezentacja graficzna projektu (cyfrowa i drukowana)	5
	razem	45
	Semestr VII	
P2	Zaawansowane techniki prezentacji cyfrowej. Interakcja i narracja filmowa. Wprowadzenie / omówienie tematu	2
	Środki wyrazu stosowane w przekazie filmowym a prezentacja idei projektowej. Omówienie tematu, dyskusja.	3
	Cyfrowe narzędzia (hardware i software) do kreacji i edycji materiałów filmowych, animowanych i infograficznych. Omówienie z przykładami zastosowań i sposobu użytkowania.	3
	Etiuda multimedialna. Filmowa prezentacja projektu architektonicznego na bazie rozwiązania dyplomowego.	37

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
W_06				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
U_06				X			Przegląd prac
U_07				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

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_06	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów lub z istotnymi	Student osiągnął zakładane efekty uczenia się z pominięciem niektórych mniej istotnych aspektów lub z mniej istotnymi	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

	nieścistościami	nieścistościami			
U_01- U_07	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	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	P_1, P_2	N1, N2	P1, P2
W_02	K_W05	C1, C2	P_1, P_2	N1, N2	P1, P2
W_03	K_W17	C1,C3,C4	P_1, P_2	N1, N2	P1, P2
W_04	K_W18	C1,C3,C4	P_1, P_2	N1, N2	P1, P2
W_05	K_W04	C1, C2,C3	P_1, P_2	N1, N2	P1, P2
U_01	K_U01	C1,C3,C4	P_1, P_2	N1, N2	P1, P2
U_02	K_U03	C1, C2	P_1, P_2	N1, N2	P1, P2
U_03	K_U06	C1, C2	P_1, P_2	N1, N2	P1, P2
U_04	K_U10	C1, C2,C3	P_1, P_2	N1, N2	P1, P2
U_05	K_U16	C1	P_1, P_2	N1, N2	P1, P2

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	90 – 45/45
Udział w praktyce zawodowej	0
Udział nauczyciela akademickiego w egzaminie	2/2
Udział w konsultacjach	6/6
Suma godzin kontaktowych	106 - 53/53
Samodzielne studiowanie treści wykładów	0

Samodzielne przygotowanie do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	20/20
Przygotowanie do konsultacji	6/6
Przygotowanie do egzaminu i kolokwium	4/4
Suma godzin pracy własnej studenta	60 - 30/30
Sumaryczne obciążenie studenta	166 - 83/83
Liczba punktów ECTS za zajęcia	6 - 3/3
Obciążenie studenta zajęciami kształtującymi umiejętności praktyczne	166 - 83/83
Liczba punktów ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne	6 - 3/3

13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.

1. Odpowiedzialny za zajęcia:

Dyrektor Instytutu:

Przemysław, dnia