



Karta przedmiotu Techniki wizualizacji

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów architektura wnętrz Specjalność - Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne	Cykl kształcenia (nabór) 2023/24 Kod przedmiotu 15AW-PS.PL18C.2345.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające	brak przedmiotów wprowadzających	
Koordynator	Mikołaj Lubczyński	
Okres Semestr 4	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę; w tym zajęcia zdalne: ◦ Ćwiczenia projektowe (synchroniczne): 30	Liczba punktów ECTS 2
Okres Semestr 5	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę; w tym zajęcia zdalne: ◦ Ćwiczenia projektowe (synchroniczne): 30	Liczba punktów ECTS 2

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Zna pojęcia związane z geometrią wykreślną, zna zasady kompozycji brył i płaszczyzn oraz budowania przestrzeni światłem.	AW_P1_K_W06	P6S_WG
W2	Posiada wiedzę teoretyczną dotyczącą form i metod prezentacji zadań projektowych w technikach komputerowych.	AW_P1_K_W13	P6S_WG
Umiejętności:			
U1	Stosuje geometryczne reguły do zapisywania i obrazowania myśli projektowej, konstruowania wizualizacji przestrzennych w kontekście przygotowania do użytkowania programów komputerowych.	AW_P1_K_U05	P6S_UW P6S_UK
U2	Potrafi tworzyć czytelne formy dokumentacji, prezentacji pracy projektowej w postaci wizualizacji.	AW_P1_K_U13	P6S_UW P6S_UK
Kompetencje społeczne:			
K1	Potrafi zbierać, analizować oraz świadomie interpretować istotne informacje jak również tworzy własne projekty artystyczne i projektowe, które opierają się na różnorodnych stylach, łącząc je z wiedzą o technicznych i technologicznych aspektach projektowania wnętrz oraz elementów wyposażenia. Posiada kreatywność w procesie tworzenia projektów oraz rozwiązywania zadań projektowych, jest otwarty na innowacyjne pomysły w swojej dziedzinie.	AW_P1_K_K02, AW_P1_K_K03, AW_P1_K_K04	P6S_KK, P6S_KK, P6S_KO, P6S_KK P6S_KO
K2	Wykorzystuje wizualizacje projektu w komunikacji z inwestorami i innymi uczestnikami procesu projektowego.	AW_P1_K_K05, AW_P1_K_K07, AW_P1_K_K12	P6S_KO, P6S_KK, P6S_KO, P6S_KK P6S_KR

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Przygotowanie wizualizacji projektowej - określenie celu i charakteru oraz odbiorcy prezentacji, zaplanowanie kompozycji prezentacji, zebranie materiałów, opracowanie zawartości i pomocy wizualnych, odpowiednie przygotowanie formatu planszy, wybór kolorystyki, modelowanie potrzebnych obiektów w programie, nakładanie materiałów dla realistycznego przekazania powierzchni obiektów, ustawienie czytelnej kompozycji. Przygotowanie wizualizacji z wykorzystaniem różnych technik. Wprowadzenie studenta w przestrzeń trójwymiarową w programach komputerowych do tworzenia wizualizacji, animacji, trójwymiarowej prezentacji projektu. Wykonywane zadania pozwalają uzyskać umiejętności modelowania 3D oraz różnorodności sposobów prezentacji projektu.	Ćwiczenia projektowe (synchroniczne)	W1, W2, U1, U2, K1, K2

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Przygotowanie wizualizacji projektowej - określenie celu i charakteru oraz odbiorcy prezentacji, zaplanowanie kompozycji prezentacji, zebranie materiałów, opracowanie zawartości i pomocy wizualnych, odpowiednie przygotowanie formatu planszy, wybór kolorystyki, modelowanie potrzebnych obiektów w programie, nakładanie materiałów dla realistycznego przekazania powierzchni obiektów, ustawienie czytelnej kompozycji. Przygotowanie wizualizacji z wykorzystaniem różnych technik. Ćwiczenia utrwalają zdobytą wiedzę wcześniej, zachęcają do samodzielnego zdobywania dodatkowych umiejętności oraz uczą optymalizować zużycie czasu na przygotowanie prezentacji projektu.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Semestr 4

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	60%
	Zaliczenie ustne	20%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Zaliczenie na ocenę, wykonanie zadań projektowych, wydruk, przekazanie projektu w postaci elektronicznej, obecność i aktywność na zajęciach.		

Semestr 5

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	60%
	Zaliczenie ustne	20%
	Aktywność	20%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Zaliczenie na ocenę, wykonanie zadań projektowych, wydruk, przekazanie projektu w postaci elektronicznej, obecność i aktywność na zajęciach.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Zaliczenie ustne	Projekt	Aktywność
W1			x
W2			x
U1		x	
U2		x	
K1	x		
K2	x		

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Smith Brian L., 2011, 3ds Max Design Architectural Visualization: For Intermediate Users, Routledge
2. Pasek J., 2014, Wizualizacje architektoniczne. 3ds Max 2013 i 3ds Max Design 2013. Szkoła efektu, Helion
3. Hunter F., Biver S., Fuqua P., 2022, Światło w fotografii. Magia i nauka, Wydawnictwo Galaktyka
4. Peterson B., 2013, Kompozycja bez tajemnic, Wydawnictwo Galaktyka

Literatura uzupełniająca

1. Legrenzi F., 2021, Corona: THE COMPLETE GUIDE, Autopubblicato
2. Fleming B., 1999, Advanced 3D Photorealism Techniques, Wiley

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	60
Praca własna studenta	Przygotowanie projektu	60
Łączny nakład pracy studenta		120
Liczba punktów ECTS		4

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut