



Karta przedmiotu  
Komputerowe wspomaganie projektowania

**1. Informacje podstawowe**

<b>Kierunek studiów</b> architektura wnętrz <b>Specjalność</b> - <b>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów</b> Wydział Sztuk Projektowych <b>Poziom studiów</b> drugiego stopnia (mgr) <b>Profil studiów</b> Profil praktyczny <b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Cykl kształcenia (nabór)</b> 2023/24 <b>Kod przedmiotu</b> 15AW-PS.DM7C.0090.23 <b>Języki wykładowe</b> polski <b>Obligatoryjność</b> Obowiązkowy <b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe	
<b>Wymagania wstępne</b>	Wiedza o perspektywie i aksonometrii, posiada umiejętność modelowania 3D oraz prezentacji 2D	
<b>Przedmioty wprowadzające</b>	Techniki wizualizacji, Metody komputerowe w architekturze wnętrz	
<b>Koordynator</b>	Mikołaj Lubczyński	
<b>Okres</b> Semestr 1	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 45, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Okres</b> Semestr 2	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 45, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
<b>Okres</b> Semestr 3	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 2

## 2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
<b>Wiedza:</b>			
W1	Posiada wiedzę oraz rozumie pojęcia związane z multimediami, intermediami i komunikacją wizualną. Jest świadomy/a ich znaczenia w kontekście sztuki współczesnej oraz projektowania wnętrz. Z łatwością wykorzystuje narzędzia multimedialne do prezentacji swoich pomysłów w postaci wizualizacji, animacji, grafik oraz innych możliwości zobrazowania projektu.	AW_P2_K_W05	P7S_WG
W2	Posiada zaawansowaną i rozszerzoną wiedzę o różnych stylach w sztuce, ze szczególnym uwzględnieniem roli grafiki projektowej w procesie tworzenia projektów z zakresu architektury wnętrz. Zna o projektowaniu według zasad artystycznego kształtowania przestrzeni i form architektonicznych oraz wykorzystuje wiedzę na temat technologii i technik z innych dyscyplin dla rozwiązania problemów pojawiających się w procesie projektowym.	AW_P2_K_W02, AW_P2_K_W03, AW_P2_K_W06	P7S_WG, P7S_WG, P7S_WG
<b>Umiejętności:</b>			
U1	Potrafi tworzyć rozwiązania projektowe, które odpowiadają określonym koncepcjom i wymaganiom. Z łatwością posługuje się zapisem komputerowym kreując zaawansowane projekty, które spełniają wysokie standardy wizualne i techniczne, a także zadowolają potrzeby klientów.	AW_P2_K_U01, AW_P2_K_U02	P7S_UW, P7S_UW
U2	Potrafi stworzyć projekt wzorniczy, przestrzegając zasad związanych z prawidłową konstrukcją, celowym wykorzystaniem materiału oraz funkcją przedmiotu, a także rozwija swoje umiejętności w projektowaniu wystaw. Pomysły wzornicze oraz wygląd przestrzeni wystawienniczej projektuje na podstawie trójwymiarowych brył analizowanych programami komputerowymi, potwierdzając prawidłowość projektu lub podpowiadając celowość zmiany.	AW_P2_K_U03, AW_P2_K_U04	P7S_UW, P7S_UW
U3	Posiada biegłą znajomość specyficznych, specjalistycznych sformułowań w językach obcych oraz rozumie potrzebę ciągłego kształcenia się. Swobodnie pracuje w programach komputerowych, często anglojęzycznych, oraz wykazuje chęci nauki nowych do ułatwienia lub przyspieszenia procesu projektowego.	AW_P2_K_U06, AW_P2_K_U08	P7S_UK, P7S_UU
<b>Kompetencje społeczne:</b>			
K1	Wykazuje zainteresowanie otoczeniem społecznym i kulturowym, eksperymentalnymi wyrazami artystycznymi oraz nowymi trendami w sztuce i technologiach informacyjnych. Jest gotowy/a do kreatywnej realizacji projektów z zakresu architektury wnętrz, wzornictwa, projektowania przestrzeni wystawienniczej.	AW_P2_K_K02	P7S_KO

### 3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Przygotowanie graficznej prezentacji projektów za pomocą programów 2D i 3D. Określenie celu i charakteru oraz odbiorcy prezentacji, planowanie czytelnej kompozycji. Opanowanie programu do obróbki grafiki 2D i 3D. Uzyskanie wiedzy na temat wizualizacji fotorealistycznej dla prezentacji swoich projektów oraz nabycie nawyków dla jej tworzenia.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, U3, K1
2.	Przygotowanie graficznej prezentacji projektów za pomocą programów 2D i 3D. Określenie celu i charakteru oraz odbiorcy prezentacji, planowanie czytelnej kompozycji. Otrzymanie informacji na temat sposobu prezentacji trójwymiarowych przestrzeni. Nabycie umiejętności łączenia przestrzeni istniejących z otoczeniem zaprojektowanych w przestrzeni wirtualnej.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, U3, K1
3.	Przygotowanie graficznej prezentacji projektów za pomocą programów 2D i 3D. Określenie celu i charakteru oraz odbiorcy prezentacji, planowanie czytelnej kompozycji. Utrwalenie wiedzy zdobytej wcześniej oraz zdobywanie wiedzy na temat przekształcenia obrazów 2D (wizualizacja projektu) w interaktywne przestrzenie wirtualne lub animację.	Ćwiczenia projektowe	W1, W2, U1, U2, U3, K1

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

#### Semestr 1

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Wykład, Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	80%
	Aktywność	20%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Zaliczenie na ocenę, wykonanie zadań projektowych, wydruk, przekazanie projektu w postaci elektronicznej, obecność i aktywność na zajęciach.		

#### Semestr 2

Forma zajęć	

Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Wykład, Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	80%
	Aktywność	20%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Zaliczenie na ocenę, wykonanie zadań projektowych, wydruk, przekazanie projektu w postaci elektronicznej, obecność i aktywność na zajęciach.		

### Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Wykład, Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	80%
	Aktywność	20%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
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	
	Projekt	Aktywność
W1	x	
W2	x	
U1	x	
U2	x	
U3		x
K1		x

## 5. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Murdock's Kelly L., 2019, Autodesk 3ds Max 2020 Complete Reference Guide, SDC Publications
2. Smith Brian L., 2011, 3ds Max Design Architectural Visualization: For Intermediate Users, Routledge
3. Pasek J., 2014, Wizualizacje architektoniczne. 3ds Max 2013 i 3ds Max Design 2013. Szkoła efektu, Helion

### Literatura uzupełniająca

1. Legrenzi F., 2021, Corona: THE COMPLETE GUIDE, Autopubblicato
2. Fleming B., 1999, Advanced 3D Photorealism Techniques, Wiley
3. Lupton E., 2015, Graphic Design: The new basics, Princeton Architectural Press

## 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	120
Praca własna studenta	Przygotowanie projektu	120
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>		240
<b>Liczba punktów ECTS</b>		8

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut