

WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNEŹRZ I SCENOGRAFII
KIERUNEK SCENOGRAFIA
STUDIA II STOPNIA STACJONARNE
ROK AKADEMICKI 2018/2019

PROGRAM PRACOWNI

1. NAZWA PRACOWNI

Laboratorium Komputerowe – Komputerowe Wspomaganie Projektowania

2. WYKŁADOWCA

mgr Marta Brennenstuhl-Bludnik

marta.brennenstuhl-bludnik@uap.edu.pl

3. ASYSTENT

4. SALA

53a, BUD. E

5. OGÓLNA FORMUŁA PRZEDMIOTU

wykłady, ćwiczenia

6. TYP PRZEDMIOTU

Obowiązkowy dla studentów studiów I stopnia na kierunku architektura wnętrz oraz scenografia.

Obowiązkowy dla studentów 1 roku studiów 2-go stopnia kierunku architektura wnętrz oraz scenografia.

7. POZIOM PRZEDMIOTU

Średnio zaawansowany i zaawansowany

8. ROK STUDIÓW

II stopień /magisterski/

I rok dla studentów kierunku scenografia

9. LICZBA PUNKTÓW ECTS – informacja na planie studiów

10. OGÓLNY PROGRAM KSZTAŁCENIA

Głównym celem pracowni jest zapoznanie studentów z narzędziami oraz możliwościami jakie daje omawiane oprogramowanie komputerowe. Rozwijanie umiejętności technicznej i manualnej, a także budowanie twórczego podejścia do projektowania. Wiedza zdobywana jest za pośrednictwem wykładów oraz ćwiczeń mających przygotować studenta do samodzielnej i profesjonalnej pracy projektowej z użyciem danego oprogramowania. Przygotowane przez wykładowcę tutoriale pozwalają zapewnić stały dostęp do niezbędnych informacji oraz pomagać w utrwalaniu wiedzy.

11. EFEKTY KSZTAŁCENIA

W procesie kształcenia w laboratorium student zdobywa następującą wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne:

Wiedza:

K_W07 posiada pogłębioną wiedzę w zakresie projektowania i konstruowania scenografii i szeroko pojętej architektury sceny: pola gry, widowni, obiektu, rekwizytu i detalu, ma świadomość łączenia zjawisk teatralnych z dziedzinami projektowymi i dyscyplinami artystycznymi

K_W21 ma pogłębioną wiedzę o możliwościach łączenia i praktycznego wykorzystywania w scenografii klasycznych dziedzin sztuki: rzeźba, malarstwo, rysunek i innych

K_W22 ma wiedzę o możliwościach wykorzystywania w kreowaniu wizji scenografii różnych projektowych dziedzin: bionika, wystawiennictwo, architektura, design, urbanistyka

Umiejętności:

K_U02 umie prowadzić zaawansowaną dokumentację inspiracji, szkiców i tematów w formie szeroko rozumianego zapisu plastycznego

K_U09 potrafi świadomie posługiwać się środkami przekazu projektowego i artystycznego

K_U15 swoje wizje artystyczne i koncepcje potrafi wyrazić za pomocą modelu przestrzennego -makiety, wizualizacji lub animacji komputerowej oraz innych technik pośrednich

Kompetencje społeczne:

K_K06 jest zdolny do samodzielnego projektowania i tworzenia dużych form widowiskowych – integruje nabytą wiedzę oraz podejmuje nowe, kompleksowe działania

K_K07 ma kompetencje w zakresie łączenia technik artystycznych z projektowymi w tworzonych scenografiach oraz w zakresie działań incydentalnych w szeroko rozumianych zjawiskach teatralnych (performans, instalacja, event)

K_U08 umie tworzyć i realizować własne realizacje projektowo-artystyczne uwzględniając różne elementy: przestrzeń, światło, ruch, czas, dźwięk

K_U09 potrafi świadomie posługiwać się środkami przekazu projektowego i artystycznego

K_K19 potrafi obronić swoje koncepcje projektowe i artystyczne oraz zaprezentować portfolio, dyplom, przeprowadzić wykład, prezentację, dyskusję, wywiad na forum publicznym

K_K20 potrafi przygotować prezentację interesującego go zjawiska teatralnego i przedstawić ją publicznie i poddać dyskusji

12. Wymagania wstępne

Podstawowa obsługa komputera. Wiedza i umiejętności z zakresu programów omawianych we wcześniejszych latach studiów – tj. studiów I-go stopnia.

13. Spis zalecanych lektur

- Kelly L. Murdock, „3ds Max Biblia”, wyd. Helion
- S. Kennedy, G. Maestri, R. Frantz, „3D Studio MAX. Czarna księga animatora”, wyd. Helion
- Roger Cusson, Jamie Cardoso, „Realistic Architectural Visualization with 3ds Max and mental ray, Second Edition”, wyd. Focal Press
- Todd Daniele, "Poly-Modeling with 3ds Max: Thinking Outside of the Box”, wyd. Focal Press

Bibliografia uzupełniająca:

- Nitschke Christian, „3D Rekonstruktion”, wyd. VDM Verlag
- Freeman Michael, „Światło i oświetlenie w fotografii cyfrowej”, wyd. G+J RBA

14. Warunki zaliczenia

Istotna jest frekwencja studenta, jego samodzielność studiowania problemu, ćwiczenia w danym oprogramowaniu, terminowość wykonania pracy.

15. Język wykładowy

Język polski oraz ewentualnie angielski