

**WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNEŹRZ I SCENOGRAFII  
KIERUNEK SCENOGRAFIA  
STUDIA I STOPNIA STACJONARNE**

**ROK AKADEMICKI 2018/2019**

**PROGRAM PRZEDMIOTU**

**1. NAZWA PRZEDMIOTU**

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 1-go stopnia kierunku scenografia*

**7. POZIOM PRZEDMIOTU**

Podstawowy i średnio zaawansowany

**8. ROK STUDIÓW**

I stopień - licencjat  
I, II, III rok dla studentów kierunku scenografia

**9. LICZBA PUNKTÓW ECTS – informacja na planie studiów**

**10. EFEKTY KSZTAŁCENIA**

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

**Wiedza:**

**K\_W01** posiada podstawową wiedzę o projektowaniu, konstruowaniu scenografii i szeroko pojętej dekoracji (całego pola gry, widowni, obiektu, rekwizytu i detalu) ma

świadomość łączenia zjawisk teatralnych z dziedzinami projektowymi i dyscyplinami artystycznymi.

**K\_W02** ma wiedzę w zakresie nowych mediów w konstruowaniu przestrzeni scenicznej widowisk i zasad przygotowywania dokumentacji, projektów realizacyjnych i technicznych scenografii.

**K\_W08** zna techniki i technologie teatralne niezbędne do realizacji scenografii w kontekście miejsca realizacji spektaklu.

**K\_W18** wie jak korzystać ze źródeł inspiracji: tekst, malarstwo, film, fotografia, jako źródła uaktywniające wyobraźnię i jako źródła pomysłów.

### **Umiejętności:**

**K\_U02** umie prowadzić dokumentację inspiracji i potrafi ujawnić swą kreatywność i wrażliwość w kontekście realizowanego projektu.

**K\_U08** swoje wizje artystyczne i koncepcje potrafi wyrazić za pomocą modelu przestrzennego - makiety, wizualizacji lub animacji komputerowej czy innych technik pośrednich.

**K\_U12** umie podjąć samodzielną decyzję co do rodzaju i typu realizacji swoich prac projektowych. Potrafi modyfikować własne wizje uwzględniając wymogi techniczne miejsca i idee współpracowników.

**K\_U13** umie tworzyć i realizować własne realizacje projektowo-artystyczne uwzględniając różne elementy ( przestrzeń, światło, ruch, czas, dźwięk) i świadomie posługiwać się środkami artystycznego wyrazu (różnymi mediami).

**K\_U14** ma umiejętność analizy przestrzeni scenicznej i teatralnej oraz organizowania jej pod kątem swojego projektu i przygotowywania wymaganej dokumentacji technicznej, makiety w skali.

**K\_U17** podejmuje samodzielne decyzje co do rodzaju i typu realizacji swoich prac projektowych, potrafi modyfikować własne wizje uwzględniając wymogi techniczne miejsca i idee współpracowników

**K\_U20** potrafi werbalnie przedstawiać realizowany projekt i zaprezentować jego wizualizację oraz wykonać pierwowzór ubrania na podstawie własnych projektów

**K\_U26** potrafi wygenerować swoją indywidualną koncepcję artystyczno – projektową przestrzeni scenograficznej spektaklu i widowiska oraz potrafi ją przełożyć na język zapisu projektowego, posiada zdolność w zakresie projektowania konstrukcji i formy zjawisk teatralnych na polu eksperymentu artystycznego

### **Kompetencje społeczne:**

**K\_K05** potrafi obronić swoje koncepcje projektowo – artystyczne, zaprezentować portfolio, dyplom, (wywiad, rozmowa, wykład), przedstawić swoje pomysły rozwiązań scenicznych i uruchomić produkcję swoich projektów scenicznych oraz z zakresu mody

**K\_K07** potrafi zinterpretować plastycznie scenariusz teatralny i przedstawić pomysł scenograficzny i kostiumowy reżyserowi jak i zespołom realizatorów.

### **11. Wymagania wstępne**

Wiedza i umiejętności z zakresu programów omawianych we wcześniejszych latach studiów (dotyczy studentów II,III roku). Podstawowa wiedza z zakresu obsługi komputera.

### **12. Treści merytoryczne przedmiotu**

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.

### **13. Spis zalecanych lektur**

- Adobe Creative Team „Adobe Photoshop CS4/CS4 PL Oficjalny podręcznik”- wyd. Helion
- Bruce Fraser, „Real World Camera Raw i Photoshop CS2. Efektywna obróbka cyfrowych zdjęć”, wyd. Helion
- Steve Bain, Nick Wilkinson, „CorelDRAW 12. Oficjalny podręcznik” , wyd. Helion
- Von Glitschka, „Grafika wektorowa. Szkolenie podstawowe”, wyd. Helion
- <http://www.youtube.com/user/Archicad>
- Detlef Ridder, „ArchiCAD 20”, wyd. Helion
- Brad Dayley, DaNae Dayley, „Adobe Photoshop CS6 Bible”, wyd. John Wiley & Sons Inc
- Wood Brain, „Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik”, wyd. Helion
- Centner Marianne „Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator”, wyd. John Wiley & Sons Inc
- Kelly L. Murdock, “3ds Max Biblia”, wyd. Helion
- S. Kennedy, G. Maestri, R. Frantz, „3D Studio MAX. Czarna księga animatora”, wyd. Helion
- Joanna Pasek, „Wizualizacje architektoniczne. 3ds Max 2011 i 3ds Max Design 2011”, wyd. Helion
- Joanna Pasek, „3ds max 2010. Animacja 3D od podstaw. Szkoła efektu”, wyd. Helion
- Markus Kuhlo, Enrico Eggert, “Architectural Rendering with 3ds Max and V-Ray” wyd. Focal Press
- 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

**14. Metody oceny**

Zaliczenie z oceną w randze egzaminu. Istotna jest frekwencja studenta, jego samodzielność studiowania problemu, ćwiczenia w danym oprogramowaniu, terminowość wykonania pracy.

**15. Język wykładowy**

Język polski oraz ewentualnie angielski