

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

PROGRAM PRZEDMIOTU

1.NAZWA PRZEDMIOTU

Komputerowe wspomaganie projektowania ubioru

2. KIEROWNIK PRACOWNI/ WYKŁADOWCA

Maria Kruszyńska , mgr inż.

3. ASYSTENT - - -

4. SALA

sala 53a, Wolnica

5. OGÓLNA FORMUŁA PRZEDMIOTU

Laboratorium komputerowe

6. TYP PRZEDMIOTU

Obowiązkowy dla studentów kierunku scenografia, specjalność projektowanie ubioru

7. POZIOM PRZEDMIOTU

średnio-zaawansowany

8. ROK STUDIÓW

I rok studiów II stopnia, magisterskie

9. LICZBA PUNKTÓW ECTS - informacja na planie studiów /2pkt./

10. EFEKTY KSZTAŁCENIA

wiedza:

K_W01- wyposażony jest w obszerną wiedzę o kształtowaniu form projektowanego ubioru,

zna powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi ze studiowanym kierunkiem

K_W05 – posiada wiedzę w zakresie projektowania, konstruowania i modelowania zaawansowanych form ubioru i ich nazewnictwa, posiada znajomość różnych tkanin, materiałów, faktur, zna ich właściwości i możliwości ich zastosowania

umiejętności:

K_U05 – potrafi utrzymać jednorodność stylistyczną projektowanej kolekcji lub serii kostiumów unikatowych

K_U09 – potrafi świadomie posługiwać się środkami przekazu projektowanego i artystycznego

K_U23 – umie posługiwać się precyzyjnym słownictwem technicznym w zakresie dotyczącym technologii ubioru przedstawiając swoje projekty kostiumów

K_U25 – umie posługiwać się precyzyjnym słownictwem technicznym w zakresie technologii scenografii i kostiumu, przedstawiając swoje projekty scenografii i przestrzeni w szerokim tego słowa znaczeniu na poziomie B2+

kompetencje społeczne:

K_K13 - potrafi kierować własny wizerunek poprzez umiejętne łączenie różnych środków i mediów wypowiedzi artystycznej

K_K17 – potrafi moderować tematyczne dyskusje wobec realizowanych projektów i zagadnień kostiumu, scenografii i ubioru, podejmuje dyskusję na temat rozwiązań technologicznych i artystycznych

11. WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawy obsługi komputera i urządzeń peryferyjnych.

Znajomość podstaw konstrukcji odzieży jest wymaganym warunkiem zajęć w pracowni.

Znajomość podstaw oprogramowania nabytych we wcześniejszych latach.

12. TREŚCI MERYTORYCZNE PRZEDMIOTU

a) Głębsza analiza poznanych wcześniej modułów (Digiflash i Pattern) i poznanie nowych modułów systemu

oprogramowania specjalistycznego.

b) W ramach modułu Digiflash:

- digitalizacja projektu na specjalnej tablicy do pozyskiwania szablonów z wykorzystaniem aparatu

fotograficznego;

- zapoznanie studentów z nowoczesnymi i technologicznie zaawansowanymi sposobami rozwiązań

wprowadzania szablonów;

- wykorzystanie systemu rozpoznawania obrysu i tworzenie szablonów;

- posługiwanie się fotografią w celu digitalizacji wielu szablonów.

c) W ramach modułu Pattern Design:

- tworzenie podstawowej siatki konstrukcyjnej za pomocą narzędzi dostępnych w programie;
- stopniowanie i modelowanie form oraz szablonów zaimportowanych z modułu digiflash;
- zastosowanie oprogramowania do tworzenia dodatkowych szablonów na obłożenia i podszewkę;
- tworzenie zaszewek i fałd;
- dodawanie punktów spotkań, szwów i wybranych funkcji specjalnych;
- tworzenie modyfikacji wybranych elementów projektu.

d) W ramach trzeciego modułu Marker przygotowanie do:

- tworzenia układów na materiałach o dowolnej szerokości;
- tworzenie układów na materiałach problematycznych (krata, pasy, błędy na tkaninach);
- automatycznie wyznaczanie i optymalizację zużycia materiału.

e) W zakresie czwartego modułu Ultraspool przygotowanie projektu do wydruku na ploterze.

f) Zapoznanie z najnowszym modułem Audaces Idea, służącym do prezentacji i projektowania katalogów

produktów łatwych do przedstawienia ich klientom. Projektowanie modeli z dołączonym opisem technicznotechnologicznym

i przygotowanie publikacji przydatnych do prezentacji gotowych projektów w katalogach,

13. SPIS ZALECANYCH LEKTUR

1. Krój odzieży damskiej – Ryszard Kowalczyk, Zakład Wydawniczy CZSR, Warszawa 1978
2. Krawiectwo – Henryk Czyżewski, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1983
3. Stopniowanie szablonów odzieży damskiej – Tadeusz Wiliński, Urszula Szadkowska, Maria Piskorska, wydanie na prawach maszynopisu

14. METODY OCENY

Zaliczenie z oceną na podstawie wykonania w programie prostej formy spódnicy lub bluzki własnego projektu oraz z przygotowaniem jej do druku, kreatywność, obecność, aktywność,

15. JĘZYK WYKŁADANY

język polski, język angielski