

**WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNEŹTRZ I SCENOGRAFII**  
**KIERUNEK SCENOGRAFIA**  
**STUDIA I 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**

III rok studiów I stopnia, licencjat

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

**10. EFEKTY KSZTAŁCENIA**

**wiedza:**

**K\_W13-** ma wiedzę w zakresie konstruowania podstawowych form ubioru, potrafi je

nazwać, zna terminologię, zna i rozróżnia właściwości szerokiego wachlarza gatunku tkanin, materiałów, faktur i potrafi je wykorzystać w projektowaniu, wie jak wykonać elementy ubioru

**K\_W16** – wyposażony jest w wiedzę o kształtowaniu form w kontekście projektowania ubioru, zna powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi ze studiowanym kierunkiem

**K\_W17** – zna linię projektowania i cały proces przygotowania kolekcji użytkowej, potrafi dokonać analizy w kontekście projektowanych (kolekcji) i kostiumów

#### **umiejętności:**

**K\_U04** – umie posługiwać się słownictwem technicznym w dziedzinie technologii ubioru przedstawiając swoje projekty kostiumów w pracowniach technicznych

**K\_U09** – zna zasady konstrukcji i modelowania ubioru i potrafi różnymi sposobami zmieniać konstrukcje, operując podstawowymi formami, modyfikować je do anatomii człowieka oraz umie posługiwać się słownictwem technicznym w zakresie dotyczącym technologii ubioru przedstawiając swoje projekty kostiumów w pracowniach technicznych

#### **kompetencje społeczne:**

**K\_K01**- potrafi efektywnie komunikować się w ramach pracy w zespole, warsztaty tematyczne, pokazy, eventy, artykułuje swoje chęci w zdobywaniu wiedzy

**K\_K03**– 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 podjęcia zajęć w pracowni, zainteresowanie problematyką projektowania ubioru, kreatywność widzenia, aktywność, chęć uczestniczenia w projektowaniu przy użyciu programów komputerowych

### **12. TREŚCI MERYTORYCZNE PRZEDMIOTU**

Wprowadzenie do czterech modułów systemu oprogramowania specjalistycznego:

1 - w ramach modułu Didiflash

- digitalizacja projektu na specjalnej tablicy do pozyskiwania szablonów z wykorzystaniem aparatu fotograficznego
- zapoznanie z nowoczesnymi i technologicznie zaawansowanymi sposobami rozwiązań wprowadzania szablonów
- wykorzystanie systemu rozpoznawania obrysu i tworzenie szablonów

2 - w ramach modułu Pattern Design

- tworzenie podstawy siatki konstrukcyjnej za pomocą narzędzi dostępnych w programie
- stopniowanie i modelowanie form oraz szablonów zaimportowanych z modułu Dififlash

- zastosowanie oprogramowania do tworzenia dodatkowych szablonów na obłożenie i podszewkę
  - tworzenie zaszepek i fałd
  - dodawanie punktów spotkań, szwów i wybranych funkcji specjalnych
  - tworzenie modyfikacji wybranych elementów projektu
- 3 – w ramach trzeciego modułu Marker znajduje się przygotowanie do:
- tworzenie układów materiałów o dowolnej szerokości
  - tworzenie układów na materiałach problematycznych ( krata, pasy, błędy na tkaninach)
  - automatyczne wyznaczanie i optymalizacja zużycia materiału
- 4 – w ramach czwartego modułu Ultraspool wchodzi przygotowanie projektu do wydruku na ploterze

### **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