

KARTA PRZEDMIOTU

WYDZIAŁ RZEŻBY, UNIWERSYTET ARTYSTYCZNY W POZNANIU

I. Informacje ogólne

1. Nazwa Przedmiotu

KIERUNKOWY PRZEDMIOT FAKULTATYWNY - TECHNIKI KOMPUTEROWE W RZEźBIE

2. Forma studiów:

STUDIA STACJONARNE

3. Kod przedmiotu: *kier – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/semestry*

RZ/S/TK/F/W/5-8

4. Wydział:

RZEźBY

5. Kierunek:

RZEźBA

6. Profil:

OGÓLNOAKADEMICKI

7. Rodzaj Studiów:

JEDNOLITE MAGISTERSKIE Z TYTUŁEM MAGISTRA

8. Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot: *wydział/zakład języków obcych*

WYDZIAŁ RZEźBY

II. Informacje ogólne									
1.	Semestry: <i>wymienić wszystkie semestry w cyklu kształcenia</i>								
I	II	III	IV	V	VI	VII	IIIX	IX	X
-	-	-	-	X	X	X	X	-	-
2.	Liczba punktów ECTS: <i>rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia</i>								
I	II	III	IV	V	VI	VII	IIIX	IX	X
-	-	-	-	2	2	2	2	-	-
3.	Poziom przedmiotu: <i>podstawowy, średniozaawansowany, zaawansowany</i>								
ŚREDNIOZAAWANSOWANY									
4.	Typ przedmiotu: <i>obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy</i>								
FAKULTATYWNY									
5.	Język wykładowy:								
J.POLSKI									
III. Forma zajęć									
1.	Forma zajęć: <i>wykłady, ćwiczenia, seminaria, praktyki, warsztaty, plener itp.</i>								
Wykłady problemowe, wykłady z prezentacją multimedialną, ćwiczenia.									
2.	Liczba godzin w semestrze: <i>rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia</i>								
I	II	III	IV	V	VI	VII	IIIX	IX	X
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.	Liczba godzin w tygodniu (<i>rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia</i>):								
I	II	III	IV	V	VI	VII	IIIX	IX	X
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
IV. Wymagania wstępne									
Wiedza i umiejętności z dziedziny rzeźby i działań przestrzennych odpowiadające poziomowi ukończenia studiów licencjackich. Samodzielność i zaangażowanie w pracę. podstawowa umiejętność obsługi komputera, znajomość terminologii komputerowej									
V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja									

1.	Cel przedmiotu (odpowiadający uzyskiwanym przedmiotowym efektom uczenia się):		
	KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	ODNIESIENIE DO SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO (KOD)
	C01	Celem jest poszerzenie spektrum własnych doświadczeń i wiedzy np. o współczesne technologie, umiejętności związane z tradycjami konserwatorskimi i wystawienniczymi rzeźby współczesnej.	EP_W01 EP_W02
	C02	Celem jest zdobycie podstaw umiejętności zawodowych i perspektyw ich rozwoju.	EP_U01 EP_U02 EP_U03 EP_K01
2.	Treści merytoryczne przedmiotu:		
	Kierunkowy przedmiot fakultatywny pozwala na powiększenie zawodowego spectrum kształcenia rzeźbiarza. Daje szansę podjęcia i rozwijania nowych doświadczeń związanych z perspektywą poznania nowych technologii poszerzających merytoryczny i technologiczny obszar rzeźby a także zapoznaje z tradycją konserwacji rzeźby i współczesnym wystawiennictwem. Przedmiot stanowi ważny element kształcenia wiążący artystyczny wymiar wydziału z uwarunkowaniami współczesnego rynku pracy. Student na zajęciach z Technik Komputerowych poznaje program do grafiki 3d jakim jest Zbrush. Doświadcza druku 3d. Rozwija znajomość programu i nauki budowania obiektów przestrzennych. Rozszerza własną świadomość artystyczną popartą nowymi mediami.		
3.	Metody dydaktyczne:		
	wykłady, konsultacje, korekty indywidualne i dyskusje grupowe dotyczące realizowanych zadań, ćwiczeń i prac.		
4.	Kierunkowe efekty uczenia się (spełniane przez przedmiot):		
	KOD EFEKTU KIERUNKOWEGO	OPIS EFEKTU KIERUNKOWEGO	
	K_W07	rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy teoretycznej dotyczącej rzeźby, działań przestrzennych, obiektu rzeźbiarskiego i jego otoczenia, zna zasady i konsekwencje właściwego doboru materiałów, narzędzi i technik potrzebnych do ich realizacji.	
	K_W13	zna techniki obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy artystycznej oraz posiada wiedzę w zakresie projektowania 3D i wspomagających je technik cyfrowych	
	K_U02	potrafi konstruktywnie łączyć posiadane umiejętności wraz z nabywaniem nowych w drodze poszukiwań i eksperymentów, swobodnie łączy różne techniki dyscyplin pokrewnych w trakcie realizacji projektów artystycznych	
	K_U04	potrafi w sposób profesjonalny zaaranżować prezentację swojego zamierzenia artystycznego	
	K_U07	potrafi kreować własne realizacje w oparciu o świadome użycie przestrzeni, materii, przedmiotów i innych środków artykulacji oraz budować obiekty zgodnie z własnymi zainteresowaniami i zamierzeniami.	
	K_U13	Potrafi świadomie posługiwać się wiedzą dotyczącą technik obrazowania cyfrowego związanego z realizacją i dokumentacją pracy artystycznej, posiada umiejętności w zakresie projektowania 3D i technik cyfrowych wspomagających projektowanie	

K_K01		jest gotów do ustawicznego kształcenia się, ciągłego doskonalenia, nabywania nowej wiedzy i nowych umiejętności, pracy w zespole i świadomego inspirowania innych własnymi działaniami	
5.	Przedmiotowe efekty uczenia się i metody ich weryfikacji:		
WIEDZA ZNA I ROZUMIE:			
KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ (KOD)	METODY WERYFIKACJI
EP_W01	Zna i rozumie podstawowe zasady działania, pojęcia z zakresu tworzenia obiektów i pędzli programu ZBrush	K_W07 K_W13	aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie zadanego ćwiczenia
EP_W02	Rozumie zależności pomiędzy drukiem i grafiką 3d	K_W13	aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie zadanego ćwiczenia
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:			
KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ (KOD)	METODY WERYFIKACJI
EP_U01	Potrafi poruszać się w przestrzeni okna dialogowego programu, umiejętnie wykorzystując jego funkcje, tworzyć samodzielnie pędzle i obiekty w programie.	K_U02 K_U04 K_U07 K_U13	aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie zadanego ćwiczenia
EP_U03	Potrafi odpowiednio przygotować plik do druku 3d	K_U02 K_U04 K_U07 K_U13	aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie zadanego ćwiczenia

KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:			
KOD EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	OPIS EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO	ODNIESIENIE DO KIERUNKOWEGO EFEKTU UCZENIA SIĘ (KOD)	METODY WERYFIKACJI
EP_K01	jest gotów do poszerzania zdobytej wiedzy na temat programu ZBrush i technologii druku 3d	K_K01	aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie zadanego ćwiczenia

I. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny	
1.	Forma zaliczenia: zaliczenie, zaliczenie z oceną, egzamin z oceną
ZALICZENIE Z OCENĄ	
2.	Warunki zaliczenia – jeśli przedmiot jest na zaliczenie:
frekwencja (80 % obecności na zajęciach); aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesemestralne i końcowossemestralne przeglądy prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.)	
3.	Warunki zaliczenia z oceną – jeśli przedmiot jest na zaliczenie z oceną:
ocena celująca – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.); ocena bardzo dobra – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesemestralne i końcowossemestralne przeglądy prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.); ocena plus dobry – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.); ocena dobry – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.); ocena plus dostateczna – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.); ocena dostateczna – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.); ocena niedostateczna – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac, zaliczenie pisemne, egzamin pisemny/ustny itp.)	
4.	Kryteria oceniania – jeśli przedmiot jest na ocenę:

ocena celująca – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowe zaliczenie egzaminu końcowego;
ocena bardzo dobra – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobre zaliczenie egzaminu końcowego;
ocena plus dobry – obecność studenta na zajęciach oraz dobre rezultaty egzaminu końcowego;
ocena dobry – obecność studenta na zajęciach, zadowalające rezultaty egzaminu końcowego;
ocena plus dostateczna – obecność studenta na zajęciach i przeciętny poziom zaliczenia egzaminu końcowego;
ocena dostateczna – obecność studenta na zajęciach i niski poziom zaliczenia egzaminu końcowego;
ocena niedostateczna – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczny poziom egzaminu końcowego

II. Obciążenie pracą, punkty ECTS

A.	Obciążenie pracą	I	II	III	IV	V	VI	VII	IIIX	IX	X	RAZEM
Godziny kontaktowe (udział w zajęciach)		-	-	-	-	20	10	20	10	-	-	80
Samodzielna praca studenta (przygotowanie do: zajęć, kolokwium, egzaminu; studiowanie literatury, przygotowanie pracy artystycznej, projektu, prezentacji itp.)		-	-	-	-	10	20	10	20	-	-	40
RAZEM:		-	-	-	-	30	30	30	30	-	-	120
A.	Punkty ECTS	I	II	III	IV	V	VI	VII	IIIX	IX	X	RAZEM
Zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego		-	-	-	-	2	1	2	1	-	-	6
Zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego		-	-	-	-	0	1	0	1	-	-	2
RAZEM:		-	-	-	-	2	2	2	2	-	-	8

III. Spis zalecanych lektur

1.	Wykaz lektur podstawowych:
2.	Wykaz lektur uzupełniających:
• toturiaie przygotowane na zajęcia • literatura i materiały - głównie dostępne są w języku angielskim np. • ZBrush Character Sculpting, • Sculpting from the Imagination: ZBrush • ZBrush Creature Design, Autor Scott Spencer • ZBrush Characters and Creatures • pixologic.com – oficjalna strona	

AUTOR OPRACOWAWANIA