

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

KOMPUTEROWE WSPOMAGANIE PROJEKTOWANIA UBIORU

2) Prowadzący przedmiot:

ZGODNIE Z PROGRAMEM ZAJĘĆ

3) Kod przedmiotu:

schemat: *kierunek – forma – tryb – nazwa przedmiotu – rodzaj zajęć – semestr/y*

PU/S/J/KWPU/ĆW/5,6,7,8,9

4) Kierunek, zakres:

KIERUNEK PROJEKTOWANIE UBIORU

5) Wydział:

ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAFII

6) Forma studiów (*stacjonarne ST, niestacjonarne NST*):

STACJONARNE

7) Profil (*ogólnoakademicki / praktyczny*):

OGÓLNOAKADEMICKI

8) Tryb (*I stopnia licencjackie, II stopnia magisterskie, jednolite magisterskie, III stopnia doktoranckie, podyplomowe*)

STUDIA JEDNOLITE MAGISTERSKIE

9) Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot (*wydział / zakład języków obcych*):

WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAFII

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

V, VI, VII, VIII, IX

2) Liczba punktów ECTS

V - 2, VI - 2, VII - 2, VIII - 2, IX - 2

3) Poziom przedmiotu (*podstawowy / średniozaawansowany / zaawansowany*)

ŚREDNIOZAAWANSOWANY

4) Grupa treści, do której należy przedmiot (*podstawowe ogólne / artystyczne, kierunkowe ogólne / artystyczne*):

KIERUNKOWE PRAKTYCZNE

5) Typ przedmiotu (*obowiązkowy, fakultatywny, nadobowiązkowy*)

OBOWIĄZKOWY

6) Język/i wykładowy/e

POLSKI

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

ĆWICZENIA, REALIZACJA ZADAŃ

2) Liczba godzin w semestrze (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*)

V - 30, VI - 30, VII - 30, VIII - 30, IX - 30

3) Liczba godzin w tygodniu (*rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia*)

V - 2, VI - 2, VII - 2, VIII - 2, IX - 2

IV. Wymagania wstępne

Umiejętność obsługi komputera i urządzeń peryferyjnych w zakresie podstawowym.
Znajomość podstaw konstrukcji i modelowania odzieży.

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	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO
C01	Celem przedmiotu jest zapoznanie z technikami komputerowymi i możliwościami jakie daje specjalistyczne oprogramowanie komputerowe Audaces.	EP_W01 EP_W02 EP_U03
C02	Celem przedmiotu jest zapoznanie z cyfrowymi metodami opracowania konstrukcji i wprowadzenia modelowania oraz przeprowadzenia weryfikacji bez konieczności prototypowania - szybkie testy pomysłów, szybka modyfikacja projektów w	EP_W03 EP_U01 EP_K01

	cyfrowym środowisku.	
C03	Celem przedmiotu jest zapoznanie z modułem: Digiflash do digitalizacją szablonów, Pattern do opracowania konstrukcji i modelowania, Marker do tworzenia układu kroju.	EP_U02 EP_U04 EP_K03
C04	Celem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności wykorzystywania wizualizacji na każdym etapie opracowania konstrukcji wraz z modelowaniem.	EP_K02

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Głównym celem pracowni jest zapoznanie studentów z technikami komputerowymi oraz możliwościami jakie daje specjalistyczne oprogramowanie komputerowe. Rozwijanie umiejętności technicznej i manualnej, a także wykształcenie twórczego podejścia do projektowania. Wiedza przekazywana jest za pośrednictwem laboratorium mającym przygotować studenta do samodzielnej i profesjonalnej pracy od projektu wstępnego do konstrukcji zaawansowanej z użyciem odpowiednio dobranego modułu..

3) Metody dydaktyczne: ćwiczenia, realizacja zadań

semestr 5:

Zapoznanie ogólne z dwoma modułami wchodzącymi w skład systemu oprogramowania specjalistycznego Audaces.

W ramach modułu Digiflash: digitalizacja projektu na specjalnej tablicy do pozyskiwania szablonów z wykorzystaniem aparatu fotograficznego, zapoznanie osób studiujących z nowoczesnymi i technologicznie zaawansowanymi sposobami rozwiązań wprowadzania szablonów, wykorzystanie systemu rozpoznawania obrysów i tworzenie szablonów, posługiwanie się fotografią w celu digitalizacji wielu szablonów

W ramach modułu Pattern Design: tworzenie podstawowej siatki konstrukcyjnej spódnicy damskiej za pomocą narzędzi dostępnych w programie takich jak linia, krzywa, łuk itp., tworzenie zaszewek, fałd, podwinięć, dodawanie punktów spotkań, szwów i wybranych funkcji specjalnych, wyodrębnienie podstawowej formy konstrukcji i na jej podstawie modelowanie spódnicy według własnego projektu

semestr 6:

W ramach modułu Pattern Design: tworzenie podstawowej siatki konstrukcyjnej koszuli damskiej za pomocą nowych narzędzi dostępnych w programie takich jak linie symetrii, nadawanie nitki prostej, nadawanie właściwości w szablonach, narzędzia obrotu według 2 punktów, lustrzane odbicie, modyfikacja jednego lub kilku punktów itp. Wyodrębnienie podstawowej formy konstrukcji i na jej podstawie modelowanie koszuli, żakietu, kamizelki lub płaszcza według własnego projektu. Celem jest stworzenie szablonów do projektu.

☐ *semestr 7:*

Na podstawie tworzonych modeli w semestrze 5 studenci poznają narzędzia do stopniowania szablonów według tabeli, według reguł i sposób automatyczny. Nadają specjalne nacinki lub punkty spotkań dla układu. Przygotowują szablony do przykładowej "produkcji". W ramach trzeciego modułu Marker studenci poznają przygotowanie do tworzenia układów na materiałach o dowolnej szerokości, tworzenie układów na materiałach problematycznych (krata, pasy, błędy na tkaninach); automatycznego wyznaczania i optymalizacji zużycia materiału

□ *semestr 8:*

Zapoznanie z trzema modułami wchodzącymi w skład systemu Audaces oprogramowania specjalistycznego. W ramach modułu Pattern Design: tworzenie konstrukcji dla indywidualnej sylwetki z problemami za pomocą narzędzi dostępnych w programie; zastosowanie oprogramowania do tworzenia dodatkowych szablonów na obłożenia i podszewkę; tworzenie zaszepek i fałd; dodawanie punktów spotkań, szwów i wybranych funkcji specjalnych;

semestr 9:

Studenci poznają moduł Audaces Idea do projektowania, tworzenia stylizowanych szkiców na sylwetce. Importowaniu szkiców i tkanin. Nadają przeźroczystości, cienie itp. Prezentują projekty na modelu 2D. W ramach modułu Audaces 4D studenci zapoznają się z podstawowymi funkcjami programu.

4) Kierunkowe efekty uczenia się (KEU) (spełniane przez przedmiot, należy uzupełnić tabelę dla semestrów, w których występuje przedmiot):

KOD KEU	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:											
K_W12	Zna i rozumie zasady konstruowania i modelowania form przestrzennych w tym ubioru, kostiumu, obiektu.					x	x	x	x	x	
K_W14	Zna i rozumie techniki projektowania graficznego i obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy.					x	x	x	x	x	
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:											
K_U03	Potrafi samodzielnie dobrać i zastosować zaawansowane metody i narzędzia projektowe – od pracy manualnej po cyfrową – dostosowując je do celów twórczych i użytkowych.					x	x	x	x	x	
K_U15	Potrafi samodzielnie korzystać z umiejętności twórczych i warsztatowych oraz je doskonalić, dobierając metody wspierające rozwój własnego języka artystycznego i projektowego.					x	x	x	x	x	

KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:											
K_K05	Jest gotów do aktywnego reagowania na zmieniające się potrzeby społeczne poprzez elastyczne i wrażliwe podejście do projektowania ubioru, jednocześnie kierując się zasadami etyki zawodowej i dążeniem do rozwijania etosu projektanta jako odpowiedzialnego twórcy i uczestnika kultury.					x	x	x	x	x	
K_K06	Jest gotów do ciągłego rozwoju własnej osobowości twórczej w oparciu o poszerzoną wiedzę i zaawansowane umiejętności warsztatowe.					x	x	x	x	x	
K_K14	Jest gotów do zastosowania różnych zaawansowanych technik manualnych i cyfrowych w realizacji projektu i jego prezentacji.					x	x	x	x	x	

5) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) i metody ich weryfikacji:

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO KIERUNKO- WYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:												
EP_W01	Zna i rozumie metodę konstruowania i modelowania form ubioru.	K_W012					x	x	x	x	x	
EP_W02	Zna i rozumie narzędzia cyfrowe systemu komputerowego Audaces stosowanego do przygotowania konstrukcji ubioru w procesie produkcji.	K_W012					x	x	x	x	x	
EP_W03	Zna narzędzia cyfrowe i wirtualną rzeczywistość niezbędną do opracowania konstrukcji form ubioru i ich modelowania, symulacji i kontroli zachowania w rzeczywistych warunkach.	K_W14					x	x	x	x	x	
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
EP_U01	Potrafi tworzyć wirtualnie, trójwymiarowe modele ubioru, które odwzorowują zachowanie materiałów.	K_U03					x	x	x	x	x	
EP_U02	Potrafi wykorzystywać technologię cyfrową do realizacji układu kroju i stopniowania elementów konstrukcji ubioru.	K_U03					x	x	x	x	x	

EP_U03	Używa nowoczesnych narzędzi komputerowych programu Audaces do tworzenia konstrukcji odzieży oraz modelowania formy ubioru.	K_U03						x	x	x	x	x	
EP_U04	Potrafi zobrazować wizję za pomocą cyfrowych narzędzi dostępnych w modułach systemu komputerowego Audaces.	K_U15						x	x	x	x	x	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:													
EP_K01	Jest gotów do konstruowania form ubioru i ich modelowania wykorzystując nowoczesne narzędzia cyfrowe, które weryfikują formy odzieży przed odszyciem.	K_K05						x	x	x	x	x	
EP_K02	Jest gotów do zgłębiania wiedzy i umiejętności pracy w programie cyfrowym w zakresie konstrukcji, modelowania i wizualizacji ubioru.	K_K06						x	x	x	x	x	
EP_K03	Jest gotów zastosować program komputerowy jako narzędzia cyfrowego do realizacji konstrukcji ubioru, stopniowania i weryfikacji układu kroju.	K_K14						x	x	x	x	x	

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
EP_W01	Zna i rozumie metodę konstruowania i modelowania form ubioru.	Realizacja ćwiczeń, śródsesemestralny i końcowo semestralny przegląd zrealizowanych ćwiczeń. Ocena aktywności na zajęciach.
EP_W02	Zna i rozumie narzędzia cyfrowe systemu komputerowego Audaces stosowanego do przygotowania konstrukcji ubioru w procesie produkcji.	Realizacja ćwiczeń, śródsesemestralny i końcowo semestralny przegląd zrealizowanych ćwiczeń. Ocena aktywności na zajęciach.
EP_W03	Zna narzędzia cyfrowe i wirtualną rzeczywistość niezbędną do opracowania konstrukcji form ubioru i ich modelowania, symulacji i kontroli zachowania w rzeczywistych warunkach.	Realizacja ćwiczeń, śródsesemestralny i końcowo semestralny przegląd zrealizowanych ćwiczeń. Ocena aktywności na zajęciach.
EP_U01	Potrafi tworzyć wirtualnie, trójwymiarowe modele ubioru, które odwzorowują zachowanie materiałów.	Realizacja ćwiczeń, śródsesemestralny i końcowo semestralny przegląd zrealizowanych ćwiczeń. Ocena aktywności na zajęciach.
EP_U02	Potrafi wykorzystywać technologię cyfrową do realizacji układu kroju i stopniowania elementów konstrukcji ubioru.	Realizacja ćwiczeń, śródsesemestralny i końcowo semestralny przegląd zrealizowanych ćwiczeń. Ocena aktywności na zajęciach.
EP_U03	Używa nowoczesnych narzędzi komputerowych	Realizacja ćwiczeń, śródsesemestralny i

	programu Audaces do tworzenia konstrukcji odzieży oraz modelowania formy ubioru.	końcowo semestralny przegląd zrealizowanych ćwiczeń. Ocena aktywności na zajęciach.
EP_U04	Potrafi zobrazować wizje za pomocą cyfrowych narzędzi dostępnych w modułach systemu komputerowego Audaces.	Realizacja ćwiczeń, śródssemestralny i końcowo semestralny przegląd zrealizowanych ćwiczeń. Ocena aktywności na zajęciach.
EP_K01	Jest gotów do konstruowania form ubioru i ich modelowania wykorzystując nowoczesne narzędzia cyfrowe, które weryfikują formy odzieży przed odszyciem.	Realizacja ćwiczeń.
EP_K02	Jest gotów do zgłębiania wiedzy i umiejętności pracy w programie cyfrowym w zakresie konstrukcji, modelowania i wizualizacji ubioru.	Realizacja ćwiczeń.
EP_K03	Jest gotów zastosować program komputerowy jako narzędzia cyfrowego do realizacji konstrukcji ubioru, stopniowania i weryfikacji układu kroju.	Realizacja ćwiczeń.

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1) Forma zaliczenia:

ZALICZENIE Z OCENĄ

2) a. Warunki zaliczenia – jeśli przedmiot jest na zaliczenie:

(frekwencja (80 % obecności na zajęciach);
aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, końcowosemestralne przeglądy prac)

b. Warunki zaliczenia z oceną wg skali stosowanej na UAP – jeśli przedmiot jest na zaliczenie z oceną:

ocena celujący (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródssemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac;

ocena bardzo dobry (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródssemestralne i końcowosemestralne przeglądy prac,;

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródssemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac,;

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródssemestralnych i końcowosemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac;

ocena niedostateczny (2,0) – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac.

3) Kryteria oceniania wg skali stosowanej na UAP – jeśli przedmiot jest na ocenę:

ocena celująca (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowe zaliczenie egzaminu końcowego;

ocena bardzo dobra (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobre zaliczenie egzaminu końcowego;

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobre rezultaty egzaminu końcowego;

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalające rezultaty egzaminu końcowego;

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętny poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niski poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

ocena niedostateczny (2,0) – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczny poziom egzaminu końcowego.

VII. Obciążenie pracą, punkty ECTS

rozpisać wszystkie semestry w cyklu kształcenia

A. obciążenie pracą	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
godziny kontaktowe (udział w zajęciach)					30	30	30	30	30		150

zgodnie z planem)											
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)					30	30	30	30	30		150
razem											300
B. punkty ECTS*	sem I	sem II	sem III	sem IV	sem V	sem VI	sem VII	sem VIII	sem IX	sem X	razem ECTS
zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego					1	1	1	1	1		5
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego					1	1	1	1	1		5
razem					2	2	2	2	2		10

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

Maria Bily-Czopowa, Karolina Mierowska „Krój i modelowanie odzieży lekkiej. Krawiectwo miarowo-usługowe”, ISBN 8302034487

Ryszard Kowalczyk, Krój odzieży damskiej, Zakład Wydawniczy CZSR, Warszawa 1978.

Henryk Czyżewski, Krawiectwo, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1983

Tadeusz Wiliński, Urszula Szadkowska, Maria Piskorska, Stopniowanie szablonów odzieży damskiej, na prawach maszynopisu

2) Wykaz lektur uzupełniających

Helen Joseph Armstrong „Patternmaking for Fashion Design”, Pearson 2014, ISBN 9781292024813

Zbigniew Parafianowicz, Konstrukcja i modelowanie odzieży ciężkiej.

Ewa Fałkowska-Rękawek Podstawy projektowania odzieży.

Barbara Skutnicka, Technical Drawing for Fashion.

AUTOR OPRACOWANIA

mgr Kinga Ludek, mgr inż. Maria Kruszyńska,