

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

KOMPUTEROWE WSPOMAGANIE PROJEKTOWANIA

2) Prowadzący przedmiot:

ZGODNIE Z PROGRAMEM ZAJĘĆ

3) Kod przedmiotu:

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

PU/S/J/KWP/ĆW/1,2,3,4

4) Kierunek, zakres:

KIERUNEK PROJEKTOWANIE UBIORU, KATEDRA 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

I, II, III, IV

2) Liczba punktów ECTS

I - 2, II - 2, III - 2, IV - 2

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

ŚREDNIOZAAWANSOWANY

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

PODSTAWOWE OGÓLNE / ARTYSTYCZNE

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

OBYWIAZKOWY

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*)

I - 30, II - 30, III - 30, IV - 30

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

I - 2, II - 2, III - 2, IV - 2

IV. Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza, umiejętności i kompetencje z zakresu znajomości obsługi komputera.

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 uzyskanie wiedzy w zakresie wykorzystania różnych technik komputerowych oraz zastosowania odpowiedniego programu w procesie projektowania.	EP_W01 EP_W02
C02	Celem przedmiotu jest aktywizowanie do samodzielnego poszerzania wiedzy i praktycznego wykorzystania zdobytych umiejętności obsługi programów komputerowych.	EP_U01 EP_U02 EP_U03

		EP_K01 EP_K02 EP_K03
--	--	----------------------------

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Głównym celem pracowni jest zapoznanie studentów z narzędziami oraz możliwościami jakie daje omawiane oprogramowanie komputerowe takie jak: Pakiet Adobe (w tym Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe After Effects, Adobe Premiere pro) oraz podstawy programu AutoCad i środowiska 3D – Blender. 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. W kolejnych latach studiów odbywają się konsultacje z wyżej wymienionych programów.

3) Metody dydaktyczne:

semestr 2 zapoznanie się z programami do tworzenia i transformacji grafiki wektorowej oraz rastrowej – Adobe Photoshop oraz Adobe Illustrator. Student w trakcie zajęć wykonuje ćwiczenia mające na celu uporządkowanie i utrwalenie wiedzy. Wśród nich w obrębie programu Photoshop znajdują się takie zagadnienia jak: omówienie interfejsu programu, korekcja tonalna i barwna fotografii, przekształcanie obrazu, praca z warstwami, tworzenie zaznaczeń i masek, postprodukcja, tworzenie mock up, przydatne narzędzia. Podsumowaniem zajęć jest przygotowanie plakatu do wybranej sztuki teatralnej lub pokazu mody z uwzględnieniem wszystkich narzędzi wykorzystanych podczas zajęć. Podczas nauki programu Adobe Illustrator poruszane są zagadnienia dotyczące interfejsu aplikacji, tworzenia i przekształcania ścieżek wektorowych, masek, obszarów roboczych, rysowania podstawowych kształtów w wektorach. Poruszone zostaną także tematy związane z układem tekstów i typografii oraz z tworzeniem dokumentacji technicznej projektów. Podsumowaniem zajęć będzie stworzenie rysunków technicznych na zadany temat oraz karty produktu/przedmiotu/ubrania wraz z dokładnym opracowaniem technicznym (czyli wymiarami, skalą, opisami).

semestr 2: zapoznanie się z programem do składu portfolio, plansz, plakatów, ulotek i rozszerzenie tych zagadnień w programie Adobe Illustrator oraz Adobe InDesign. Student zostanie zaznajomiony z podstawami programu typu Cad, w celu przedstawienia rysunku technicznego. Wśród tematów będą poruszane takie zagadnienia jak: tworzenie i edytowanie linii, polilinii, łuków i krzywych, praca z warstwami, wymiarowanie, tworzenie arkuszy do druku w różnych skalach. Podsumowaniem zajęć będzie stworzenie dokumentacji technicznej i skład bookletu (portfolio na wybrany temat).

semestr 3: Zajęcia odbywają się w formie konsultacji wraz z poszerzeniem wiedzy o program dedykowany tworzeniu grafiki 3d. Student zapozna się z podstawowymi narzędziami programu Blender. W trakcie semestru zostaną omówione takie

zagadnienia jak: interfejs programu, podstawowe operacje na obiektach, modelowanie 3D, teksturowanie.

semestr 4: zajęcia odbywają się w formie konsultacji wraz z poszerzeniem wiedzy z zakresu programu Blender. Student wykona ćwiczenia obejmujące tworzenie własnego modelu w oparciu o podane wytyczne na zajęciach. Przerobione zostaną zagadnienia związane z ułatwieniem pracy w środowisku 3D. Podsumowaniem zajęć będzie stworzenie własnej wizualizacji

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_W14	Zna i rozumie techniki projektowania graficznego i obrazowania cyfrowego związane z realizacją i dokumentacją pracy.	x	x	x	x						
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:											
K_U01	Potrafi twórczo i krytycznie rozwijać złożone koncepcje projektowe w obszarze ubioru, reagując na zmienne uwarunkowania procesu twórczego, także z użyciem nowych mediów i narzędzi cyfrowych.	x	x	x	x						
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						
K_U11	Potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące realizacji prac artystycznych i projektowych z zakresu ubioru, kostiumu, obiektu.	x	x	x	x						
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:											
K_K06	Jest gotów do ciągłego rozwoju własnej osobowości twórczej w oparciu o poszerzoną wiedzę i zaawansowane umiejętności warsztatowe.	x	x	x	x						
K_K08	Jest gotów do samodzielnego doboru i wykorzystania dostępnych narzędzi cyfrowych lub tradycyjnych do opracowania złożonych projektów wizualnych.	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						

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 podstawowe techniki komputerowego wspomagania projektowania i obrazowania cyfrowego wykorzystywane w procesie realizacji i dokumentacji projektu.	K_W14	x	x	x	x						
EP_W02	Zna możliwości wykorzystania technologii 3D i rzeczywistości wirtualnej w procesie projektowym, wizualizacji i prezentacji ubioru.	K_W14	x	x	x	x						
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
EP_U01	Potrafi wykorzystać narzędzia cyfrowe i programy graficzne do rozwijania własnych koncepcji projektowych w obszarze ubioru.	K_U01	x	x	x	x						
EP_U02	Potrafi dobrać i zastosować odpowiednie oprogramowanie komputerowe do wizualizacji i dokumentacji projektu, integrując je z tradycyjnymi metodami.	K_U03	x	x	x	x						
EP_U03	Potrafi zobrazować projekt przy pomocy cyfrowych narzędzi projektowych (np. Adobe Illustrator, Blender) i tworzyć symulacje wspierające decyzje projektowe.	K_U11	x	x	x	x						
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
EP_K01	Jest gotów do samodzielnego poszerzania wiedzy i umiejętności w zakresie obsługi narzędzi cyfrowych, rozwijając własną osobowość twórczą.	K_K06	x	x	x	x						
EP_K02	Jest gotów do odpowiedzialnego wyboru i wykorzystania dostępnych narzędzi cyfrowych lub manualnych do opracowania projektu.	K_K08	x	x	x	x						

EP_K03	Jest gotów do kreatywnego wykorzystania różnorodnych technik w realizacji moodboardów, rysunków technicznych, portfolio oraz wizualizacji niestandardowych rozwiązań projektowych.	K_K14	x	x	x	x								
--------	--	-------	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
EP_W01	Ocenie podlega wiedza z zakresu wirtualnej rzeczywistości oraz technologii 3D stosowanej w wizualizacji założeń projektowych lub realizacji końcowej.	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie z oceną.
EP_W02	Ocenie podlega znajomość podstawowych technik obrazowania cyfrowego związanego z realizacją i dokumentacją pracy.	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie z oceną.
EP_U01	Ocenie podlega umiejętność zobrazowania wizji za pomocą cyfrowych narzędzi projektowych (np. Adobe Illustrato, Blender).	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie z oceną.
EP_U02	Ocenie podlega umiejętność wyrażenia wizji za pomocą cyfrowych symulacji.	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie z oceną.
EP_U03	Ocenie podlega umiejętność wyrażenia wizji za pomocą cyfrowych symulacji.	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie z oceną.
EP_K01	Ocenie podlega gotowość do realizacji cyfrowych np. moodboard, rysunek techniczny, portfolio.	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie z oceną.
EP_K02	Ocenie podlega gotowość do kreatywnego zastosowania narzędzi cyfrowych wizualizując niestandardowe założenia projektowe.	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie z oceną.
EP_K03	Ocenie podlega gotowość do kreatywnego zastosowania narzędzi cyfrowych wizualizując niestandardowe założenia projektowe.	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, zaliczenie z oceną.

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 śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych przeglądów prac;

ocena bardzo dobry (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesemestralne i końcowosesemestralne 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 śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych 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 śródsesemestralnych i końcowosesemestralnych 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 zgodnie z planem)	30	30	30	30							120
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)	30	30	30	30							120
razem	60	60	60	60							240
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							4
zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	1	1	1	1							4
razem	2	2	2	2							8

* 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

Wood Brain, „Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik”, wyd. Helion (dostęp: Biblioteka Raczyńskich)

Centner Marianne „Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator”, wyd. John Wiley & Sons Inc (dostęp: Biblioteka Raczyńskich)

Robert Hume, „Fashion and Textile Design with Photoshop and Illustrator” wyd. Bloomsbury Publishing PLC (dostęp: prowadzący)

Kelly Anton, Tina DeJarld, “Adobe InDesign PL. Oficjalny podręcznik.” Edycja 2023, wyd. Helion (dostęp: Biblioteka Raczyńskich)

Robert Hume, „Fashion and Textile Design with Photoshop and Illustrator” wyd. Bloomsbury Publishing PLC (dostęp: prowadzący)

2) Wykaz lektur uzupełniających

Andrzej Pikoń, AutoCAD 2020 PL. Pierwsze kroki, wyd. Helion (dostęp: Biblioteka Raczyńskich)

Piotr Chlipalski, “Blender : architektura i projektowanie”, Helion, 2018 (dostęp: Biblioteka Raczyńskich)

Tony Mullen, Blender: mistrzowskie animacje 3D”, Wydawnictwo Helion, 2010. (dostęp: Biblioteka Raczyńskich)

John M. Blain, “The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modeling and Animation”, CRC Press, 2017 (Dostęp: prowadzący)

Rob Tarte, 3D Modeling in Blender - Tools, Tips and Tricks (Dostęp: prowadzący)

AUTOR OPRACOWANIA

mgr Weronika Musiał