

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

1) Nazwa przedmiotu:

KIERUNKOWY PRZEDMIOT FAKULTATYWNY
- TECHNIKI KOMPUTEROWE W RZEźBIE

2) Prowadzący przedmiot:

dr hab. Rafał Kotwis, prof. UAP

3) Kod przedmiotu:

RZ/ST/J/KPF-TKWR/W-ĆW/5,6,7,8

4) Kierunek, zakres:

RZEźBA

5) Wydział:

WYDZIAŁ RZEźBY

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*)

JEDNOLITE MAGISTERSKIE

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

WYDZIAŁ RZEźBY

II. Informacje o przedmiocie

1) Semestr/y

5, 6, 7, 8

2) Liczba punktów ECTS

SEMESTR 5, 6 – 4

SEMESTR 7, 8 – 4

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

ŚREDNIOZAAWANSOWANY

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

PRZEDMIOTY KIERUNKOWE PRAKTYCZNE UZUPEŁNIAJĄCE

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

FAKULTATYWNY

6) Język/i wykładowy/e

J.POLSKI

III. Forma zajęć

1) Forma zajęć

ĆWICZENIA, WYKŁAD

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

5 – 30 godz.

6 – 30 godz.

7 – 30 godz.

8 – 30 godz.

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

5 – 2 godz.

6 – 2 godz.

7 – 2 godz.

8 – 2 godz.

IV. Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza i umiejętności z dziedziny rzeźby, obsługi komputera i 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	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU
-------------------------	-------	------------------------

		PRZEDMIOTOWEGO
C_01	poszerzenie wiedzy z zakresu współczesnych technologii cyfrowych w rzeźbie, w tym technik obrazowania, projektowania 3D oraz zasad doboru materiałów, narzędzi i technik stosowanych w realizacji, dokumentacji i prezentacji rzeźby współczesnej.	P_W01 P_W02
C_02	rozwijanie podstawowych umiejętności zawodowych z zakresu realizacji i prezentacji projektów rzeźbiarskich z wykorzystaniem technik cyfrowych, a także kształtowanie gotowości do dalszego rozwoju zawodowego, pracy zespołowej i samodzielnych poszukiwań twórczych.	P_U01 P_U02 P_K01

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Przedmiot ukierunkowany jest głównie na zapoznanie osoby studiującej z nowymi technologiami w rzeźbie i ich umiejętnym zastosowaniem dla własnych celów artystycznych. Osoba studiująca 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 opartą na nowych mediach.

3) Metody dydaktyczne:

wykłady, konsultacje, dyskusje grupowe dotyczące realizowanych zadań, ćwiczeń i prac.

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_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.					X	X	X	X		
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						X		X		

UMIĘTNOŚCI potrafi:												
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						X		X			
K_U04	potrafi w sposób profesjonalny zaaranżować prezentację swojego zamierzenia artystycznego					X	X	X	X			
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.						X		X			
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					X	X	X	X			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
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						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:												
P_W01	zna podstawowe techniki obrazowania cyfrowego i projektowania 3D wykorzystywane w realizacji i dokumentacji rzeźby współczesnej.	K_W13					X	X	X	X		
P_W02	rozumie zasady doboru materiałów, narzędzi i technologii cyfrowych w kontekście rzeźby,	K_W07					X	X	X	X		

	działań przestrzennych oraz prezentacji obiektu rzeźbiarskiego.													
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:														
P_U01	potrafi wykorzystywać techniki cyfrowe, w tym projektowanie 3D i obrazowanie komputerowe, w procesie tworzenia i dokumentowania własnych realizacji rzeźbiarskich.	K_U07 K_U13						X	X	X	X			
P_U02	potrafi łączyć techniki cyfrowe z innymi środkami artystycznymi oraz profesjonalnie przygotować i zaprezentować projekt rzeźbiarski.	K_U02 K_U04							X			X		
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:														
P_K01	jest gotów do poszerzania zdobytej wiedzy na temat programu ZBrush i technologii druku 3d	K_K01							X			X		

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
P_W01 P_W02	Ocenie podlega znajomość podstawowych technik obrazowania cyfrowego i projektowania 3D stosowanych w rzeźbie. Rozumienie zasad doboru materiałów, narzędzi i technologii cyfrowych w realizacji i prezentacji rzeźby.	aktywność na zajęciach, zrozumienie zadań, zaliczenie ćwiczenia
P_U01	Ocenie podlega umiejętność praktycznego zastosowania technik cyfrowych w realizacji lub dokumentacji projektu rzeźbiarskiego.	aktywność na zajęciach, realizacja zadań, zaliczenie ćwiczenia
P_U02	Ocenie podlega umiejętność łączenia technik cyfrowych z innymi środkami artystycznymi oraz przygotowania czytelnej prezentacji projektu.	aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, prezentacja
P_K01	Ocenie podlega zaangażowanie w rozwój kompetencji zawodowych oraz umiejętność współpracy w realizacji zadań projektowych.	aktywność na zajęciach, zaangażowanie w realizację zadań zespołowych

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1) Forma zaliczenia:

semestr 5; zaliczenie,

semestr 6; zaliczenie,
semestr 7; zaliczenie,
semestr 8; zaliczenie.

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

aktywność (aktywność na zajęciach, zrealizowanie wymaganego zadania w semestrze w odpowiednim stopniu zaawansowania)

frekwencja (80 % obecności na zajęciach);

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)					25	25	25	25			100
razem					55	55	55	55			220
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					1	1	1	1			4

udziału nauczyciela akademicki ego											
razem					2	2	2	2			8

** 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta*

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

...

2) Wykaz lektur uzupełniających

- Toturiale 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

dr hab. Rafał Kotwis, prof. UAP