

WYŻSZA SZKOŁA HUMANISTYCZNA WE WROCŁAWIU

KARTA PRZEDMIOTU

I. DANE OGÓLNE

1. Nazwa przedmiotu Komputerowe wspomaganie projektowania III		3. Kod przedmiotu AWPK07.II	
2. Nazwa przedmiotu w języku angielskim Computer Aided Design III		4. Punkty ECTS 2	5. Wersja karty 2016/2017
6. Kierunek studiów Architektura Wnętrz	7. Poziom kształcenia Studia I stopnia	8. Profil studiów Ogólnoakademicki	9. Semestr IV letni
10. Jednostka prowadząca przedmiot Wydział Humanistyczno-Artystyczny			
11. Koordynator przedmiotu: prof. dr hab. Dariusz Grzybowicz		12. Prowadzący prof. dr hab. Dariusz Grzybowicz, mgr inż. arch. Paweł Janas	
13. Specjalność		14. Przynależność do grupy przedmiotów MODUŁ PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH	
15. Poziom przedmiotu podstawowy	16. Status przedmiotu PRZEDMIOT OBOWIĄZKOWY	17. Język wykładowy JĘZYK POLSKI	
18. Wymagania wstępne Podstawowa znajomość obsługi komputera, znajomość programów 2D (Photoshop, Corel). Ogólna wrażliwość plastyczna ze szczególnym uwzględnieniem wyobraźni przestrzennej oraz zainteresowania kierunkowe w zakresie architektury.			

II. EFEKTY KSZTAŁCENIA I SPOSÓB PROWADZENIA ZAJĘĆ

1. Cel przedmiotu

C1 - Przeniesienie kwalifikacji właściwych projektantowi architektury wnętrz (takich jak wyobraźnia przestrzenna, kreatywność, umiejętność dokonywania analizy i syntezy) do nowych dziedzin działalności twórczej ma na celu ukształtowanie artysty świadomie i kreatywnie poruszającego się w obszarze najnowszych technologii.

C2 - wykorzystanie komputera do generowania prostych trójwymiarowych obiektów oraz wizualizacji wnętrz w popularnym programie do grafiki 3D (3DSMAX).

2. Efekty kształcenia, z podziałem na W,U,K , wraz z odniesieniem do efektów kształcenia dla obszaru (obszarów) i kierunku

Lp.	Opis efekty kształcenia	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia dla obszaru
WIEDZA			
W1	ma niezbędną wiedzę dotyczącą kompozycji plastycznej brył i płaszczyzn oraz oddziaływania koloru	K_ AW_W02	A1_W10
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	umie formułować, tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, dysponując umiejętnościami niezbędnymi do przeprowadzenia procesu projektowego w różnych dyscyplinach: architektura wnętrz, wystawiennictwo, projektowanie mebli	K_ AW_U02	A1_U14
U2	umie świadomie posługiwać się właściwą techniką w trakcie realizacji prac projektowych i artystycznych	K_ AW_U10	A1_U16
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	prezentuje twórcze myślenie w projektowaniu, w tym efektywnie wykorzystuje swoją wyobraźnię, intuicję i emocjonalność	K_ AW_K04	A1_K03

3. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar godzinowy oraz bilans pracy studenta (zajęcia zorganizowane i praca własna studenta)

Forma studiów: stacjonarne		Forma studiów: niestacjonarne	
- ćwiczenia praktyczne	30	- ćwiczenia praktyczne	20
- samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	25	- samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	30
- udział w konsultacjach	2	- udział w konsultacjach	2
Łączna liczba godzin w semestrze (sumaryczne obciążenie pracą studenta)	57	Łączna liczba godzin w semestrze (sumaryczne obciążenie pracą studenta)	52
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	55	Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	50
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	30	Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	20

4. Forma nauczania:

Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w uczelni. Wykład w formie ćwiczeń połączona z korektami

5. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć

Tworzenie obiektów standardowych w programie 3D Studio Max. Proste układy kompozycyjne (przemieszczanie, skalowanie i obroty). Zapoznanie się z podobiektami siatki (punkt, krawędź, płaszczyzna, element). Wprawiać się z panelem programu 3D Studio Max do edycji i tworzenia właściwości powierzchniowych obiektów 3D (Wizerunek materiału). Kreowanie złożonych obiektów liniowych i siatkowych przy użyciu zaawansowanych modyfikatorów (Loft, ShapeMerge itp). Nauczenie się modyfikatora Editable Poly oraz z jego szerokim zakresem możliwości.

6. Metody weryfikacji efektów kształcenia /w odniesieniu do poszczególnych efektów/

Efekt kształcenia	Forma oceny						
	wykonanie ćwiczeń na zajęciach	Aktywność na zajęciach	Prace domowe	Zadanie semestralne	Przegląd końcowy
W1	X	X	X	X	X		
U1	X	X	X	X	X		
U2	X	X	X	X	X		
K1	X	X	X	X	X		

7. Literatura podstawowa i uzupełniająca

Podstawowa: 3ds Max 2010. Biblia, Autor: Kelly L. Murdock

Uzupełniająca: 3ds Max 2012. Ćwiczenia praktyczne, Autor: Pasek Joanna