

# WYŻSZA SZKOŁA HUMANISTYCZNA WE WROCŁAWIU

## KARTA PRZEDMIOTU

### I. DANE OGÓLNE

1. Nazwa przedmiotu Komputerowe wspomaganie projektowania IV		3. Kod przedmiotu AWPK07.IV	
2. Nazwa przedmiotu w języku angielskim Computer Aided Design IV		4. Punkty ECTS 2	5. Wersja karty <b>2016/2017</b>
6. Kierunek studiów Architektura Wnętrz	7. Poziom kształcenia Studia I stopnia	8. Profil studiów Ogólnoakademicki	9. Semestr V Zimowy
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 Średnio zawansowany	16. Status przedmiotu PRZEDMIOT OBOWIĄZKOWY	17. Język wykładowy JĘZYK POLSKI	
18. Wymagania wstępne: Podstawowa znajomość obsługi komputera, znajomość programów 2D (photo-shop, corel) 3D (3DS MAX). 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 złożonych 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
<b>WIEDZA</b>			
W1	posiada podstawową wiedzę dotyczącą stosowania reguł geometrycznych do zapisywania i obrazowania myśli projektowej oraz różnych technik wykonywania prezentacji projektu, w tym, techniki komputerowej 2D i 3 D	K_AW_W03	A1_W10 A1_W13
W2	ma podstawy wiedzy dotyczącej kształtowania form architektonicznych oraz otaczającej je przestrzeni urbanistycznej, wykazuje się znajomością zasad projektowania i metod formułowania czytelnego przekazu architektonicznego	K_AW_W13	A1_W13
<b>UMIĘTNOŚCI</b>			
U1	umie wykorzystać nabytą wiedzę plastyczną i techniczną w procesie projektowania architektury wnętrz, mebli, małej architektury, przestrzeni wystawienniczych i przestrzeni wirtualnej	K_AW_U04	A1_U15
U2	Komunikatywność, umiejętność przekazywania wiedzy projektowej w sposób zrozumiały		
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
K1	jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je zawrzeć w obrębie własnej pracy artystycznej	K_AW_K09	A1_K04 A1_K02
K2	potrafi podjąć dyskusję w ważnym kwestiach projektowych, krytycznie ocenić różne stanowiska oraz kompetentnie bronić własnego punktu widzenia	K_AW_K03 K_AW_K07 K_AW_K08	A1_K02 A1_K04
K3	Świadomość i zrozumienie społecznych aspektów praktycznego zastosowania własnej wiedzy umiejętności	K_AW_K14	A1_K05

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	35
- udział w konsultacjach	2	- udział w konsultacjach	2
<b>Łączna liczba godzin w semestrze (sumaryczne obciążenie pracą studenta)</b>	<b>57</b>	<b>Łączna liczba godzin w semestrze (sumaryczne obciążenie pracą studenta)</b>	<b>57</b>
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	55	Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	55
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

Zadania i ćwiczenia na temat „Kolory i światło w przestrzeni architektury wewnątrz i przestrzeni wirtualnej”, Wykorzystanie kanału alfa w przestrzeni wirtualnej w połączeniu z właściwościami światła, Tworzenie skomplikowanych struktur wirtualnych w połączeniu z materiałami przezroczystymi, kanałem alfa oraz właściwościami oświetlenia, Zjawisko wolumetryczne. Omówienie różnych sytuacji występowania oraz praktyczne zastosowanie - ćwiczenia na prostych przykładach w przestrzeni wirtualnej, Praktyczne wykorzystanie zjawiska transparencji w przestrzeni wirtualnej, Przykłady materiałów złożonych i proceduralnych oraz praktyczne ich zastosowanie

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	Przeгляд końcowy	.....	.....
W1	X	X	X	X	X		
W2							
U1	X	X	X	X	X		
U2		X					
K1	X	X	X	X	X		
K2		X					
K3	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, 3ds max leksykom, Autor: Wojciech Pazdur.**