

**KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS) -  
Opis przedmiotu**

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Komputerowe wspomaganie projektowania	
UTH/AW/ O/ INST /A3			Computer Aided Designig	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2021/2022		
Kierunek		Architektura Wnętrz		
w zakresie		XXX		
Poziom studiów		Studia drugiego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		niestacjonarne		
Semestr / semestry		III/IV		
Przynależność do grupy zajęć		podstawowe		
Status przedmiotu		obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	0	6 ECTS
		Ćwiczenia	0	
		Pracownia projektowa	60	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	ogólnoakademicki - związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie do której przyporządkowany jest kierunek studiów		
	z uprawnieniami	Brak		
	z dyscypliną	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		
Forma nauczania		ćwiczenia projektowe, pracownia projektowa ,korekty indywidualne		
Wymagania wstępne		Ukończenie studiów 1 stopnia w pokrewnej dziedzinie.		
Jednostka prowadząca		Wydział Sztuki, Katedra Architektury Wnętrz i Wzornictwa Ubioru		
Koordynator		dr Mirosław Urbański		
Adres strony internetowej pjo		www.ws.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		www.dziekan.ws@uthrad.		

**EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

<p>Cel kształcenia:</p>	<p>Komputerowe odwzorowanie konstrukcji, w tym: modelowanie cyfrowe – tworzenie cyfrowej makiety obiektu, wykonywanie dokumentacji rysunkowej z modeli cyfrowych, kreślenie – zastosowanie komputera jako rodzaju elektronicznej deski kreślarskiej – CADD. wykonanie instrukcji montażu (w tym przygotowanie widoków eksplodujących (<i>ang. exploded view</i>)). Wykonanie ostatecznej prezentacji multimedialnej produktu do celów marketingowych. Nauczenie posługiwania się podstawowymi programami komputerowymi w sposób twórczy i kreatywny. Umiejętność wykorzystania różnych narzędzi programu graficznego 3D- cad, do własnych potrzeb projektowych. Zajęcia z przedmiotu komputerowe wspomaganie projektowania zostały zaplanowane w cyklu 2 semestralnym z narastającym stopniem trudności, mając na celu stopniowe podnoszenie biegłości studenta w operowania technologiami cyfrowymi.</p>
<p>Treści programowe:</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie studenta w problematykę konstruowania obiektów 2D i 3D w zapisie cyfrowym.</li> <li>2. Zapoznanie studenta z cyfrowym układem współrzędnych względnych i bezwzględnych</li> <li>3. Praca z warstwami, bibliotekami, siatkami</li> <li>4. Zrozumienie sposobów wprowadzania parametrów obiektów konstruowanych.</li> <li>5. Konstruowanie i modyfikowanie obiektów powstałych na bazie brył podstawowych. Konstruowanie za pomocą linii pomocniczych. Konstruowanie za pomocą funkcji NURS.</li> <li>6. Wypracowanie umiejętności wykorzystywania generatorów np.: ścian, korpusów meblowych, czy więźb dachowych.</li> <li>7. Wypracowanie podstawowych umiejętności prezentacji projektu w zakresie opracowania graficznego, wizualizacji i animacji – CAID (cyfrowy rendering, przygotowywanie ofertowych prezentacji foto-realistycznych itp.</li> </ol> <p>Problematyka ćwiczeń uwzględnia semestr, rok studiów i predyspozycje studentów. Tematy formułowane problemowo z uwzględnieniem rosnącego stopnia trudności. W procesie realizacji ćwiczeń studenci powinni: pogłębić wiedzę o metodach tworzenia grafiki komputerowej, nauczyć się zarządzać procesem projektowania, wykorzystywać fotografie oraz zbierać inne materiały pomocnicze korzystając z różnych urządzeń peryferyjnych, a opanowanie skutecznych sposobów wykorzystania narzędzi 3D-cad ułatwi proces projektowania: Proces projektowania i planowanie kompozycji Definiowanie źródeł światła Tworzenie efektów świetlnych Oświetlenie globalne w ustawieniach warstw Tworzenie efektów specjalnych stylów warstw Tekstury Zaawansowane narzędzia tekstowe <b>Semestr 9</b> – zagadnienia dotyczące tworzenia przestrzeni wirtualnej za pomocą różnorodnych obiektów 3D na potrzeby projektowania architektonicznego i wzornictwa. Ćwiczenia: konstruowanie różnorodnych obiektów geometrycznych, łączenie i odejmowanie od siebie brył, tworzenie profili. Generowanie struktur przestrzennych. Praca z bibliotekami. Analizowanie zagadnień związanych z oświetleniem, barwą i odzwierciedleniem materiałów i faktur w wizualizacjach projektów. <b>Semestr 10</b> – zagadnienia związane z cyfrowym zapisem i prezentacją projektów z dziedziny architektury wnętrz, meblarstwa i wystawiennictwa, oraz podstawami druku 3D.</p>

Metody dydaktyczne (kształcenia):	Tradycyjne zajęcia zorganizowane w Uczelni. Kształcenie odbywa się w oparciu o wprowadzające wykłady tematyczne, a także w formie dialogu dydaktycznego i korekt indywidualnych, ćwiczeń z zastosowaniem sprzętu komputerowego.
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	Podstawą zaliczenia semestru jest obecność na zajęciach, zaangażowanie w pracę i terminowa realizacja projektu. Na ocenę końcową składa się suma ocen z semestralnych zadań projektowych z uwzględnieniem uczestnictwa w korektach. Ocenie podlega również zakres pełnego opracowania projektu oraz forma jego prezentacji.

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)
W1	Zna i rozumie szczegółowe zasady dotyczące projektowania architektury wnętrz, niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie tej dyscypliny artystycznej	K_WG01	wprowadzające wykłady tematyczne, a także w formie dialogu dydaktycznego i korekt indywidualnych.	Projekt
W2	Ma pogłębioną wiedzę związaną z uwarunkowaniami technicznymi stosowanymi w projektowaniu architektury wnętrz i rozwojem technologicznym związanym z zawodem artysty tej specjalności	K_WG05	j.w.	Projekt
U1	Potrafi przygotowywać opracowania opisowe i wystąpienia ustne, dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z projektowaniem architektury wnętrz i wyposażenia, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł.	K_UK09	j.w.	Projekt
U2	Posiada umiejętności projektowania architektury wnętrz. Formułowania założeń, rozumienia uwarunkowań budowlano -instalacyjnych, projektowania funkcji oraz klimatu i formy przestrzeni	K_UW05	j.w.	Projekt
K1	Jest gotów do samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji.	K_KR04	j.w.	Projekt
K2	Jest gotów do podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z pracą i etosem zawodu projektanta wnętrz.	K_KO05	j.w.	Projekt
Stopień osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się: K_KO06 +++, K_UW07+++				

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe

**Literatura podstawowa**

1. Neufert P. -*Podręcznik Projektowania Architektoniczno-Budowlanego*
2. Przedpelski - *Forma i funkcja* - Wyd. Szkolne i Pedagogiczne
3. Aznar C. - *Aranżacja wystaw sklepowych* - Arkady 2001
4. Lorenc J. - *Czym jest projektowanie wystaw* - ABE Dom Wydawniczy
5. Laura Slack - *Czym jest wzornictwo* - ABE Dom Wydawniczy
6. Doliński D. (2003). *Psychologiczne mechanizmy reklamy.* - Gdańsk: GWP.
7. Benedikt A - *Reklama jako proces komunikacji.* Wrocław: Wydawnictwo Astrum .
8. Werner U. (1992). *Reklama. Podstawowa wiedza o reklamie.* Warszawa: Thaurus.

**Literatura uzupełniająca**

1. Trzeciak M.- *Podstawy ergonomii*- PR
2. K.Ujma-Wąsowicz – *Ergonomia w architekturze* - P.Ś.Gliwice
3. Anna Starmer - *Jak dobrać kolory* - Arkady
4. Jachnis A., Terelak J. (1998). *Psychologia konsumenta i reklamy.* Bydgoszcz: Oficyna Wydawnicza Branta.
5. Domański T. (1993). *Skuteczna reklama i promocja.* Warszawa: Poltext.
6. Falkowski, A. (1994). *Procesy decyzji, kategoryzacji, i percepcji reklamy w zachowaniach konsumenckich,* *Prakseologia*, 3-4, 71-88.
7. Kwarciak B. (1999). *Co trzeba wiedzieć o reklamie.* Kraków: Wydawnictwo Profesjonalnej Szkoły Biznesu.
8. Laszczak M. (2000). *Psychologia przekazu reklamowego* - Kraków - Wydawnictwo Profesjonalnej Szkoły Biznesu.
9. Łodziana-Grabowska J. (1996). *Efektywność reklamy.* Warszawa: PWE.S. Popek- Barwy i psychika - Wyd. UMCS w Lublinie

**Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS**

Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta	Zajęcia dydaktyczne
	(IGK)	(ZBN)	
Udział w wykładach /ćwiczeniach / <i>pracowni projektowej / pracowni artystycznej</i>	X	X	60 [h]
Udział w konsultacjach	20 [h]	X	X
Przygotowanie do wykładów, <i>zaliczeń, egzaminów, pracowni projektowe, pracowni artystycznej</i>	10[h]	60 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	30[h]/ 1,2 ECTS	60[h]/ 2,4 ECTS	60 [h]/ 2,4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	150 [h]/6 ECTS		

**Informacje dodatkowe, uwagi**

Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego22