

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Raciborzu

KARTA PRZEDMIOTU / MODUŁU

1. Nazwa przedmiotu:		Obsługa programu 3D		
2. Kod przedmiotu:		02.2		
3. Okres ważności karty:		ważna od roku akademickiego 2015/2016		
4. Forma kształcenia:		Pierwszego stopnia		
5. Forma studiów:		Stacjonarne/niestacjonarne		
6. Kierunek studiów:		Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych		
7. Profil studiów:		ogólnoakademickie		
8. Specjalność:		aranżacja wnętrz		
9. Semestr:		III i IV		
10. Jedn. prowadz. przedmiot:		Instytut Studiów Edukacyjnych i Sztuki		
11. Prowadzący przedmiot:		mgr Marek Furmanowicz		
12. Grupa przedmiotów:		Przedmioty specjalnościowe		
13. Status przedmiotu:		pracownia artystyczna		
14. Język prowadzenia zajęć:		polski		
15. Przedmioty wprowadzające oraz wymagania wstępne: -nie				
16. Cel przedmiotu:				
Poszerzanie wiedzy i umiejętności w zakresie pracy w specjalistycznych programach komputerowych. Budowanie świadomości przydatności tych umiejętności w kreacji użytkowej i artystycznej				
17. Efekty kształcenia:				
Ozn.	Opis efektu kształcenia	Metoda sprawdzenia efektu kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów dla kierunku studiów
Po zaliczeniu przedmiotu absolwent posiada wiedzę na temat:				
W4	Student wykazuje się podstawową wiedzą z zakresu wykorzystania różnorodnych środków wyrazu w zakresie projektowania 3D i problematyki związanej z technologiami cyfrowymi	Przegląd bieżących ćwiczeń oraz korekta pod kątem poprawności warsztatowej, trafności i oryginalności rozwiązań.	Pracownia artystyczna	K_W04
umiejętności				
U8	Potrafi wypowiadać się swobodnie i komunikatywnie (ustnie i pisemnie) na określony temat z zakresu różnych dziedzin projektowania w grafice 3D	Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K_U08
U10	Ma kwalifikacje do uczenia w zakresie edukacji plastycznej	Przegląd prac bieżących z korektą. Zaliczenie	Pracownia artystyczna	K_U10

Kompetencje społeczne				
K6	Jest zdolny w różnych sytuacjach do efektywnego wykorzystania umiejętności i zdolności elastycznego myślenia, adoptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności. Student ma zdolność wartościowania. Potrafi krytycznie ustosunkować się do poziomu własnej twórczości.	Obserwacja stopnia realizacji założonych celów w stosunku do prezentowanych projektów.	Pracownia artystyczna	K-Ks06
K7	Wykazuje umiejętność samooceny. Student potrafi formułować opinie krytyczne w stosunku do poziomu efektów działalności twórczej innych osób, uzasadniając swój punkt widzenia.	Przegląd prac bieżących i semestralnych. Zaliczenie.	Pracownia artystyczna	K-Ks07
K8	Jest zdolny do konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób. Podczas przeglądów semestralnych student wykazuje się umiejętnością stosowania technologii informacyjnej.	Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K-Ks08
K14	Wykazuje się umiejętnościami efektywnego komunikowania się i życia w społeczeństwie, co w szczególności dotyczy zastosowania technologii informacyjnych	Korekta bieżących ćwiczeń	Pracownia artystyczna	K-Ks14
18. Formy i wymiar zajęć:		Pracownia artystyczna – ST – 60 / NST - 60		
19. Treści kształcenia:				
Wykłady: nie				
Ćwiczenia: tak				
20. Egzamin:		nie		
21. Literatura podstawowa:				
3ds Max 2012. Ćwiczenia praktyczne Joanna Pasek. 3ds max 2010. Ćwiczenia praktyczne Joanna Pasek. 3ds max 2010. Animacja 3D od podstaw. Szkoła efektu. Autor: Joanna Pasek. 3ds Max 2015. Kurs video. Poziom drugi. Modelowanie zaawansowane... Konrad Ożóg. 3ds Max 2015. Kurs video. Poziom pierwszy. Modelowanie 3D, oświetlenie i... Konrad Ożóg 3ds max Ćwiczenia praktyczne Joanna Pasek, Autodesk 3ds Max 2014. Oficjalny podręcznik Randi L. Derakhshani, Dariush Derakhshani, 3ds Max 2010. Biblia Kelly L. Murdock, Blender. Mistrzowskie animacje 3D Tony Mullen				
21. Literatura uzupełniająca:				
Autodesk 3ds Max 2014. Oficjalny podręcznik. Autorzy: Randi L. Derakhshani, Dariush Derakhshani. Wizualizacje architektoniczne. 3ds Max 2013 i 3ds Max Design 2013. Szkoła efektu. Autor: Joanna Pasek. Blender. Praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu Ben Simonds. Blender. Od planowania, modelowania oraz teksturowania do animacji i renderingu Jarosław Kolmaga				

Google SketchUp. Ćwiczenia praktyczne Aleksandra Tomaszewska, Abduzeedo. Inspirujący przewodnik po świecie grafiki Fábio Sasso, internetowe publikacje o 3D, prasa, filmy instruktażowe.

23. Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów kształcenia:

Lp.	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych / pracy studenta	
		ST	NST
1	Wykład	-	-
2	Ćwiczenia	-	-
3	Laboratorium	-	-
4	Projekt	-	-
5	Seminarium	-	-
6	Pracownia artystyczna	60	60
7	Praca własna studenta	30	30
	Suma godzin	90	90
24. Suma wszystkich godzin:		ST - 90	NST - 90
26. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego:		2	2
27. Liczba punktów ECTS uzyskanych na zajęciach o charakterze praktycznym (laboratoria, projekty):			
25. Liczba punktów ECTS:			
3			
28. Uwagi:			
Efekty kształcenia zależne są od indywidualnych predyspozycji, zainteresowań oraz zaangażowania studenta. Indywidualne predyspozycje studenta mają również bezpośredni wpływ na liczbę godzin, jaką student powinien zrealizować dla osiągnięcia wszystkich założonych celów.			

Zatwierdzono:

30.09.2014r.
mgr Marek Furmanowicz

(data i podpis prowadzącego)

.....
(data i podpis)