



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH  
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA  
WE WROCŁAWIU

### SYLABUS cz.1.- KARTA PRZEDMIOTU

<b>Nazwa przedmiotu:</b>	<b>Intermedia</b>
<b>Jednostka prowadząca</b>	Wydział Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii
<b>Profil studiów</b>	ogólnoakademicki
<b>Kierunek</b>	Architektura Wnętrz
<b>W zakresie (jeśli dotyczy)</b>	
<b>Stopień studiów / poziom kwalifikacji</b>	Stopień II kwalifikacje poziomu VII
<b>Forma studiów</b>	Niestacjonarne
<b>Rok studiów / semestr</b>	Rok I - semestr I - semestr II
<b>Wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr</b>	- semestr I -30h - semestr II -30h
<b>Wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień</b>	-semestr I - 2h -semestr II - 2h
<b>Liczba godzin samodzielnej pracy studenta</b>	- semestr I – 30h/sem., 2h/tyg. - semestr II – 30h/sem., 2h/tyg.
<b>Liczba punktów ECTS</b>	2 pkt ECTS / sem. I 2 pkt ECTS / sem. II
<b>Rodzaj zajęć (wykład, ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, laboratorium)</b>	Wykład, ćwiczenia
<b>Pracownia (jeśli dotyczy)</b>	-
<b>Prowadzący pracownię</b>	-
<b>Osoba/zespół prowadzący</b>	dr Aleksandra Lepka

<b>przedmiot</b>			
<b>Cel kształcenia przedmiotu</b>	Celem zajęć jest umiejętność tworzenia przez Studenta projektów obiektów i przestrzeni interaktywnych o charakterze promocyjno-informacyjnym lub edukacyjno – rozrywkowych. Zadaniem studenta jest sprawne skomunikowanie (zarówno pod względem wizualno-estetycznym jak również medialnym), projektowanych obiektów z wybranym tematem.		
<b>Wymagania wstępne</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wiedza z zakresu formy, koloru, zasad kompozycji</li> <li>- znajomość zasad rysunku technicznego i geometrii,</li> <li>- znajomość materiałów, technologii oraz podstaw budownictwa</li> <li>- opanowanie podstawowych technik prezentacyjnych,</li> <li>- znajomość programów komputerowych typu CAD,</li> <li>- znajomość programów komputerowych służących do tworzenia wizualizacji 3D</li> <li>- zainteresowanie tematyką współczesnej architektury wnętrz</li> <li>- chęć analizy nowych technologii i sposobów wykorzystywania ich we wnętrzach</li> <li>- kreatywność</li> <li>- umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji</li> <li>- systematyczność</li> </ul>		
<b>Efekty uczenia się:</b>		<b>Kod efektów przedmiotowych</b>	<b>Odniesienie do efektów kierunkowych</b>
<i>– wiedza (zna i rozumie)</i>	<p>Student ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą procesu twórczego, percepcji wzrokowej w zakresie sztuki mediów.</p> <p>Student posiada poszerzoną wiedzę z zakresu obsługi branżowych programów komputerowych do grafiki 2D, 3D. Dobrze zna funkcje i narzędzia potrzebne do sprawnego posługiwania się programami. . Student posiada zaawansowaną wiedzę w zakresie proponowania innowacyjnych rozwiązań projektowych jak i szerokie rozeznanie we współczesnych materiałach pozwalające na zaprojektowanie interaktywnych obiektów i instalacji przestrzennych. Student posiada poszerzoną wiedzę w zakresie narzędzi projektowych oraz tego w jaki sposób z nich korzystać. Student wie jak wykorzystywać możliwości oprogramowania do projektowania parametrycznego np. Rhinoceros, oraz innych programów 3D w zależności od specyfiki zadania i przeznaczenia wykonanego modelu. Student wie i rozumie jak posługiwać się funkcjami programów typu Rhinoceros 3D aby najsprawniej uzyskać zamierzony efekt. Dobrze zna funkcje i narzędzia potrzebne do sprawnego posługiwania się programami.</p>	P_AWII_W13 P_AWII_W25 P_AWII_W26	K_AWII_W02 K_AWII_W08 K_AWII_W12 K_AWII_W14
<i>– umiejętności (potrafi)</i>	<p>Student uzyskuje zaawansowane umiejętności w zakresie samodzielnego konstruowania złożonych przekazów audiowizualnych, a także w zakresie treści i jej związków z formą przekazu. Student uzyskuje zaawansowane umiejętności w zakresie korzystania z technologii rzeźbiarskich, samodzielnie komponuje obiekty przestrzenne. Student posiada umiejętności poruszania się w obszarze</p>	P_AWII_U11 P_AWII_U22 P_AWII_U23	K_AWII_U03 K_AWII_U04 K_AWII_U13

	oprogramowania specjalistycznego, umie wybrać i odszukać odpowiednie narzędzia dla uzyskania zamierzonego efektu. Student uzyskuje zaawansowane umiejętności w zakresie samodzielnego konstruowania złożonych przekazów audiowizualnych, a także w zakresie treści i jej związków z formą przekazu. Student potrafi, na bazie przygotowanych samodzielnie modeli 3d, wykonywać wizualizacje realistycznie wyglądające wizualizacje. Student potrafi samodzielnie odszukiwać i zapoznawać się z niezbędnymi informacjami na temat szczegółów funkcjonowania programów 3D. Potrafi korzystać z plików pomocy i tutoriali w samodzielnie odzyskanych źródłach Student ma umiejętność z zakresu poruszania się w obszarze programów do modelowania 3D. Student umie wybrać i odszukać odpowiednie narzędzia dla uzyskania zamierzonego efektu. Potrafi samodzielnie dostosować interfejs wybranego programu do potrzeb projektu. Zna narzędzia do modelowania 3D oraz potrafi je wykorzystać i łączyć możliwości wielu programów na potrzeby projektowe.	P_AWII_U 24	
– kompetencje społeczne (jest gotów do)	Student jest gotowy do racjonalnego wykorzystywania wiedzy wywodzącej się z różnych dyscyplin w celu generowania oryginalnych rozwiązań projektowych. Student jest gotów do przeprowadzenia analizy dzieł sztuki, formułowania pogłębionych opinii i krytycznych sądów na ich temat. Student jest gotowy do racjonalnego wykorzystywania wiedzy wywodzącej się z różnych dyscyplin w celu generowania oryginalnych rozwiązań projektowych. Student podejmuje się pracy w zespole i podejmuje się wykonywania powierzonych zadań i prezentuje zespołowi swoje koncepcje za pomocą modeli wykonanych w programie Rhinoceros 3d. Student jest gotowy do korzystania ze współczesnych narzędzi i metod wspomagających procesy projektowe, m.in. do stosowania innowacyjnych/unikatowych technologii i zaawansowanego oprogramowania oraz interdyscyplinarnych i nowatorskich technik kreatywnych. Student jest gotów do podejmowania działań autopromocyjnych oraz organizowania wystawy autorskiej. Student jest gotów do kreatywnego i nieszablonowego poszukiwania najbardziej efektywnych sposobów modelowania i przygotowywania wizualizacji w ramach dostępnych mu środków.	P_AWII_K 29  P_AWII_K 29  P_AWII_K 30	K_AWII_K 04  K_AWII_K 05  K_AWII_K 15  K_AWII_K 20
<b>Ogólna treść zajęć</b>	Projektowanie przestrzeni i obiektów interaktywnych na potrzeby instytucji, festiwalu, parków, show roomów i wystaw itp. Zgłębianie metodologii projektowania w duchu nowoczesnych technologii, poszukiwanie połączeń pomiędzy różnymi dziedzinami nauki i sztuki. Proces projektowy rozpoczyna analiza dostępnych metod i obiektów multimedialnych, mogących wspomóc zamierzoną przez studenta odpowiedź na zadany temat projektowy. Zwrócenie uwagi na intuicyjny i edukacyjny kontakt odbiorcy z zaprojektowaną instalacją. Świadome opracowanie graficzne plansz prezentacyjnych i		

	dokumentacji technicznej własnych projektów.
<b>Kryteria oceny</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- systematyczność</li> <li>- samodzielność</li> <li>- podejmowanie złożonej problematyki</li> <li>- kreatywność</li> <li>- oryginalność pomysłu</li> <li>- prezentacja projektu</li> <li>- poprawność formalna wykonanego zadania</li> <li>- estetyka i jakość wykonanego zadania</li> </ul>
<b>Metody oceny</b> (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portfolio, przegląd prac)	<p>Ocena przygotowanych przez studenta podczas trwania semestru prac w postaci finalnych banerów stanowiących prezentację stworzonych wizualizacji projektu oraz rysunków technicznych.</p> <p>Studenci przedstawiają całościowy efekt pracy projektowej w formie samodzielnie przygotowanej prezentacji multimedialnej.</p>
<b>Sposób zaliczenia</b> (Z,ZS,E,PE)	<p>Semestr I - ZS</p> <p>Semestr II - ZS</p>
<b>Literatura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- E. Hall, Ukryty Wymiar, przeł. T. Hołówka, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 1997;</li> <li>- R. Kluszczyński, Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu” (WAiP)Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2010.</li> </ul>
<b>Język wykładowy</b>	j.polski



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH  
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA  
WE WROCŁAWIU

#### SYLABUS cz.2 - PROGRAM PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu	
<b>Jednostka prowadząca</b>	Wydział Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii
<b>Rok akademicki</b>	2022/2023
<b>Kierunek</b>	Architektura Wnętrz
<b>W zakresie (jeśli dotyczy)</b>	
<b>Stopień studiów / poziom kwalifikacji</b>	Stopień I kwalifikacje poziomu VI
<b>Forma studiów</b>	Niestacjonarne
<b>Rok studiów / semestr</b>	<p>Rok I</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- semestr I</li> <li>- semestr II</li> </ul>

<b>Pracownia (jeśli dotyczy)</b>	-
<b>Prowadzący pracownię</b>	-
<b>Osoba/zespół prowadzący przedmiot</b>	dr Aleksandra Lepka
<b>Cel kształcenia przedmiotu</b>	<p>Celem zajęć jest umiejętność tworzenia przez Studenta projektów obiektów i przestrzeni interaktywnych o charakterze promocyjno-informacyjnym lub edukacyjno – rozrywkowych, dających się umiejscowić w konkretnym otoczeniu i służących konkretnej funkcji.</p> <p>Dzięki temu Student rozwija własną kreatywność i umiejętności formowania myśli twórczych, utrwała i rozwija podjęte zagadnienia podczas wcześniejszych lat studiów. Zadaniem studenta jest sprawne skomunikowanie (zarówno pod względem wizualno-estetycznym jak również medialnym), projektowanych obiektów z wybranym tematem. Studenci badają znaczenie interaktywności w społecznym kontekście. Powstające realizacje mają charakter interdyscyplinarny, wykorzystują nowoczesne technologie, odwołują się do ludzkich zmysłów i podstawowych zachowań społecznych, natomiast swoją formą korespondują z opracowywanym zagadnieniem i specyfiką otoczenia. Celem zajęć jest także doskonalenie wizualnych i werbalnych technik prezentacji własnych projektów..</p>
<b>Program pracowni</b>	<p>Studenci rozpoczynają pracę nad przygotowanym tematem semestralnym wraz z początkiem każdego z semestrów. Podczas trwania pierwszego semestru Studenci zapoznają się z terminologią oraz metodyką działań obiektów i rozwiązań multimedialnych, poprzez samodzielne opracowanie Wybranego przez siebie zagadnienia. Zajęcia odbywają się w formie grupowych spotkań, polegających na konsultacjach dotyczących podjętych zadań projektowych, a także prezentacji multimedialnych przygotowanych przez Studentów w ramach własnych opracowań. W kolejnej fazie Studenci rozpoczynają pracę nad tematem semestralnym przygotowując zestaw inspiracji, będący zebranymi przykładami, stanowiącymi rozwiązania projektowe, funkcjonalne i estetyczne, a następnie opracowują temat przygotowując wizualizacje oraz modele 3D prezentujące pomysły i propozycje odpowiedzi na temat semestralny. W efekcie finalnym powstaje gotowy zestaw wizualizacji, które komponowane są na banerach o wymiarach 100x70 cm oraz rysunków technicznych w formatach 100/70 cm, na które składają się co najmniej jeden rzut oraz co najmniej dwa widoki/przekroje. Pod koniec każdego semestru, wszystkie materiały zostają zebrane i przekazane prowadzącemu w formie elektronicznej.</p>
<b>Szczegółowa treść zajęć</b>	<p>Podejmowane zadania mają charakter intermedialnego opracowania indywidualnie wybieranego przez studenta tematu projektu. Przedmiot zakłada podejmowanie problematyki projektowej związanej z przestrzeniami użyteczności publicznej w rozwiązywaniu z przestrzeniami i obiektami interaktywnymi możliwymi do zrealizowania w instytucjach, parkach, show roomach i podczas i wystaw lub festiwali.</p> <p>Zgłębianie metodologii projektowania w duchu nowoczesnych technologii, poszukiwanie połączeń pomiędzy różnymi dziedzinami nauki i sztuki. Proces projektowy rozpoczyna analiza dostępnych metod i obiektów multimedialnych, mogących wspomóc zamierzoną przez studenta odpowiedź na zadany temat projektowy. Zwrócenie uwagi na intuicyjny i edukacyjny kontakt odbiorcy z zaprojektowaną instalacją. Świadome opracowanie graficzne plansz prezentacyjnych i dokumentacji technicznej własnych projektów. Tematyka zajęć może być poszerzona o współpracę z kontrahentami zewnętrznymi.</p>
<b>Metody dydaktyczne (wykład, pokaz,</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykład</li> <li>- ćwiczenia warsztatowe i ćwiczenia projektowe</li> <li>- konsultacje indywidualne</li> </ul>

dyskusja, metoda sytuacyjna, ćwiczenia warsztatowe, ćwiczenia projektowe, prace/projekty zespołowe, konsultacje indywidualne, korekty zespołowe)	
<b>Kryteria oceny</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- systematyczność -wymagana jest obecność na zajęciach minimum 1x na dwa tygodnie lub usprawiedliwienie,</li> <li>- samodzielność- student powinien dążyć do samodzielnych, indywidualnych rozwiązań i analizy problemu,</li> <li>- podejmowanie złożonej problematyki- poziom trudności podjętego zagadnienia ma wpływ na całościowy efekt końcowy i wartość projektową.</li> <li>- kreatywność - wybór w mnogości pomysłów i modyfikowanie wcześniej prezentowanych propozycji pozwala optymalnie wykorzystać czas przeznaczony na pracę nad projektem</li> <li>- oryginalność pomysłu nowatorskie, autorskie rozwiązania są podstawą do wysokiej oceny</li> <li>- prezentacja projektu jest finałem, stanowiącym uzupełnienie wykonanej pracy o osobowość projektanta</li> <li>- poprawność formalna wykonanego zadania – wykonywane w ramach zajęć powierzone zadania projektowe powinny być zgodne z obowiązującymi normami.</li> <li>- estetyka i jakość wykonanego zadania – zadanie powinno zostać oddane w formie i treści, która została określona przez wykładowcę.</li> </ul>
<b>Metody oceny</b> (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portfolio , przegląd prac)	Przegląd i prezentacja pracy oraz ocena przygotowanych przez studenta podczas trwania semestru rysunków technicznych.
<b>Sposób zaliczenia</b> (Z,ZS,E,PE)	Semestr I - ZS Semestr II - ZS