



wersja sylabusu dostępna cyfrowo

Techniki 3D (cz. 1)

3D Techniques

Metryka przedmiotu

Program studiów dla przedmiotu obowiązujący od cyklu kształcenia: 2025/2026

Kierunek studiów: Architektura wnętrz

Rok i semestr studiów: Rok pierwszy, Semestr drugi

Poziom kształcenia: Studia pierwszego stopnia

Profil kształcenia na kierunku: Praktyczny

Moduł kształcenia dla przedmiotu: Kierunkowy

Nazwa specjalizacji (jeśli przedmiot specjalizacyjny): Nie dotyczy

Status przedmiotu: Obligatoryjny

Liczba godzin

Tabela 1. Liczba godzin na studiach stacjonarnych i studiach niestacjonarnych

Forma zajęć	Liczba godzin studia stacjonarne	Liczba godzin studia niestacjonarne
Laboratorium	30	16
Razem za zajęcia dydaktyczne	30	16
Praca własna studenta	45	59
Ogółem	75	75

Liczba punktów ECTS

3 punkty ECTS

Forma zaliczenia

Tabela 2. Forma zaliczenia zajęć

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Waga
Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	100%



Wymagania wstępne

Brak wymagań wstępnych.

Cele kształcenia przedmiotu

1. Wykształcenie umiejętności myślenia przestrzennego poprzez pracę z modelem 3D w środowisku programu PCon planner.
2. Opanowanie pracy z elementami parametrycznymi wnętrza i kolejności wykonywanych działań oraz umiejętności pracy z podkładem.
3. Zdobywanie wiedzy dotyczącej procesowania danych konfigurowalnych, modeli i tekstur w procesie projektowym od inwentaryzacji po wycenę.
4. Opanowanie umiejętności korzystania z narzędzi do tworzenia zaawansowanych konstrukcji 3D.
5. Rozwinięcie umiejętności pracy z teksturami celem przygotowania fotorealistycznych wizualizacji.
6. Zbudowanie świadomości roli oświetlenia sceny przy użyciu oświetlenia HDRI, fotometrycznego i wbudowanych funkcji programu.
7. Wykształcenie umiejętności prezentacji projektu poprzez odpowiedni dobór kadrów, postprodukcję i zastosowanie w praktyce narzędzi tworzenia treści multimedialnych.

Efekty uczenia się

Wiedza

Tabela 3. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
W1	Student ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą oprogramowania komputerowego wykorzystywanego w projektowaniu wnętrz i narzędzi pomocniczych wspierających workflow procesowy	AW_WG12	obecność na zajęciach; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu poza zajęciami
W2	Student posiada świadomość społecznych, ekonomicznych, prawnych i etycznych uwarunkowań projektowania wnętrz oraz potrafi uwzględniać je w procesie projektowania w programie 3D	AW_WK02	obecność na zajęciach; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu poza zajęciami



Umiejętności

Tabela 4. Efekty uczenia się w zakresie umiejętności

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
U1	Student potrafi realizować własne koncepcje projektowe, wykorzystując pełen zakres narzędzi i technik dostępnych w środowisku programów 3D	AW_UW13	obecność na zajęciach; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu poza zajęciami
U2	Student samodzielnie planuje oraz weryfikuje koncepcje projektowe poprzez modelowanie i symulacje 3D	AW_UW15	obecność na zajęciach; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu poza zajęciami
U3	Student potrafi przekazywać koncepcje projektowe, używając specjalistycznego języka oraz przygotowywać ich prezentacje w różnych formach ekspresji	AW_UK01	obecność na zajęciach; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu poza zajęciami

Kompetencje społeczne

Tabela 5. Efekty uczenia się w zakresie kompetencji społecznych

Lp.	Efekty przedmiotowe	Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji efektów uczenia się
K1	Student potrafi samodzielnie uzupełniać wiedzę zawodową oraz korzystać z opinii ekspertów w rozwiązywaniu trudnych problemów projektowych	AW_KR01	obecność na zajęciach; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć; wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu poza zajęciami



Treści kształcenia

Tabela 6. Treści kształcenia

Lp.	Treść kształcenia (tematyka zajęć)	Liczba godzin laboratorium studia stacjonarne	Liczba godzin laboratorium studia niestacjonarne
1	Wprowadzenie do pracy z programem pCon.planner. Poznanie możliwości jakie daje pCon. Nauka w zakresie obsługi interface, nawigacji i poznanie kluczowych funkcji usprawniających pracę w programie	4	3
2	Praca z podkładem, tworzenie kubatury budynku, korzystanie z parametrycznych elementów wnętrza	6	3
3	Tworzenie zaawansowanych konstrukcji	6	3
4	Modele w projekcie – praca z bibliotekami danych	2	1
5	Tworzenie realistycznych tekstur	4	2
6	Praca z oświetleniem sceny	4	2
7	Tworzenie wizualizacji i multimedialnych prezentacji oraz postprodukcja	4	2
Razem		30	16

Metody kształcenia

Metody podające: wykład informacyjny (wspomagany prezentacją multimedialną), mikrowykład, opis, prelekcja, objaśnianie lub wyjaśnianie

Metody aktywizujące: metoda seminaryjna, dyskusja dydaktyczna

Metody eksponujące: film, film edukacyjny, pokaz połączony z przeżyciem, metody przeżyciowe i doświadczeniowe

Metody nauczania programowanego: kurs programowany asynchroniczny, kurs programowany synchroniczny, elementy nauczania programowanego w ramach zajęć, elementy nauczania programowanego w ramach pracy własnej

Metody praktyczne: ćwiczenia / zadania produkcyjne (wytwórcze), metoda projektu

Formy pracy: indywidualna



Warunki zaliczenia

Tabela 7. Warunki zaliczenia zajęć

Sposób zaliczenia	Wagi (%)
Wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu podczas zajęć	20
Wykonanie zadań / ćwiczeń / projektu poza zajęciami	60
Obecność na zajęciach	20
Razem	100%

Rozliczenie pracy własnej studenta

Tabela 8. Czynności i liczba godzin pracy własnej

Czynności w ramach pracy własnej	Szacowana liczba godzin studia stacjonarne	Szacowana liczba godzin studia niestacjonarne
Wykonanie ćwiczeń lub zadań po zajęciach - jako utrwalenie lub rozszerzenie treści z odbytych zajęć i w ramach zaliczenia przedmiotu	30	40
Obowiązkowe zapoznanie się z innymi materiałami lub treściami (np. materiałami audio, wideo, narzędziami, pomocami, oprogramowaniem)	15	19
Razem	45	59

Materiały dydaktyczne

1. [pCon.planner](#)