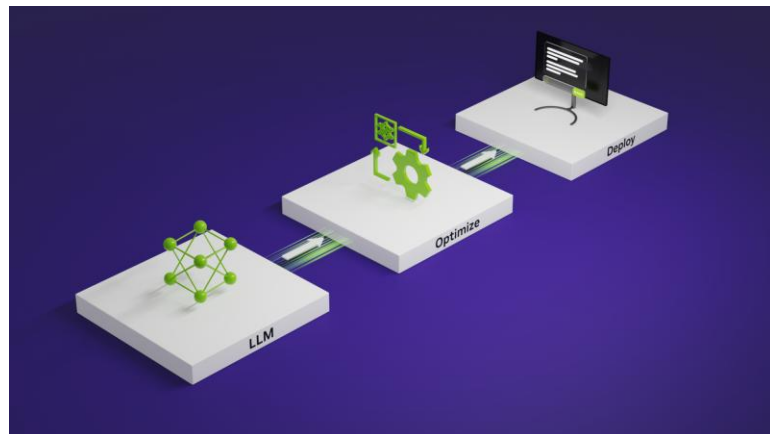




Numer
semestru:
4

Stopień
studiów:
inż

**Tworzenie cyfrowych
narzędzi z
wykorzystaniem Large
Language Models.**

Liczba
punktów
ECTS 4

Rok akad.:
2025/2026

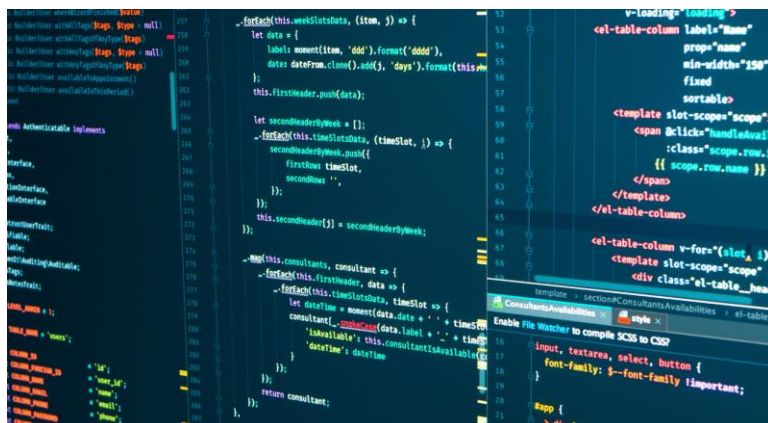
**Katedra prowadząca przedmiot
Katedra Sztuk Wizualnych**

Prowadzący:

mgr inż. arch. Kacper Radziszewski

Krótki opis problematyki zajęć:

W dobie cyfrowych narzędzi i sztucznej inteligencji, kurs umożliwi tworzenie aplikacji komputerowych bez tradycyjnej znajomości kodowania dzięki wsparciu modeli językowych (LLMs). Studenci nauczą się, jak generować kod, definiować wymagania, projektować interfejsy użytkownika oraz wdrażać testy, tworząc narzędzia dedykowane architektom i urbanistom.



Cel przedmiotu:

Celem kursu jest przekazanie wiedzy i umiejętności potrzebnych do opracowywania cyfrowych narzędzi wspierających projektowanie architektoniczne i urbanistyczne.

Treści przedmiotu/harmonogram zajęć:

Zajęcia będą składać się z 4 modułów:

Moduł teoretyczny:

- Wprowadzenie do cyfrowych narzędzi i roli LLMs.
- Podstawy języków programowania dla aplikacji projektowych.

Moduł praktyczny:

- Warsztaty generowania kodu z LLMs.
- Ćwiczenia praktyczne z tworzenia funkcjonalnych prototypów.

Moduł komputacyjny:

- Opracowywanie wymagań programowych.
- Projektowanie UI i wdrażanie testów.

Moduł projektowy:

- Realizacja finalnego projektu aplikacji dla architektów i urbanistów.
- Przygotowanie dokumentacji, projekt UI oraz przeprowadzenie testów aplikacji.



**POLITECHNIKA
GDAŃSKA**

WYDZIAŁ ARCHITEKTURY