

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2019/2020-2020/2021

(skrajne daty)

Rok akademicki 2019/2020

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Wizualizacja komputerowa
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Przyrodniczych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Kolegium Nauk Przyrodniczych Instytut Nauk Rolniczych, Ochrony i Kształtowania Środowiska
Kierunek studiów	Architektura krajobrazu
Poziom studiów	drugi stopień
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr studiów	rok I, semestr 1
Rodzaj przedmiotu	kierunkowy
Język wykładowy	j. polski
Koordynator	dr inż. arch. kraj. Marta Gargała-Polar
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr inż. arch. kraj. Marta Gargała-Polar

* - zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt ECTS
1				45					3

1.2. Sposób realizacji zajęć☐ zajęcia w formie tradycyjnej☐ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)**

Zaliczenie z oceną

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Technologie informatyczne, Grafika inżynierska, Komputerowe wspomaganie projektowania

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C1	Rozwinięcie praktycznych umiejętności w użytkowaniu programów graficznych.
----	--

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Zna programy komputerowe stosowane w architekturze krajobrazu	K_Wo3
EK_02	Potrafi zastosować techniki komputerowe do tworzenia wizualizacji rozwiązań projektowych	K_Uo2
EK_03, EK_04	Potrafi wykonać i zaprezentować projekty obiektów architektury krajobrazu przy użyciu technik komputerowych	K_Uo5, K_Uo8
EK_05	Rozumie potrzebę doskonalenia nabytych umiejętności związanych z obsługą programów graficznych	K_Ko1

3.3 Treści programowe

- A. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Wykorzystanie niestandardowych właściwości programu Microsoft Word. Zagadnienia z typografii.
Systemy identyfikacji wizualnej – Księga znaków.
Dążenie do realizmu w grafice komputerowej przy użyciu programu GIMP.
Dążenie do realizmu w grafice komputerowej przy użyciu programu Blender.
Dążenie do realizmu w grafice komputerowej przy użyciu programu AutoCad (3D).
Dążenie do realizmu w grafice komputerowej przy użyciu programu Vectorworks.
Wykonanie autorskiego portfolio.

3.4 Metody dydaktyczne

Ćwiczenia – praca na programach graficznych rastrowych i wektorowych

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	Projekty cząstkowe	ćw
EK_02	Projekty cząstkowe	ćw
EK_03	Projekty cząstkowe	ćw
EK_04	Projekty cząstkowe	ćw
EK_05	Projekty cząstkowe	ćw

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Zaliczenie z ćwiczeń na ocenę: uzyskanie min. pozytywnego wyniku (3,0) obliczonego, jako średnia arytmetyczna z wszystkich ocen cząstkowych.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	45
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	6
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	39
SUMA GODZIN	90
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	3

** Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	-
zasady i formy odbywania praktyk	-

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

Sikorski P., Żołnierczuk M. 2015. AutoCAD w architekturze krajobrazu. Wyd. SGGW. Warszawa.

Blender : praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu / Ben Simonds; [tł. Waśko Z.]. 2014. Wyd. Helion, Gliwice.

Dębicka A. 2015. Vectorworks Landmark. Podstawy. Wyd. Design Express Poland.

Literatura uzupełniająca:

Montusiewicz J., Lis R., Dziedzic K. 2012. Bitmapowa grafika komputerowa: wprowadzenie do programu GIMP 2.8. Wyd. Politechniki Lubelskiej. Lublin.

Blender 2.69 architektura i projektowanie. 2014. Chlipalski P. Wyd. Helion. Gliwice.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej