

SYLABUSDOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA **2022/2023 – 2025/2026***(skrajne daty)*

Rok akademicki 2022/2023 i 2023/2024

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Komputerowe wspomaganie projektowania
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Przyrodniczych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Nauk Rolniczych, Ochrony i Kształtowania Środowiska Pracownia Architektury Krajobrazu
Kierunek studiów	Architektura krajobrazu
Poziom studiów	pierwszy stopień
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	rok I, semestr 2; rok II – semestr 3
Rodzaj przedmiotu	przedmiot kierunkowy
Język wykładowy	j. polski
Koordinator	dr inż. arch. Natalia Stojak
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Semestr 2 – dr inż. Marta Gargała-Polar, arch. kraj. Semestr 3 - dr inż. arch. Natalia Stojak

* -opcjonalnie, 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
2				45					3
3				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) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)**

ZALICZENIE Z OCENĄ

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Przedmioty: matematyka, technologia informacyjna, podstawy rysunku i modelowania
--

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

3.1 Cele przedmiotu

C ₁	Zdobycie wiedzy z zakresu projektowania komputerowego w architekturze krajobrazu.
C ₂	Przygotowanie studentów do korzystania z nowoczesnych technik projektowania komputerowego (AutoCAD, Vectorworks, Dataflor, Inkscape, Gimp, Google SketchUp).

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu Student:	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Zna, w zakresie zaawansowanym współczesne technologie w projektowaniu komputerowym obiektów architektury krajobrazu	K_W01
EK_02	Charakteryzuje podstawowe techniki i narzędzia komputerowe w projektowaniu obiektów architektury krajobrazu	K_W02
EK_03	Projektuje różne obiekty architektoniczne za pomocą technik komputerowych w oparciu o uwarunkowania przyrodnicze i techniczne	K_W07
EK_04	Umie dobrać graficzne programy komputerowe do sporządzania i prezentacji projektów	K_U01
EK_05	Ma świadomość potrzeby samodoskonalenia i doskonali swój warsztat pracy w zakresie wykonywanego zawodu architekta krajobrazu	K_K01

3.3 Treści programowe

A. Problematyka laboratoriów

Treści merytoryczne
Semestr 2
Zapoznanie studentów z treściami programowymi ćwiczeń, wymaganiami i sposobem zaliczenia przedmiotu. Wykorzystanie niestandardowych właściwości Microsoft Office do tworzenia plansz projektowych. Zagadnienia z typografii.
Podstawy pracy w programach graficznych AutoCAD, Dataflor – zadania projektowe.
Generowanie dokumentacji technicznej 2D

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

Semestr 3
Projekt plansz z zakresu architektury krajobrazu, omówienie technik, kompozycji i dobór środków przekazu graficznego.
Podstawy pracy w programach graficznych Gimp, Inkscape – zadania projektowe.
Korzystanie z narzędzi do tworzenia modeli 3D – Vectorworks, SktchUp – zadania projektowe.
Przygotowanie dokumentacji projektowej oraz opracowań graficznych do wydruku w odpowiedniej skali. Zabezpieczanie efektów pracy projektowej.

3.4 Metody dydaktyczne

Ćwiczenia laboratoryjne – 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 częściowe	lab
EK_02	Projekty częściowe	lab.
EK_03	Projekty częściowe	lab.
EK_04	Projekty częściowe	lab.
EK_05	Projekty częściowe	lab.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Semestr 2

Laboratoria: zaliczenie z oceną na podstawie projektów częściowych

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich założonych efektów uczenia się. O ocenie pozytywnej z przedmiotu decyduje pozytywne zaliczenie wszystkich projektów oraz liczba uzyskanych punktów. Max liczba punktów za każdy projekt 8.
dst 51-60%, dst plus 61-70%, db 71-80%, db plus 81-90%, bdb 91-100%.

Semestr 3

Laboratoria: zaliczenie z oceną na podstawie projektów częściowych

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich założonych efektów uczenia się. O ocenie pozytywnej z przedmiotu decyduje pozytywne zaliczenie wszystkich projektów oraz liczba uzyskanych punktów. Max liczba punktów za każdy projekt 8.
dst 51-60%, dst plus 61-70%, db 71-80%, db plus 81-90%, bdb 91-100%.

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

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny z harmonogramu studiów	90
Inne z udziałem nauczyciela	4

(udział w konsultacjach, egzaminie)	
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	86
SUMA GODZIN	180
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	6

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

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	nie dotyczy

7. LITERATURA

<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pikoń A. AutoCad 2011. Pierwsze kroki. Wyd. Helion. Warszawa. 2. Sikorski P., Żołnierczuk M. 2015. AutoCAD w architekturze krajobrazu. Wyd. SGGW. Warszawa. 3. Dębicka A. 2015. Vectorworks Landmark. Podstawy. Wyd. Design Express Poland.
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Pikoń A. AutoCAD. 2007. Wyd. Helion. Warszawa. 5. Montusiewicz J., Lis R., Dziedzic K. 2012. Bitmapowa grafika komputerowa: wprowadzenie do programu GIMP 2.8. Wyd. Politechniki Lubelskiej. Lublin. 6. Szczerbanowski R. 2013. Obiekty trójwymiarowe. AutoCad 2013. PL. Wyd. Politechniki Łódzkiej. Łódź. 7. Tomaszewska A. 2008. Inkscape. Ćwiczenia praktyczne. Wyd. Helion. Warszawa. 8. Tomaszewska-Adamarek A. 2010. Google SketchUp. Ćwiczenia praktyczne. Wyd. Helion. Warszawa.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej