

SYLABUSDOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2022/2023 – 2023/2024
(skrajne daty)

Rok akademicki 2022/2023

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Wizualizacja komputerowa
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	drugi stopień
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	rok I, semestr 1
Rodzaj przedmiotu	kierunkowy
Język wykładowy	j. polski
Koordynator	dr inż. Marta Gargała-Polar arch.kraj.
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr inż. Marta Gargała-Polar arch.kraj.

* -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
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) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)**

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 Student:	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Zna programy komputerowe stosowane w architekturze krajobrazu	K_W03
EK_02	Potrafi zastosować techniki komputerowe do tworzenia wizualizacji rozwiązań projektowych	K_U02
EK_03	Potrafi wykonać i zaprezentować projekty obiektów architektury krajobrazu przy użyciu technik komputerowych	K_U05, K_U08
EK_04	Rozumie potrzebę doskonalenia nabytych umiejętności związanych z obsługą programów graficznych	K_K01

3.3 Treści programowe

A. Problematyka laboratoriów

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

Laboratoria – 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	lab.
EK_02	Projekt cząstkowe	lab.

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

EK_03	Projekt cząstkowe	lab.
EK_04	Projekt cząstkowe	lab.

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:

1. [Sikorski P., Żołnierczuk M. 2015. AutoCAD w architekturze krajobrazu. Wyd. SGGW. Warszawa.](#)
2. [Blender : praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu / Ben Simonds; \[tł. Waśko Z.\]. 2014. Wyd. Helion, Gliwice.](#)
3. Dębicka A. 2015. Vectorworks Landmark. Podstawy. Wyd. Design Express Poland.

Literatura uzupełniająca:

4. Montusiewicz J., Lis R., Dziedzic K. 2012. Bitmapowa grafika komputerowa: wprowadzenie do programu GIMP 2.8. Wyd. Politechniki Lubelskiej. Lublin.
5. [Blender 2.69 architektura i projektowanie. 2014. Chlipalski P. Wyd. Helion. Gliwice.](#)

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej