Załącznik nr 1.5 do Zarządzenia Rektora UR nr 7/2023

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA *2024/2025 – 2025/2026*
(skrajne daty)
Rok akademicki 2024/2025

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Wizualizacja komputerowa
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Wydział Technologiczno-Przyrodniczy
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. arch. Natalia Stojak-Pomykacz
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr inż. arch. Natalia Stojak-Pomykacz

***** *-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.	Zajęcia warsztatowe	**Liczba pkt. ECTS**
1								45	3

1.2. Sposób realizacji zajęć

X 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 zajęć warsztatowych

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

Zajęcia warsztatowe – 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	zaj. warsztatowe
Ek_ 02	Projekt cząstkowe	zaj. warsztatowe

[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	zaj. warsztatowe
EK_04	Projekt cząstkowe	zaj. warsztatowe

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 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