

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2020/2021 – 2023/2024
(skrajne daty)

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Komputerowe wspomaganie projektowania
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	studia I stopnia
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. kraj. Marta Gargała-Polar
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr inż. arch. kraj. Marta Gargała-Polar

* -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)**2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Przedmioty: matematyka, technologia informacyjna, rysunek i modelowanie

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

3.1 Cele przedmiotu

C1	Zdobycie wiedzy z zakresu projektowania komputerowego w architekturze krajobrazu.
C2	Przygotowanie studentów do korzystania z nowoczesnych technik projektowania komputerowego (AutoCAD, Vectorworks, Dataflor, Power Point, Inkscape, Gimp, Google SketchUp).

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Zna, w zakresie podstawowym współczesne technologie w projektowaniu komputerowym obiektów architektury krajobrazu uwzględniając uwarunkowania przyrodnicze i techniczne związane z realizacją i pielęgnacją obiektów architektury krajobrazu	K_Wo1, K_Wo2, K_Wo7
EK_02	Charakteryzuje podstawowe techniki i narzędzia komputerowe w projektowaniu obiektów architektury krajobrazu	K_Wo1
EK_03	Potrafi zaprojektować różne obiekty architektoniczne za pomocą technik komputerowych	K_Uo1
EK_04	Umie dobrać graficzne programy komputerowe do sporządzania i prezentacji projektów	K_Uo1
EK_05	Ma świadomość potrzeby doksztalcania i samodoskonalenia w zakresie wykonywanego zawodu architekta krajobrazu.	K_Ko1

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Semestr 2
Zapoznanie studentów z treściami programowymi ćwiczeń, wymaganiami i sposobem zaliczenia przedmiotu. Wykorzystanie niestandardowych właściwości programu Microsoft Word do tworzenia plansz projektowych. Zagadnienia z typografii.
Wykorzystanie niestandardowych właściwości programu Power Point do tworzenia plansz

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

projektowych. Zagadnienia związane z paletą barw w RGB.
Podstawy pracy w programach graficznych AutoCAD, Dataflor – zadania projektowe.
Generowanie dokumentacji technicznej 2D
Semestr 3
Wykorzystanie niestandardowych właściwości programu Power Point do modyfikacji fotografii
Projekt plakatu 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 – 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)

<p>Ćwiczenia semestr 2: zaliczenie z oceną. 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%.</p> <p>Ćwiczenia semestr 3: zaliczenie z oceną. 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%.</p>

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	90
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	4
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

Literatura podstawowa: Pikoń A. AutoCad 2011. Pierwsze kroki. Wyd. Helion. Warszawa. Sikorski P., Żołnierczuk M. 2015. AutoCAD w architekturze krajobrazu. Wyd. SGGW. Warszawa. Dębicka A. 2015. Vectorworks Landmark. Podstawy. Wyd. Design Express Poland.
Literatura uzupełniająca: Pikoń A. AutoCAD. 2007. Wyd. Helion. Warszawa. Montusiewicz J., Lis R., Dziedzic K. 2012. Bitmapowa grafika komputerowa: wprowadzenie do programu GIMP 2.8. Wyd. Politechniki Lubelskiej. Lublin. Szczerbanowski R. 2013. Obiekty trójwymiarowe. AutoCad 2013. PL. Wyd. Politechniki Łódzkiej. Łódź. Tomaszewska A. 2008. Inkscape. Ćwiczenia praktyczne. Wyd. Helion. Warszawa. Tomaszewska-Adamarek A. 2010. Google SketchUp. Ćwiczenia praktyczne. Wyd. Helion. Warszawa.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej