

KARTA PRZEDMIOTU

I. Informacje ogólne

- 1) Nazwa przedmiotu: KOMPUTEROWE WSPOMAGANIE PROJEKTOWANIA
- 2) Prowadzący przedmiot: mgr Kacper Kokociński
- 3) Kod przedmiotu: AW/S/L/KWP/K/I, II, III, IV, V, VI
- 4) Kierunek, zakres: ARCHITEKTURA WNĘTRZ
- 5) Wydział: ARCHITEKTURY WNĘTRZ I SCENOGRAFII
- 6) Forma studiów: STACJONARNE ST
- 7) Profil: OGÓLNOAKADEMICKI
- 8) Tryb: I STOPNIA LICENCJACKIE
- 9) Nazwa jednostki uczelnianej realizującej przedmiot: LABORATORIUM KOMPUTEROWE UAP

II. Informacje o przedmiocie

- 1) Semestr/y: SEMESTR - I, SEMESTR - II, SEMESTR - III, SEMESTR - IV, SEMESTR - V, SEMESTR - VI
- 2) Liczba punktów ECTS: I-2, II-2, III-2, IV-2, V-2, VI-2
- 3) Poziom przedmiotu: PODSTAWOWY, ŚREDNIOZAAWANSOWANY, ZAAWANSOWANY
- 4) Grupa treści, do której należy przedmiot: KIERUNKOWE PRAKTYCZNE
- 5) Typ przedmiotu: OBOWIĄZKOWY
- 6) Język/i wykładowy/e: POLSKI

III. Forma zajęć

- 1) Forma zajęć: LABORATORIA KOMPUTEROWE
- 2) Liczba godzin w semestrze: I-30, II-30, III-30, IV-30, V-30, VI-30
- 3) Liczba godzin w tygodniu: I-2, II-2, III-2, IV-2, V-2, VI-2

IV. Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza, umiejętności i kompetencje z zakresu znajomości obsługi komputera.

V. Cele, treści merytoryczne, metody dydaktyczne, efekty uczenia się i ich weryfikacja

1) Cel przedmiotu:

KOD CELU PRZEDMIOTOWEGO	TREŚĆ	KOD SPEŁNIANEGO EFEKTU PRZEDMIOTOWEGO
C01	Celem przedmiotu jest nabycie podstawowej wiedzy w zakresie programów do komputerowego wspomagania projektowania dwuwymiarowego.	EP_W01, EP_W02
C02	Celem przedmiotu jest zdobycie podstawowej wiedzy z zakresu wykorzystania narzędzi i technik komputerowych w procesie projektowania architektury wnętrz.	EP_W01, EP_W02
C03	Celem przedmiotu jest nabycie wiedzy w zakresie programów do komputerowego wspomagania projektowania dwuwymiarowego i trójwymiarowego na poziomie średniozaawansowanym.	EP_W03
C04	Celem przedmiotu jest umiejętność wykorzystywania podstawowych technik komputerowych programów w projektowaniu architektury wnętrz.	EP_U01, EP_U02, EP_U03
C05	Celem przedmiotu jest umiejętność wykorzystywania podstawowych technik komputerowych programów w projektowaniu architektury wnętrz.	EP_U01, EP_U02
C06	Celem przedmiotu jest uzyskanie podstawowych kompetencji w doskonaleniu umiejętności technik komputerowych.	EP_K01
C07	Celem przedmiotu jest uzyskanie kompetencji w doskonaleniu umiejętności technik komputerowych na poziomie średniozaawansowanym.	EP_K02
C08	Celem przedmiotu jest nabycie zaawansowanej wiedzy w zakresie programów do komputerowego wspomagania projektowania.	EP_W04, EP_W05
C09	Celem przedmiotu jest umiejętność stosowania programów komputerowych w projektowaniu architektury wnętrz na poziomie zaawansowanym.	EP_U03, EP_U04, EP_U05, EP_U06

C10	Celem przedmiotu jest nabycie umiejętności w dokonaniu wyboru właściwej techniki komputerowej do realizacji projektu wnętrz.	EP_U03, EP_U04, EP_U05, EP_U06
C11	Celem jest gotowość do komunikowania się za pomocą technik komputerowych.	EP_K03

2) Treści merytoryczne przedmiotu:

Głównym celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z narzędziami oraz możliwościami jakie daje omawiane oprogramowanie komputerowe takie jak: Photoshop, Illustrator, Indesign, Autocad, Archicad, Sketchup, V-ray. Rozwijanie umiejętności technicznej i manualnej, a także budowanie twórczego podejścia do projektowania. Wiedza zdobywana jest za pośrednictwem wykładów oraz ćwiczeń mających przygotować studenta do samodzielnej i profesjonalnej pracy projektowej z użyciem danego oprogramowania. Przygotowane przez wykładowcę tutoriale oraz materiały dydaktyczne dla studentów pozwalają zapewnić stały dostęp do niezbędnych informacji oraz pomagać w utrwalaniu wiedzy. W kolejnych latach studiów odbywają się konsultacje z wyżej wymienionych programów.

3) Metody dydaktyczne:

Wykłady, konsultacje, ćwiczenia, korekty zadanych tematów, praca w laboratorium.

4) Kierunkowe efekty uczenia się (KEU):

KOD KEU	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:											
K_W11	Zna i rozumie podstawowe narzędzia oraz metody służące do komputerowego wspomagania projektowania architektury wnętrz.		X	X	X	X	X				
UMIEJĘTNOŚCI potrafi:											
K_U10	Potrafi korzystać z programów komputerowych wspomagających proces projektowania w zakresie przedstawienia koncepcji oraz prezentacji efektu końcowego projektu.	X	X	X	X	X	X				

KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:											
K_K04	Jest gotów do efektywnego komunikowania się za pośrednictwem technik i narzędzi manualnych, technologii informacyjno-komunikacyjnych wspomagających proces projektowy.		X	X	X	X	X				
K_K05	Jest gotów do ciągłego doskazywania się, podnoszenia swoich kompetencji zawodowych i społecznych.	X	X	X	X	X	X				

5) Przedmiotowe efekty uczenia się (PEU) i metody ich weryfikacji:

KOD PEU	OPIS PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO KIERUNKO- WYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	ODNIESIENIE DO SEMESTRÓW (ZAZNACZYĆ X)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA zna i rozumie:												
P_W01	Zna i rozumie podstawowy zakres programów do komputerowego wspomagania projektowania dwuwymiarowego z wykorzystanie narzędzi grafiki rastrowej i wektorowej.	K_W11	X									
P_W02	Zna i rozumie zastosowanie programów komputerowych w projektowaniu architektury wnętrz.	K_W11		X								
P_W03	Zna i rozumie zakres programów do komputerowego wspomagania projektowania dwuwymiarowego i trójwymiarowego na poziomie średniozaawansowanym.	K_W11			X	X						

UMIEJĘTNOŚCI potrafi:												
P_U01	Potrafi wykorzystać podstawowy zakres umiejętności warsztatowych w realizacji własnych koncepcji projektowych.	K_U10	X									
P_U02	Potrafi wykorzystać podstawowe narzędzia zakresu komputerowego wspomagania projektowania dwuwymiarowego w tworzeniu koncepcji projektowych z zakresu architektury wnętrz oraz przedstawienia efektu końcowego projektu.	K_U10		X								
P_U03	Potrafi samodzielnie zdecydować o wyborze programu do komputerowego wspomagania projektowania dwuwymiarowego i trójwymiarowego.	K_U10		X	X							
P_U04	Potrafi wykorzystać narzędzia zakresu komputerowego wspomagania projektowania dwuwymiarowego i trójwymiarowego.	K_U10		X								
KOMPETENCJE SPOŁECZNE jest gotów do:												
P_K01	Jest gotów do ciągłego samorozwoju w zakresie technik komputerowych oraz ćwiczenia swoich umiejętności w wykorzystaniu programów do komputerowego wspomagania projektowania.	K_K04 K_K05	X	X	X	X						
P_W04	Zna i rozumie zaawansowany zakres technik komputerowego	K_W11					X	X				

	wspomagania projektowania dotyczącego modelowania obiektów trójwymiarowych, teksturowania, oświetlenia i renderowania.											
P_W05	Zna i rozumie techniki komputerowego wspomagania projektowania w zakresie wymiennego korzystania z wielu aplikacji i potrafi je wykorzystać w projektowaniu.	K_W11						X				
P_U05	Potrafi korzystać ze specjalistycznych programów komputerowych wspomagających proces projektowania.	K_U10					X	X				
P_U06	Potrafi dokonać wyboru właściwej techniki przekazu i realizacji zadania projektowego.	K_U10						X				
P_U07	Potrafi przedstawić w czytelny i atrakcyjny sposób swojej koncepcje projektowe za pomocą technik komputerowych.	K_U10					X	X				
P_U08	Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego.	K_U10					X	X				
P_K02	Jest gotów do uczenia się i doskonalenia umiejętności technik komputerowych.	K_K04 K_K05					X	X				

KOD PEU	SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCENY	METODA WERYFIKACJI
W01	Uczestnictwo w zajęciach. Realizacja ćwiczeń i zadań.	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja zadań, rozumienie poleceń.

U01	Uczestnictwo w zajęciach. Realizacja ćwiczeń i zadań.	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja zadań, rozumienie poleceń.
K01	Uczestnictwo w zajęciach. Realizacja ćwiczeń i zadań.	Frekwencja, aktywność na zajęciach, realizacja zadań, rozumienie poleceń.

VI. Forma i warunki zaliczenia, kryteria oceny

1) Forma zaliczenia: Zaliczenie bez oceny.

2) a. Warunki zaliczenia – jeśli przedmiot jest na zaliczenie:

aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesemestralne i końcowossemestralne); Frekwencja (80 % obecności na zajęciach).

b. Warunki zaliczenia z oceną wg skali stosowanej na UAP – jeśli przedmiot jest na zaliczenie z oceną:

ocena celujący (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowa aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena bardzo dobry (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobra aktywność (aktywność na zajęciach, realizacja i rozumienie zadań, śródsesemestralne i końcowossemestralne przeglądy prac,;

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobra aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac,;

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalająca aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niska aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac;

ocena niedostateczny (2,0) – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczna aktywność (aktywność na zajęciach, rozumienie i realizacja zadań, jakość prac i ćwiczeń prezentowanych podczas śródsesemestralnych i końcowossemestralnych przeglądów prac.

3) Kryteria oceniania wg skali stosowanej na UAP – jeśli przedmiot jest na ocenę:

ocena celująca (5,5) – obecność studenta na zajęciach oraz wzorowe zaliczenie egzaminu końcowego;

ocena bardzo dobra (5,0) – obecność studenta na zajęciach oraz bardzo dobre zaliczenie egzaminu końcowego;

ocena dobry plus (4,5) – obecność studenta na zajęciach oraz dobre rezultaty egzaminu końcowego;

ocena dobry (4,0) – obecność studenta na zajęciach, zadowalające rezultaty egzaminu końcowego;

ocena dostateczny plus (3,5) – obecność studenta na zajęciach i przeciętny poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

ocena dostateczny (3,0) – obecność studenta na zajęciach i niski poziom zaliczenia egzaminu końcowego;

ocena niedostateczny (2,0) – nieobecność studenta na 20 % zajęć lub niedostateczny poziom egzaminu końcowego.

VII. Obciążenie pracą, punkty ECTS

A. obciążenie pracą	sem I h	sem II h	sem III h	sem IV h	sem V h	sem VI h	sem VII h	sem VIII h	sem IX h	sem X h	razem h
godziny kontaktowe (udział w zajęciach zgodnie z planem)	30	30	30	30	30	30					180
samodzielna praca studenta (poza udziałem w zajęciach)	30	30	30	30	40	40					200
razem	60	60	60	60	70	70					380
B. punkty ECTS*	sem I	sem II	sem III	sem IV	sem V	sem VI	sem VII	sem VIII	sem IX	sem X	razem ECTS
zajęcia z	1	1	1	1	1	1					6

udziałem nauczyciela akademicki ego											
zajęcia bez udziału nauczyciela akademicki ego	1	1	1	1	1	1					6
razem	2	2	2	2	2	2					12

** 1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta*

VIII. Spis zalecanych lektur

1) Wykaz lektur podstawowych

Detlef Ridder, „ArchiCAD 20”, wyd. Helion

<http://www.youtube.com/user/Archicad>

Brad Dayley, DaNae Dayley, „Adobe Photoshop CS6 Bible”, wyd. John Wiley & Sons Inc

Wood Brain, „Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik”, wyd. Helion

Centner Marianne „Fashion Designer's Handbook for Adobe Illustrator”, wyd. John Wiley & Sons Inc

Brightman, M, SketchUp Workflow for Architecture: Modeling Buildings, Visualizing Design, and Creating Construction Documents with Sketchup Pro and Layout, 2018

2) Wykaz lektur uzupełniających

Brak.

AUTOR OPRACOWANIA

Rada Programowa Kierunku