

KARTA PRZEDMIOTU

Politechnika Białostocka									
Kierunek studiów	ARCHITEKTURA						Poziom i forma studiów	pierwszego stopnia stacjonarne	
Specjalność / ścieżka dyplomowania	przedmiot wspólny						Profil kształcenia	ogólnoakademicki	
Nazwa przedmiotu	Technologia informacyjna w architekturze						Kod przedmiotu	AUI 1092	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	Ć	L	P	Ps	T	S	Semestr	1
					45			Punkty ECTS	3
Przedmioty wprowadzające	-								
Cele przedmiotu	1. Nauka praktycznych umiejętności sprzętu i aplikacji komputerowych. 2. Umiejętność obsługi komputera, pracy w edytorze tekstowym, graficznym i prezentacyjnym. 3. Opanowanie i rozwinięcie podstawowych umiejętności prezentowania własnych idei i koncepcji. 4. Zapoznanie się z różnymi rodzajami technik graficznych oraz zasad graficznego prezentowania projektów architektonicznych. 5. Nauczenie się posługiwania warsztatem artystycznym (kompozycja, proporcje, kolor, treść) w procesie projektowania i posługiwania się programami komputerowymi do przetwarzania tekstów, obrazów i grafiką prezentacyjną. 6. Zdobywanie niezbędnej wiedzy zgodnie z wymogami Europejskiego Certyfikatu Umiejętności Komputerowych.								
Treści programowe	1. Podstawowe zagadnienia z technik informatycznych, obsługi komputera oraz korzystania z usług sieciowych. 2. Działanie i obsługa cyfrowych edytorów tekstowych, graficznych oraz prezentacyjnych. 3. Sposoby prezentowania własnych idei i koncepcji za pomocą odpowiednich programów komputerowych. Projekt „Zagraj w Architektūrę”- talia kart o tematyce architektonicznej. 4. Praca w programie GIMP - komponowanie obrazu i tekstu. Obróbka indywidualnych materiałów graficznych w formie cyfrowej. 5. Prezentacja multimedialna projektu semestralnego - obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego wykonany cyfrowo. 6. Przegląd prac semestralnych – analiza porównawcza.								
Metody dydaktyczne	pokaz, ćwiczenia przedmiotowe, metoda projektów, korekty indywidualne i dyskusje w grupie.								
Forma zaliczenia	Ocena projektów graficznych na zadane tematy; ocena prezentacji projektów i ich obrony.								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
EU1	zna i rozumie główne zasady profesjonalnej prezentacji koncepcji projektów w zakresie architektury oraz inne sposoby komunikowania własnych idei twórczych							A1_W13	

EU2	zna i rozumie rolę oraz zastosowanie grafiki i technologii informacyjnej w procesie projektowania architektonicznego	A1_W14	
EU3	potrafi przygotować prezentację graficzną, pisemną i ustną własnych koncepcji projektowych w zakresie architektury	A1_U06	
EU4	potrafi myśleć i działać w sposób twórczy, wykorzystując umiejętności warsztatowe - plastyczne i znajomość technologii cyfrowej do prezentowania koncepcji twórczych w projektowaniu architektonicznym	A1_U10	
EU5	jest gotów do uczenia się przez całe życie, w tym przez podjęcie studiów drugiego stopnia lub uczestnictwo w innych formach kształcenia	A1_K04	
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja	
EU1	analiza projektów: zastosowanie programów komputerowych w prezentacji idei twórczych	Ps	
EU2	ocena i analiza wykonanych projektów	Ps	
EU3	ocena wykonanych ćwiczeń (edytor tekstowy, graficzny oraz prezentacyjny)	Ps	
EU4	rozmowa podczas ćwiczeń, obserwacja pracy na zajęciach	Ps	
EU5	semestralny przegląd prac	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	udział w zajęciach	45	
	udział w konsultacjach	5	
	przygotowanie zadanych ćwiczeń i koncepcji	20	
	przygotowanie prezentacji projektów	5	
	RAZEM:	75	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		50	2
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		75	3
Literatura podstawowa	1.Cox, J., <i>Microsoft Power Point 2010: wersja polska</i> , Wydaw. RM, Warszawa 2012. 2. Gajda, W., <i>GIMP: praktyczne projekty: wprowadzanie w świat cyfrowego przetwarzania obrazów</i> , <i>Helion</i> , Gliwice 2006. 3.Kopertowska-Tomczak M., <i>Grafika menedżerska i prezentacyjna</i> , Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa 2011. 4. Sikorski W., <i>Podstawy technik informatycznych</i> , Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa, 2007; 5. Witkowski, B., <i>GIMP: poznaj świat grafiki komputerowej</i> , <i>Helion</i> , Gliwice 2019.		
Literatura uzupełniająca	1. Choreń O., <i>Podstawy użytkowania komputerów</i> , Politechnika Gdańska, Gdańsk 1997. 2. Evamy M., <i>Logo. Przewodnik dla projektantów</i> , PWN, Warszawa 2008. 3. Frutiger A., <i>Człowiek i jego znaki, d2d.pl</i> , Kraków 2015. 4. KraynakJ., <i>Microsoft Office 2000: nie tylko dla orłów</i> , <i>Intersoftland</i> , Warszawa 2000.		
Jednostka realizująca	Katedra Projektowania Architektonicznego	Data opracowania programu	
Program opracowała	mgr arch. Agnieszka Modzelewska	10.01.2020	