

Wydział Architektury

Wydział Architektury									
Kierunek studiów	ARCHITEKTURA							Poziom i forma studiów	pierwszego stopnia stacjonarne
Specjalność / ścieżka dyplomowania	przedmiot wspólny							Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Nazwa przedmiotu	technologia informacyjna i techniki warsztatowe							Kod przedmiotu	AUI 1091
								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 modelowania i graficznego prezentowania projektów architektonicznych. 5) Nauczenie się posługiwania warsztatem plastycznym w procesie projektowania i posługiwania się programami 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 usług sieciowych. 2) Działanie edytorów tekstowych, graficznych oraz prezentacyjnych. 3) Sposoby prezentowania własnych idei i koncepcji za pomocą wybranych programów. 4) Rysunkowe szkice inwentaryzacyjne wybranego obiektu architektonicznego - różne skale. 5) Szkice rysunkowe - różne style . 6) Rysunkowe szkice obiektu architektonicznego pokazujące relacje: obiekt - otoczenie, obiekt - człowiek, obiekt - detal, detal architektoniczny. 7) Postać jako wyznacznik skali obiektu architektonicznego. 8) Szkice postaci – różne media. 9) Plansza – kompozycja obrazu i tekstu. Obróbka graficzna indywidualnych materiałów szkicowych w formie cyfrowej. 10) Prezentacja multimedialna - obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego wykonany cyfrowo. 11) Przygotowanie wystawy prac semestralnych – praktyczne ćwiczenie aranżacji przestrzeni.								

Metody dydaktyczne	Wstępne wykłady informacyjne, ćwiczenia przedmiotowe, metoda projektów, korekty indywidualne i dyskusje w grupie.		
Forma zaliczenia	Ćwiczenia – zaliczenie projektów graficznych na zadane tematy. Prezentacja projektów, obrona projektów.		
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
EU1	Ma szeroką wiedzę w zakresie technologii informacyjnej.	AiU1_W16	
EU2	Zna programy komputerowego wspomagania proj.	AiU1_W16	
EU3	Potrafi posługiwać się warsztatem plastycznym w procesie projektowania.	AiU1_U014	
EU4	Zna różne rodzaje technik graficznych oraz zasady modelowania i graficznego prezentowania projektu architektonicznego.	AiU1_W11	
EU5	Potrafi posługiwać się programami do przetwarzania tekstów, arkuszami kalkulacyjnymi, bazami danych, grafiką prezentacyjną zgodnie z wymaganiami Europejskiego Certyfikatu Umiejętności Komputerowych. Potrafi stosować programy komputerowego wspomagania projektowania architektonicznego.	AiU1_U018	
EU6	Zna zasady aksonometrii i perspektywy oraz ma wiedzę z zakresu kształtowania form geometrycznych z zastosowaniem wielościanów, brył i powierzchni.	AiU1_W02	
EU7	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, przede wszystkim w celu podnoszenia swoich kompetencji zawodowych i osobistych.	AiU1_K02	
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja	
EU1	analiza projektów: zastosowanie programów komputerowych w projektowaniu	Ps	
EU2	ocena i analiza wykonanych projektów	Ps	
EU3	ocena wykonanych ćwiczeń (edytor tekstowy, baz danych, graficznych oraz prezentacyjnych)	Ps	
EU4	rozmowa podczas ćwiczeń	Ps	
EU5	obserwacja pracy na zajęciach	Ps	
EU6	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	5	
	Przygotowanie prezentacji projektów	5	
	RAZEM:	60	
Wskaźniki ilościowe			GODZINY ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela			45 1,5

Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		60	2
Literatura podstawowa	1) Gajda, W., <i>GIMP: praktyczne projekty: wprowadzanie w świat cyfrowego przetwarzania obrazów</i> , Helion, Gliwice, 2006; 2) Kopertowska-Tomczak M., <i>Grafika menedżerska i prezentacyjna</i> , Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa, 2011. 3) Loomis, A., <i>Rysowanie postaci: od teorii do praktyki</i> , Zysk i S-ka, Warszawa, 2015; 4) Sikorski W., <i>Podstawy technik informatycznych</i> , Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa, 2007; 5) Witkowski, B., <i>GIMP: poznaj świat grafiki komputerowej</i> , Helion, Gliwice, 2019;		
Literatura uzupełniająca	1) Asanowicz A., <i>Percepcja jako czynnik kształtujący formę architektoniczną</i> , Wydawnictwa PB, Białystok, 1988; 2) Choreń O., <i>Podstawy użytkowania komputerów</i> , Politechnika Gdańska, Gdańsk, 1997; 3) Evamy M.: <i>Logo. Przewodnik dla projektantów</i> , PWN, Warszawa, 2008. 4) Frutiger, A., <i>Człowiek i jego znaki</i> , d2d.pl, Kraków, 2015; 5) Kraynak J., <i>Microsoft Office 2000: nie tylko dla orłów</i> , Intersoftland, Warszawa, 2000;		
Jednostka realizująca	Katedra Projektowania Architektonicznego	Data opracowania programu	
Program opracował(a)	mgr arch. Agnieszka Modzelewska	2019-08-20	