

KARTA PRZEDMIOTU

Politechnika Białostocka									
Kierunek studiów	ARCHITEKTURA WNĘTRZ						Poziom i forma studiów	stacjonarne drugiego stopnia	
Specjalność / ścieżka dyplomowania	przedmiot wspólny						Profil kształcenia	praktyczny	
Nazwa przedmiotu	komputery (wizualizacje)						Kod przedmiotu	AWIP 3111	
							Rodzaj przedmiotu	obieralny	
Formy zajęć i liczba godzin	W	Ć	L	P	Ps	T	S	Semestr	III
					30			Punkty ECTS	3
Przedmioty wprowadzające	-								
Cele przedmiotu	Projekt wnętrza o złożonej strukturze przestrzennej, wymagającej precyzyjnego zdefiniowania kryteriów: 1.budowy geometrycznej i/lub 2. logiki powiązań strukturalno-przestrzennych i/lub 3. algorytmu generatywnego. Przygotowanie koncepcji projektowej na podstawie zebranych inspiracji i zdefiniowanych kryteriów – i wstępna prezentacja za pomocą adekwatnych mediów. Przygotowanie wizualizacji procesu generowania przestrzeni. Opracowanie projektu przestrzeni architektonicznej w kategoriach architektonicznych na bazie modelu cyfrowego. Przygotowanie prezentacji końcowej w oparciu o indywidualnie określone media. Rozwinięcie umiejętności projektowania i prezentacji z wykorzystywaniem zaawansowanych cyfrowych środowisk.								
Treści programowe	Projekt obiektu architektonicznego o funkcji kulturalno-artystycznej w zadanym kontekście lokalizacyjnym. Przygotowanie koncepcji projektowej na podstawie zebranych inspiracji – i wstępna prezentacja za pomocą makiet i rysunków odręcznych. Przygotowanie wstępnej dokumentacji projektowej w środowisku CAD. Wykonanie zaawansowanej wizualizacji 3D projektu w cyfrowym środowisku 3D. Przygotowanie planszy zaliczeniowej.								
Metody dydaktyczne	wyjaśnienie zagadnień problemowych, ćwiczenia przedmiotowe, korekta wykonywanych zadań, dyskusja								
Forma zaliczenia	Zaliczenie na ocenę projektu kursowego.								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
EU1	Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą zasad wykorzystania mediów cyfrowych w projektowaniu wnętrz.							A2_W08	
EU2	Rozwinięcie umiejętności wykonywania wizualizacji komputerowych z zastosowaniem zaawansowanych technik cyfrowych.							A2_U09	
EU3	Potrafi wykonywać dokumentację projektową skomplikowanych przestrzeni.							A2_U02	
EU4	Potrafi zaprezentować i bronić wykonaną koncepcję projektową							A2_U12	
Symbol efektu	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się							Forma zajęć, na	

uczenia się		której zachodzi weryfikacja	
EU1	Zaliczenie częściowe koncepcji projektowej	Ps	
EU2	Projekt końcowy	Ps	
EU3	Zaliczenie częściowe wykonanej dokumentacji, prezentacja w grupie	Ps	
EU4	Dyskusja nad projektem, obrona projektu w grupie	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Praca w pracowniach	30	
	Realizacja zadań projektowych	45	
	konsultacje	2	
	RAZEM:	77	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		32	1,2
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		77	3
Literatura podstawowa	1. Szajrych K., Fijka J., Kozłowski W., <i>Revit Architecture. Podręcznik użytkownika</i> , Helion, Gliwice 2010, The Grasshopper Primer. The Second Edition. 2. http://www.liftarchitects.com/storage/research/Grasshopper%2520Primer_Second%2520Edition_090323.pdf 3. Fox, M., <i>Interactive architecture</i> , Princeton Architectural Press, 2009. 4. Pazdur, W., <i>3dsMax. Leksykon</i> , Helion, Gliwice 2012. 5. Murdock K. L., <i>3ds Max 2012 Bible</i> , Helion, Gliwice 2012.		
Literatura uzupełniająca	1. Burry J., Burry M., <i>The New Mathematics of Architecture</i> , Thames & Hudson, London 2010. 2. Pasek, J., <i>Wizualizacje Architektoniczne, 3ds Max 2011 i 3ds Max Design 2011</i> , Helion, Gliwice 2011. 3. 10x10/3. <i>100 Architects 10 Critics</i> , Phaidon, London 2009.		
Jednostka realizująca	Katedra Projektowania Architektonicznego	Data opracowania programu	
Program opracował(a)	<i>dr hab. arch. Aleksander Asanowicz, prof. PB</i>	15 kwietnia 2019	