

KARTA PRZEDMIOTU

Politechnika Białostocka										
Kierunek studiów	ARCHITEKTURA							Poziom i forma studiów	pierwszego stopnia stacjonarne	
Specjalność / ścieżka dyplomowania	przedmiot wspólny							Profil kształcenia	ogólnoakademicki	
Nazwa przedmiotu	Projektowanie Architektoniczne Wspomagane Komputerowo 2							Kod przedmiotu	AU11 3004	
								Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	Ć	L	P	Ps	T	S	Semestr	3	
				45				Punkty ECTS	3	
Przedmioty wprowadzające	-									
Cele przedmiotu	Rozwinięcie umiejętności modelowania przestrzennego użyciu oprogramowania CAD. Rozwinięcie umiejętności zastosowania CAD w kreacji form przestrzennych. Nauczenie zasad prezentacji kompozycji architektonicznej w przestrzeni cyfrowej.									
Treści programowe	Projekty abstrakcyjnych form przestrzennych (Relief, Bryła o określonym oddziaływaniu emocjonalnym, przejście przez przestrzeń), lub projekty koncepcji budynków (dom, obiekt małej architektury, mała forma miejska). Wykonywanie wizualizacji 3D. Przygotowanie animacji komputerowej, wydruku 3D lub wizualizacji VR prezentującej zaprojektowane formy przestrzenne. Drukowanie wizualizacji, plansz prezentacyjnych, form 3D.									
Metody dydaktyczne	analizy, poszukiwanie rozwiązań na zadane problemy, wykłady wsparte prezentacjami multimedialnymi, projektowanie w oparciu o metody porównawcze									
Forma zaliczenia	Zaliczenie na ocenę projektów kursowych oraz portfolio.									
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się		
EU1	Zna podstawowe zasady kreacji form przestrzennych							A1_W03, A1_W09, A1_W10, A1_U04, A1_U09		
EU2	Zna podstawowe zasady stosowania oprogramowania CAD							A1_W03, A1_W09, A1_W10, A1_U04, A1_W11, A1_U09		
EU3	Zna podstawowe zasady wykonywania wizualizacji i animacji komputerowych							A1_W03, A1_W10, A1_U06, A1_U09		
EU4	Potrafi zaprezentować zaprojektowane kompozycje przestrzenne.							A1_W04, A1_W10, A1_K01, A1_K04		
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się							Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja		
EU1	Udział w zajęciach projektowych							Zajęcia projektowe		

EU2	Udział w konsultacjach związanych z projektem	Zajęcia projektowe	
EU3	Praca nad projektem	Zajęcia projektowe	
EU4	Przygotowanie prezentacji projektu	Zajęcia projektowe	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	Udział w zajęciach projektowych	45	
	Udział w konsultacjach	5	
	Prezentacja finalna projektu	1	
	RAZEM:	51	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		45	3
Literatura podstawowa	1. Asanowicz A., <i>Percepcja jako czynnik kształtujący formę architektoniczną</i> , Wydawnictwa PB, Białystok, 1988, 2. Boardman T., <i>Getting Started in 3D with 3ds Max: Model, Texture, Rig, Animate, and Render in 3ds Max</i> , Focal Press, 2012		
Literatura uzupełniająca	1. Pasek J., <i>Wizualizacje architektoniczne. 3ds Max 2011 i 3ds Max Design 2011</i> , Helion, Gliwice, 2011. 2. Pazdur W., <i>3ds Max. Leksykon</i> , Helion, Gliwice, 2012. 3. Murdock K. L., <i>3ds Max 2012 Bible</i> , John Wiley & Sons, 2011.		
Jednostka realizująca	Katedra Projektowania Architektonicznego Pracownia Technicznego Wspomagania Projektowania	Data opracowania programu	
Program opracował	dr inż. arch. Bartosz Śliwecki	27.12.2020	