

KARTA PRZEDMIOTU

Politechnika Białostocka									
Kierunek studiów	Architektura krajobrazu						Poziom i forma studiów	pierwszego stopnia stacjonarne	
Specjalność / ścieżka dyplomowania	Przedmiot wspólny						Profil kształcenia	ogólnoakademicki	
Nazwa przedmiotu	Grafika inżynierska II						Kod przedmiotu	AK1S31021	
							Rodzaj przedmiotu	obowiązkowy	
Formy zajęć i liczba godzin	W	Ć	L	P	Ps	T	S	Semestr	3
					30			Punkty ECTS	3
Przedmioty wprowadzające	-								
Cele przedmiotu	Zapoznanie się z praktycznym wykorzystaniem programu komputerowego z rodziny CAD wykorzystywanego jako podstawowe narzędzie do modelowania 3D obiektów architektury krajobrazu. Zapoznanie się z interfejsem i filozofią pracy w środowisku CAD na przykładzie programu SketchUp.								
Treści programowe	<u>Pracownia specjalistyczna</u> : Podstawy pracy w programach CAD (Computer Aided Design). Charakterystyka użytkowa oprogramowania CAD. Cechy grafiki wektorowej i rastrowej. Geometryczne podstawy rysunku trójwymiarowego. Obiekty rysunkowe 3D. Opracowanie wizualizacji na bazie rysunków trójwymiarowych. Ustawianie parametrów wydruku.								
Metody dydaktyczne	metoda projektów, ćwiczenia komputerowe								
Forma zaliczenia	pracownia specjalistyczna: zaliczenia praktyczne, opracowanie projektowe								
Symbol efektu uczenia się	Zakładane efekty uczenia się							Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
EU1	zna i rozumie zasadę działania programów komputerowych typu cad wykorzystywanych jako narzędzie do kreślenia i modelowania obiektów architektury krajobrazu							K_AK1_W13	
EU2	potrafi przedstawić przestrzeń powiązaną z obiektami architektury krajobrazu wykorzystując metody komputerowe: rysunkowe i graficzne							K_AK1_U01	
EU3	potrafi wykorzystać materiały geodezyjne i kartograficzne								

	w projektowaniu obiektów architektury krajobrazu w środowisku cad, umie wykorzystać mapy tematyczne na potrzeby własnych opracowań projektowych	K_AK1_U05	
EU4	jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści w stosunku do rysunków wykonywanych w programach typu cad	K_AK1_K01	
Symbol efektu uczenia się	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się	Forma zajęć, na której zachodzi weryfikacja	
EU1	zaliczenie ćwiczeń komputerowych	Ps	
EU2	oddanie opracowania projektowego	Ps	
EU3	oddanie opracowania projektowego	Ps	
EU4	oddanie opracowania projektowego	Ps	
Bilans nakładu pracy studenta (w godzinach)		Liczba godz.	
Wyliczenie	udział w pracowni specjalistycznej	30	
	przygotowanie do pracowni specjalistycznej, odrabianie prac domowych	45	
	udział w konsultacjach	5	
	RAZEM:	80	
Wskaźniki ilościowe		GODZINY	ECTS
Nakład pracy studenta związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela		35	1,5
Nakład pracy studenta związany z zajęciami o charakterze praktycznym		80	3
Literatura podstawowa	1. Pacana J., Podstawy projektowania inżynierskiego z wykorzystaniem systemów CAD/CAM, Oficyna Wydawnicza Politechniki Rzeszowskiej, Rzeszów, 2016 2. Watt A., 3D computer graphics, Harlow : Addison-Wesley Publ., 2000. 3. Hutchison E., Drawing for landscape architecture : sketch to screen to site, Thames and Hudson, London, 2011		
Literatura uzupełniająca	1. Tomaszewska A., Google SketchUp. Ćwiczenia praktyczne, Wydawnictwo: Helion 2009		
Jednostka realizująca	Katedra Konstrukcji Budowlanych i Architektury	Data opracowania programu	
Program opracował(a)	dr inż. arch. Wojciech Matys	04.02.2019	