

Komputerowe wspomaganie projektowania - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Komputerowe wspomaganie projektowania
Kod przedmiotu	03.9-WA-AWP-KOPR-Ć-S14_pNadGenOKYP7
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Architektura wnętrz
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">mgr Joanna Legierska-Dutczak

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Rozwinięcie umiejętności i zapoznanie studentów z obsługą programów komputerowych w stopniu umożliwiającym dalsze samokształcenie, rozwiązywanie zadań projektowych w oparciu o oprogramowanie komputerowe. Zdobycie praktycznych umiejętności projektowych w oparciu o programy do obróbki grafiki wektorowej i rastrowej. Zapoznanie z możliwościami podstawowej obróbki materiałów zdjęciowych, skanów i opracowan projektowych. Zaznajomienie studentów z praktycznymi możliwościami składu prostych publikacji, opracowania do druku i do prezentacji elektornicznje własnych koncepcji projektowych i dokumentacji projektowej.

Wymagania wstępne

Umiejętność obsługi sprzętu komputerowego. Ogólna wiedza na temat działania programów komputerowych, zapisu danych i formatów.

Zakres tematyczny

Kurs obsługi komputera przy użyciu wybranego oprogramowania do obróbki grafiki wektorowej i składu (np. Corel Draw, Illustrator, Inksape, InDesign) i wskazanie innych programów i funkcji wspomagających prezentację projektów i obróbkę zdjęć (np. Lightroom, Photoshop, Photopaint, Gimp).

W zakresie tematycznym:

- Zapoznanie z możliwościami grafiki wektorowej.
- Praca na warstwach. Wymiarowe, precyzyjne projektowanie.
- Nakładanie masek, barw, formowanie. Selekcja, operacje i skróty usprawniające pracę projektową.
- Eksport oraz import rysunków, zdjęć, dokumentacji i ich obróbką.
- Zapis do druku i na urządzenia mobilne do celów prezentacji projektu.
- Sporządzenie rysunków projektowych, arkuszy i stosowanie wymiarowania.
- Edycja, formatowanie i kompozycja składu podstawowych formatów prezentacji projektów m. in. skład portfolio, plansz projektowych, prezentacja akcydentów, prezentacja kontekstów, zastosowanie fotomontażu.

Metody kształcenia

Ćwiczenia polegają na prezentacji metod i realizacji zadań projektowych w oparciu o programy m. in. ArchiCAD, prezentacje multimedialne, pokaz możliwości projektowych na kolejnych przykładach o zróżnicowanej skali trudności, równoległe realizowanie etapów zadań w grupie lub indywidualnie, systematyczne przeglądy prac.

Ćwiczenia wsparte są pokazami ułatwiającymi naukę obsługi programów komputerowych.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Umie stosować cyfrowe narzędzia projektowe używane w projektowaniu wnętrz i elementów ich wyposażenia	• K_U07	<ul style="list-style-type: none"> bieżąca kontrola na zajęciach przygotowanie projektu przekazanie zestawu zrealizowanych zadań, punkty z zadań częściowych 	• Ćwiczenia
Posiada umiejętność prezentowania zadań projektowych i ich opracowań w przystępnej formie - z zastosowaniem technologii informacyjnych	• K_K10	<ul style="list-style-type: none"> bieżąca kontrola na zajęciach przygotowanie projektu przekazanie do oceny zestawu zrealizowanych zadań z zajęć 	• Ćwiczenia
Jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów	• K_K05	<ul style="list-style-type: none"> bieżąca kontrola na zajęciach prezentacja zestawu zrealizowanych zadań 	• Ćwiczenia
Jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym kierunkiem studiów - architekturą wnętrz i wybraną specjalnością projektową	• K_W06	<ul style="list-style-type: none"> aktywność w trakcie zajęć 	• Ćwiczenia
Zna cyfrowe narzędzia projektowe używane w projektowaniu wnętrz i elementów ich wyposażenia	• K_U05	<ul style="list-style-type: none"> praca praktyczna na zajęciach 	• Ćwiczenia
Posiada umiejętność prezentowania zadań projektowych i ich opracowań w przystępnej formie - z zastosowaniem technologii informacyjnych	• K_K10	<ul style="list-style-type: none"> zadania praktyczne, prezentacje projektów i składu 	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

- Frekwencja

- Wykonanie zadanych zadań z zajęć na zajęcia w oparciu o wybrane programy obróbki grafiki wektorowej

- Oddanie zadań w formie elektronicznej, oddanie wybranych zadań w formie drukowanej

- Wykazanie się umiejętnościami i realizacją stopniowo zadawanych zadań poprzez prezentację wykonywanych zadań i ćwiczeń.

- Prezentacja semestralna zrealizowanego zakresu zadań praktycznych.

- Samodzielne omówienie zastosowanych technik przed grupą.

Literatura podstawowa

1. Brian Wood, Adobe Illustrator CC/CC PL. Oficjalny podręcznik. wydawnictwo Helion, Gliwice, 2016 r.
2. materiały instruktażowe i filmy prezentacyjne z wybranych stron internetowych m. in. adobe.com.pl.

Literatura uzupełniająca

1. Roland Zimek – "Corel Draw. Ćwiczenia praktyczne", wydawnictwo Helion, Gliwice, 2006 r. i kolejne edycje.
2. Adobe Creative Team, „Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik”, tłum. Joanna Zatorska, 2013 r.
3. Robin Williams, John Tollett, „Adobe Illustrator. Projekty z klasą”, tłum. Joanna Zatorska, wydawnictwo Helion, 2012 r.

Uwagi

Literatura uzupełniana przez szkolenia online i korzystanie z portali graficznych w ramach samodzielnej pracy studenta.

Zmodyfikowane przez mgr Joanna Legierska-Dutczak (ostatnia modyfikacja: 01-06-2019 11:05)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ