

Karta opisu zajęć (sylabus)

ARCHITEKTURA KRAJOBRAZU	ARCHITEKTURA KRAJOBRAZU
Nazwa modułu, także nazwa w języku angielskim	Programy graficzne w projektowaniu Graphic programs in design
Język wykładowy	polski
Rodzaj modułu	fakultatywny
Poziom studiów	pierwszego stopnia
Forma studiów	stacjonarne
Rok studiów dla kierunku	II
Semestr dla kierunku	4
Liczba punktów ECTS z podziałem na kontaktowe/niekontaktowe	2 (1.6/0.4)
Tytuł naukowy/stopień naukowy, imię i nazwisko osoby odpowiedzialnej za moduł	Dr inż. arch. kraj. Sylwia Barwicka
Jednostka oferująca moduł	Katedra Architektury Krajobrazu
Cel modułu	Celem przedmiotu jest nauczenie studentów efektywnie korzystania z programów graficznych używanych w procesie projektowania krajobrazu. Przedmiot ten skupia się na podstawowych zagadnieniach związanych z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi komputerowych do tworzenia precyzyjnych i atrakcyjnych projektów architektury krajobrazu.
Efekty uczenia się dla modułu to opis zasobu wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, które student osiągnie po zrealizowaniu zajęć.	Wiedza:
	1. Student posiada podstawową wiedzę z zakresu grafiki komputerowej. Zna nowoczesne programy graficzne używane w procesie projektowania obiektów architektury krajobrazu.
	2. Zna zasad kompozycji i perspektywy oraz zasady projektowania obiektów architektury krajobrazu oraz zna techniki ich zastosowania w grafice komputerowej.
	Umiejętności:
	1. Student posiada umiejętność posługiwania się podstawowymi narzędziami i funkcjami programów graficznych np. Adobe Photoshop. Potrafi wykorzystać dostępne darmowe platformy internetowe tj. Canva do tworzenia projektów z dziedziny architektury krajobrazu.

	2. Student potrafi opracować proste projekty terenów zieleni przy pomocy graficznego oprogramowania komputerowego.																		
	Kompetencje społeczne:																		
	1. Student potrafi działać w sposób twórczy i wykorzystać zdobytą wiedzę w celu osiągnięcia zamierzonych zadań.																		
Wymagania wstępne i dodatkowe	-																		
Treści programowe modułu	Omówienie różnic między grafiką rastrową, a wektorową. Pojęcie trybu kolorów tj. RGB, CMYK. Rozmiar i rozdzielczość obrazu. Podstawowe narzędzia i techniki rysowania, edycji wykorzystywane w programach graficznych. Modyfikacja obiektów – kadrowanie, przycinanie. Praca z tekstem – formatowanie. Podstawy pracy na warstwach. Zasady kompozycji arkusza projektowego i przygotowanie projektu do wydruku.																		
Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej	Cantrell B., Michaels W., Digital Drawing for Landscapes, John Wiley & Sons Inc, 2014. Chavez C., Adobe Photoshop PL. Oficjalny podręcznik. Edycja 2023, Helion 2023. Tomaszewska-Adamarek A., Zimek R., ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć, Helion, 2007. Zimek R., ABC CorelDraw x7, Helion, 2015																		
Planowane formy/działania/metody dydaktyczne	Ćwiczenia laboratoryjne. Zadania projektowe wykonywane przez studentów za pomocą programów graficznych, korekty prac, dyskusja.																		
Sposoby weryfikacji oraz formy dokumentowania osiągniętych efektów uczenia się	Weryfikacja efektów uczenia odbywa się poprzez ocenę zadań projektowych oraz sprawdzian testowy obejmujący zagadnienia teoretyczne. W1 – ocena zadań projektowych, sprawdzian testowy W2 – ocena zadań projektowych U1,2 – ocena zadań projektowych K1 – zaangażowanie, aktywność na zajęciach Efekty uczenia się są dokumentowane w dzienniku prowadzącego																		
Elementy i wagi mające wpływ na ocenę końcową	Ocena z zadań projektowych prac rysunkowych wykonywanych podczas ćwiczeń – 70% Ocena ze sprawdzianu testowego – 30%																		
Bilans punktów ECTS	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Forma zajęć</th> <th>Liczba godzin kontaktowych</th> <th>Punkty ECTS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ćwiczenia</td> <td>30</td> <td>1.2</td> </tr> <tr> <td>Konsultacje</td> <td>2</td> <td>0.08</td> </tr> <tr> <td>Zaliczenie zadania projektowego, sprawdzian testowy</td> <td>6</td> <td>0.24</td> </tr> <tr> <td>Zaliczenie przedmiotu</td> <td>2</td> <td>0.08</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Liczba godzin</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych	Punkty ECTS	Ćwiczenia	30	1.2	Konsultacje	2	0.08	Zaliczenie zadania projektowego, sprawdzian testowy	6	0.24	Zaliczenie przedmiotu	2	0.08		Liczba godzin	
Forma zajęć	Liczba godzin kontaktowych	Punkty ECTS																	
Ćwiczenia	30	1.2																	
Konsultacje	2	0.08																	
Zaliczenie zadania projektowego, sprawdzian testowy	6	0.24																	
Zaliczenie przedmiotu	2	0.08																	
	Liczba godzin																		

	<p style="text-align: right;">niekontaktowych</p> <p>Studiowanie literatury 2 0.08</p> <p>Przygotowanie do ćwiczeń 4 0.16</p> <p>Przygotowanie do zaliczenia 4 0.16</p> <p>Razem punkty 50</p> <p>ECTS 2</p>
Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego	<p>Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:</p> <ul style="list-style-type: none"> - udział w zajęciach laboratoryjnych – 30 godz., - udział w konsultacjach związanych z przygotowaniem do zaliczenia – 2 godz., - zaliczenie zadania rysunkowego i sprawdzian testowy – 6 godz., - obecność na zaliczeniu – 2 godz. <p>Łącznie 40 godz., co odpowiada 1.6 pkt ECTS</p>
Odniesienie modułowych efektów uczenia się do kierunkowych efektów uczenia się	<p>W1,2 - AK_W01, AK_W09;</p> <p>U1,2 - AK_U01, AK_U03; AK_U12</p> <p>K1 - AK_K01, AK_K02</p>