

Numer modułu zgodnie z planem studiów	M_SO1_3/2
Nazwa kierunku studiów	SZTUKA OGRODOWA I ARANŻACJE ROŚLINNE
Nazwa modułu, także nazwa w języku angielskim	<b>Programy graficzne w projektowaniu</b> Graphic programs in design
Język wykładowy	język polski
Rodzaj modułu	obowiązkowy
Poziom studiów	pierwszego stopnia
Forma studiów	stacjonarne
Rok studiów dla kierunku	II
Semestr dla kierunku	3
Liczba punktów ECTS z podziałem na kontaktowe/niekontaktowe	2 (1,36/0,64)
Tytuł naukowy/stopień naukowy, imię i nazwisko osoby odpowiedzialnej za moduł	<b>Dr inż. arch. kraj. Natalia Kot</b>
Jednostka oferująca moduł	Katedra Architektury Krajobrazu
Cel modułu	Zajęcia mają na celu zapoznanie studentów z podstawami grafiki cyfrowej i programami komputerowymi stosowanymi w projektach koncepcyjnych, budowlanych i wykonawczych. Zdobyta wiedza i umiejętności służyć mają podczas pracy nad projektami wnętrz ogrodowych.
Efekty uczenia się dla modułu to opis zasobu wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, które student osiągnie po zrealizowaniu zajęć.	Wiedza:
	W1. Student posiada wiedzę z zakresu technik graficznych, komputerowych narzędzi do projektowania ogrodów i elementów z nimi powiązanych dostosowaną do kierunku sztuka ogrodowa i aranżacje roślinne.
	Umiejętności:
	U1. Student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych i innych źródeł, oraz stosować techniki informacyjno-komunikacyjne.
	U2. Student potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu projektowego w obszarze sztuki ogrodowej, stosować właściwą technikę i technologię w realizacji projektów terenów zieleni.
	U3. Student posługuje się umiejętnościami przeprowadzania pod kierunkiem opiekuna naukowego prostych zadań projektowych, pomiarów komputerowych właściwych dla kierunku.
	Kompetencje społeczne:
K1. Student potrafi samodzielnie podejmować pracę i rozwiązywać problemy praktyczne w zakresie wykonywanego zawodu.	
Odniesienie modułowych efektów uczenia się do kierunkowych efektów uczenia się	Kod efektu modułowego – kod efektu kierunkowego W1 – SO_W02 U1 – SO_U01 U2 – SO_U03 U05 U3 – SO_U10 K1 – SO_K01, SO_K02
Odniesienie modułowych efektów uczenia się do efektów inżynierskich	Kod efektu modułowego – kod efektu kierunkowego U2 – InzSO_U05 U3 – InzSO_U10
Wymagania wstępne i dodatkowe	technologia informacyjna, podstawy rysunku, rysunek techniczny.

Treści programowe modułu	Wprowadzenie, omówienie reguł pracy w sali komputerowej, omówienie harmonogramu ćwiczeń. Zapoznanie studentów z metodami odwzorowania obiektów 2d w programach graficznych. Omówienie programów komputerowych, stosowanych w pracy nad projektami. Wyjaśnienie jak należy posługiwać się narzędziami do generowania i edytowania obrazów cyfrowych. Zaprezentowanie aktualnie stosowanych programów przeznaczonych do opracowywania dokumentacji projektowej. Metody rysowania precyzyjnego 2D. Wprowadzenie do tworzenia grafiki rastrowej.																								
Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej	<b>Literatura podstawowa:</b> 1. Jaskulski A., 2014, AutoCAD 2015/LT2015/360+. Kurs projektowania parametrycznego i nieparametrycznego 2D i 3D. Wersja polska i angielska, PWN SA, Warszawa. <b>Literatura uzupełniająca:</b> 2. Zimek R., 2015, ABC CorelDRAW X7 PL, Wyd. Helion, Gliwice. 3. Montusiewicz J., 2011, Modelowanie 2D w programie AutoCAD, Wyd. PL, Lublin. 4. Tomaszewska-Adamarek A., Zimek R., 2007, ABC grafiki komputerowej i obróbki zdjęć, Wyd. Helion, Gliwice. 5. Sikorski P., Fornal B., Fortuna-Antoszkiewicz B., Czyżkowski B., 2006, AutoCAD w architekturze krajobrazu. Wprowadzenie, Wyd. SGGW, Warszawa.																								
Planowane formy/działania/metody dydaktyczne	Ćwiczenia laboratoryjne (projektowe) i audytoryjne. Metody projektowe i rysunkowe z wykorzystaniem komputera, korekty projektowe, opracowania techniczne. Prezentacja prac.																								
Sposoby weryfikacji oraz formy dokumentowania osiągniętych efektów uczenia się	W1, W2, W3: ocena projektów; U1, U2: ocena projektów, doboru odpowiedniej formy do problematyki, funkcjonalność przyjętych rozwiązań; K1, K2: ocena kreatywności studenta i doboru odpowiednich metod oraz środków dla przedstawienia koncepcji projektowej.																								
Elementy i wagi mające wpływ na ocenę końcową	Zaliczenia – 60% oceny Zadanie rysunkowe – 30% oceny Zaangażowanie i praca na zajęciach – 10% oceny																								
Bilans punktów ECTS	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Forma zajęć</th> <th>Liczna 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</td> <td>2</td> <td>0,08</td> </tr> <tr> <th>Forma zajęć</th> <th>Liczba godzin niekontaktowych</th> <th>Punkty ECTS</th> </tr> <tr> <td>Studiowanie literatury</td> <td>6</td> <td>0,24</td> </tr> <tr> <td>Prace rysunkowe</td> <td>10</td> <td>0,40</td> </tr> <tr> <td><b>Razem godziny/ punkty ECTS</b></td> <td><b>50</b></td> <td><b>2,0</b></td> </tr> </tbody> </table>	Forma zajęć	Liczna godzin kontaktowych	Punkty ECTS	Ćwiczenia	30	1,2	Konsultacje	2	0,08	Zaliczenie	2	0,08	Forma zajęć	Liczba godzin niekontaktowych	Punkty ECTS	Studiowanie literatury	6	0,24	Prace rysunkowe	10	0,40	<b>Razem godziny/ punkty ECTS</b>	<b>50</b>	<b>2,0</b>
Forma zajęć	Liczna godzin kontaktowych	Punkty ECTS																							
Ćwiczenia	30	1,2																							
Konsultacje	2	0,08																							
Zaliczenie	2	0,08																							
Forma zajęć	Liczba godzin niekontaktowych	Punkty ECTS																							
Studiowanie literatury	6	0,24																							
Prace rysunkowe	10	0,40																							
<b>Razem godziny/ punkty ECTS</b>	<b>50</b>	<b>2,0</b>																							
Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego	Ćwiczenia audytoryjne – 10 godz., Ćwiczenia laboratoryjne – 20 godz., Konsultacje – 2 godz., Zaliczenie – 2 godz. <b>Łącznie 34 godz., co odpowiada 1,36 ECTS</b>																								