

WYŻSZA SZKOŁA HUMANISTYCZNA WE WROCŁAWIU

KARTA PRZEDMIOTU

I. DANE OGÓLNE

1. Nazwa przedmiotu Komputerowe wspomaganie projektowania II		3. Kod przedmiotu AWPK07.II	
2. Nazwa przedmiotu w języku angielskim Computer Aided Design II		4. Punkty ECTS 2	5. Wersja karty 2016/2017
6. Kierunek studiów Architektura Wnętrz	7. Poziom kształcenia Studia I stopnia	8. Profil studiów Ogólnoakademicki	9. Semestr III Zimowy
10. Jednostka prowadząca przedmiot Wydział Humanistyczno-Artystyczny			
11. Koordynator przedmiotu: prof. dr hab. Dariusz Grzybowicz		12. Prowadzący prof. dr hab. Dariusz Grzybowicz, mgr inż. arch. Paweł Janas	
13. Specjalność		14. Przynależność do grupy przedmiotów MODUŁ PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH	
15. Poziom przedmiotu PODSTAWOWY	16. Status przedmiotu PRZEDMIOT OBOWIĄZKOWY	17. Język wykładowy JĘZYK POLSKI	
18. Wymagania wstępne ZNAJOMOŚĆ PODSTAWOWYCH ZASAD POSŁUGIWANIA SIĘ KOMPUTEREM			

II. EFEKTY KSZTAŁCENIA I SPOSÓB PROWADZENIA ZAJĘĆ

1. Cel przedmiotu

C1 - wykorzystanie komputera do generowania obrazów oraz wizualizacji rzeczywistych danych na poziomie grafiki wektorowej i rastrowej w popularnych programach grafiki 2D (Corel, Photoshop).

C2 - przygotowanie do koordynacji możliwości przyszłej współpracy grafiki 2D z narzędziami programów grafiki 3D. (mapy bitowe wykorzystywane w mapowaniu obiektów w przestrzeni 3D)

2. Efekty kształcenia, z podziałem na W,U,K , wraz z odniesieniem do efektów kształcenia dla obszaru (obszarów) i kierunku

Lp.	Opis efekty kształcenia	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia dla obszaru
WIEDZA			
W1	ma podstawową wiedzę dotyczącą świadomego wykorzystania środków plastycznych w tworzeniu, modyfikowaniu i porządkowaniu form i przestrzeni	K_AW_W01	A1_W10
W2	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji i dokumentacji pracy artystycznej	K_AW_W13	A1_W13
UMIEJĘTNOŚCI			
U1	umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu projektanta, potrafi zrealizować proces projektowy od przeprowadzenia analizy danych wyjściowych, sformułowania założeń, ułożenia programu użytkowego lub opracowania przekazu wizualnego, przez szkicowe rozwiązania formalne i funkcjonalne oraz sformułowanie koncepcji, aż po etap prezentacji pracy	K_AW_U05	A1_U15
U2	Posiada podstawowe umiejętności w zakresie posługiwania się programem w celu dokumentacji pracy projektowej	K_AW_U19	A1_U22
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K1	rozumie potrzebę dalszego kształcenia się i poszerzania nabytej wiedzy i umiejętności	K_AW_K01	A1_K01
K2	Wykazuje aktywność w procesie kształcenia	K_AW_K02	A1_K02

3. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar godzinowy oraz bilans pracy studenta (zajęcia zorganizowane i praca własna studenta)

Forma studiów: stacjonarne		Forma studiów: niestacjonarne	
- ćwiczenia projektowe	30	- ćwiczenia projektowe	20
- samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	15	- samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń	25
- udział w konsultacjach	2	- udział w konsultacjach	2
- wykonanie projektu i dokumentacji	15	- wykonanie projektu i dokumentacji	15
Łączna liczba godzin w semestrze (sumaryczne obciążenie pracą studenta)	62	Łączna liczba godzin w semestrze (sumaryczne obciążenie pracą studenta)	62
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	60	Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	60
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	30	Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	30

4. Forma nauczania:

Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w uczelni. Wykład podzielony na trzy etapy: teoretyczne wprowadzenie, konwersatoryjny oraz realizacja ćwiczeń połączona z korektami. Prezentacja wybranych elementów programów na praktycznych przykładach projektowych, aktywna dyskusja, ugruntowanie wiedzy poprzez zadania i ćwiczenia projektowe

5. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć

Podstawa obsługi aplikacji komputerowych Adobe Photoshop i Corel Draw, z naciskiem na pierwszą z wymienionych. Zastosowanie narzędzi Photoshop, użycie dopasowań, transformacji, filtrów, warstw, masek, na poziomie mającym umożliwić im edycji zdjęć oraz wstępnie własnych renderingów, a także przygotowanie niezbędnych przy pracy z aplikacjami 3D tekstur. W przypadku Corela, podstawy tworzenia i edycji krzywych. Zaliczenie kursu polega na przygotowaniu materiału do wydruku, włącznie z drukiem broszury informacyjnej, składanej do A4, co wymaga uzyskania umiejętności doboru materiałów o odpowiednim DPI, itp.

6. Metody weryfikacji efektów kształcenia /w odniesieniu do poszczególnych efektów/

Efekt kształcenia	Forma oceny				
	wykonanie ćwiczeń na zajęciach	Aktywność na zajęciach	Prace domowe	Zadanie semestralne	Przegląd końcowy
W1	X		X	X	X
W2	X		X		X
U1			X	X	X
U2			X	X	X
K1	X	X		X	X
K2	X	X	X	X	X

7. Literatura podstawowa i uzupełniająca

Podstawowa:

- **CorelDRAW 12. Oficjalny podręcznik, Autorzy: Steve Bain, Nick Wilkinson**
- **CorelDRAW 12. Ćwiczenia praktyczne, Autor: Roland Zimek**
- **Photoshop dla profesjonalistów, Autor: J. Piętka**

Strony WWW:

- <http://corel.wodip.opole.pl/>
- <http://www.grafoteka.pl/corel-tips/>

Uzupełniająca:

- **Ćwiczenia z Adobe Photoshop, Autor: Ł. Oberlan**
- **Corel Draw, Autor: J. Zajączkowski**