

KARTA MODUŁU / KARTA PRZEDMIOTU

Kod modułu	
Nazwa modułu	Projektowanie systemów iluminacji obiektów
Nazwa modułu w języku angielskim	Illumination systems design objects
Obowiązuje od roku akademickiego	2011/2012

A. USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	Elektrotechnika
Poziom kształcenia	II stopień (I stopień / II stopień)
Profil studiów	ogólnoakademicki (ogólno akademicki / praktyczny)
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne (stacjonarne / niestacjonarne)
Specjalność	Przetwarzanie i użytkowanie energii elektrycznej
Jednostka prowadząca moduł	Katedra Urządzeń elektrycznych i Techniki Świetlnej
Koordynator modułu	dr hab. inż. Antoni Różowicz
Zatwierdził:	

B. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	kierunkowy (podstawowy / kierunkowy / inny HES)
Status modułu	Nieobowiązkowy (obowiązkowy / nieobowiązkowy)
Język prowadzenia zajęć	polski
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	III
Usytuowanie realizacji przedmiotu w roku akademickim	zimowy (semestr zimowy / letni)
Wymagania wstępne	Fizyka, Elektronika, Technika świetlna (kody modułów / nazwy modułów)
Egzamin	nie (tak / nie)
Liczba punktów ECTS	3

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
w semestrze	15			30	

C. EFEKTY KSZTAŁCENIA I METODY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Cel modułu	Celem modułu jest poznanie i zrozumienie zasad, stylu i budowy modeli obiektów architektonicznych, analizy metod iluminacji obiektu z uwzględnieniem wiarygodności odtworzenia oraz kreatywności tworzenia efektu świetlnego. (3-4 linijki)
-------------------	--

PROSZĘ DOKŁADNIE SPRAWDZIĆ ODNIESIENIE EFEKTÓW KSZTAŁCENIA OD EFEKTÓW OBSZAROWYCH I ZGODNOŚĆ Z ODPOWIEDNIM PUNKTEM USTAWY (NP. T1A_W01)

Symbol efektu	Efekty kształcenia	Forma prowadzenia zajęć (w/ć/l/p/inne)	odniesienie do efektów kierunkowych	odniesienie do efektów obszarowych
W_01	Ma wiedzę w zakresie metod i systemów oświetlenia obiektu	Wykład, projekt		T2A_W01
W_02	Ma uporządkowaną wiedzę ogólną obejmującego zagadnienia morfologii i syntetyki obiektu	Wykład, projekt		T2A_W04
W_03	Ma podstawową wiedzę o trendach iluminacji obiektów	Wykład, projekt		T2A_W05 T2A_W06
U_01	Potrafi posłużyć się symulacyjnymi metodami tworzenia obrazu świetlnego	Wykład, projekt		T2A_U09
U_02	Potrafi dokonać krytycznej oceny rozwiązań iluminacyjnych i stosowanych metod pod kątem estetyki iluminowanego obiektu	Wykład, projekt		T2A_U13
K_01	Ma świadomość ważności i rozumie aspekty działalności inżynierskiej, w tym wpływ na środowisko	Wykład projekt		T2A_K02
K_02	Ma świadomość swojej roli jako absolwenta uczelni na potrzebę przekazywania informacji dotyczących osiągnięć technicznych	wykład		T2A_K07

Treści kształcenia:

1. Treści kształcenia w zakresie wykładu

Nr wykładu	Treści kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia dla modułu
1	Obiekty architektoniczne	K_01 W_02
2	Obraz dzienny obiektu, obraz nocny obiektu	U_02
3	Morfologia i syntetyka formy obiektu	W_02
4	Koncepcja projektowa obiektu	K_01
5	Metody i sposoby iluminacji obiektu	W_01
6	Stosowanie światła w iluminacji obiektu	W_03
7	Iluminacja otoczenia obiektu możliwości i trendy	W_03
8	Kreatywność rozwiązań iluminacyjnych	K_01

2. Treści kształcenia w zakresie ćwiczeń

3. Treści kształcenia w zakresie zadań laboratoryjnych

4. Charakterystyka zadań projektowych

Projektowanie oświetlenia obiektów wraz z wizualizacją przestrzenną w środowisku programu DIALUX i Viz; zadanie obejmuje:

- budowę przestrzenną obiektu z dużym stopniem uszczegółowienia,
- wielowariantową symulację przestrzenną iluminacji obiektu
- analizę spójności architektonicznej.

5. Charakterystyka zadań w ramach innych typów zajęć dydaktycznych

Metody sprawdzania efektów kształcenia

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia (sposób sprawdzenia, w tym dla umiejętności – odwołanie do konkretnych zadań projektowych, laboratoryjnych, itp.)
W_01	Sprawdzian wykład –metody iluminowania obiektów
W_02	Sprawdzian wykład – morfologia i syntetyka obiektu
W_03	Sprawdzian wykład – iluminacja obiektu
U_01	projekt
U_02	Sprawdzian wykład – obraz dzienny obiektu
K_01	Sprawdzian wykład – kreatywność rozwiązań
K_02	projekt

