



## СИЛАБУС ДИСЦИПЛІНИ «Комп'ютерне проектування»

Ступінь вищої освіти - Бакалавр

Спеціальність **206 Садово-паркове господарство**

Освітня програма « **Садово-паркове господарство** »

Рік навчання 3, семестр 5

Форма навчання    денна, заочна (денна, заочна)

Кількість кредитів ЄКТС 4

Мова викладання    українська    (українська, англійська, німецька)

Лектор курсу  
Контактна інформація  
лектора (e-mail)

Зібцева Ольга Василівна

[stplut2017@gmail.com](mailto:stplut2017@gmail.com)

місце проведення:    ауд. 60 корп. 1   

Сторінка курсу в eLearn

<https://elearn.nubip.edu.ua/course/view.php?id=2541>

### ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Мета дисципліни «Комп'ютерне проектування» – професійна підготовка бакалаврів садово-паркового господарства з питань ландшафтного проектування комп'ютерними засобами. У курсі розглядаються основи проектування об'єктів садово-паркового господарства з використанням комп'ютерів і надаються практичні навички користування найпоширенішими комп'ютерними програмами з ландшафтного проектування, що дозволяє швидко та якісно розробляти плани озеленення, благоустрою, реконструкції садово-паркових об'єктів, виконувати робочі креслення та створювати візуалізацію пропонуваніх рішень. Пререквізити курсу: студент повинен мати базові знання з інформатики, нарисній геометрії і мати власне програмне забезпечення. Постреквізити: отримані навички будуть використовуватися під час засвоєння наступних проектних дисциплін.

### СТРУКТУРА КУРСУ

Тема	Години (лекції/практичні)	Результати навчання	Завдання	Оцінювання
<b>5 семестр</b>				
<b>Модуль 1</b>				
<b>Тема 1.</b> Вступ. Сучасні технології ландшафтного проектування	2	Знати що таке графіка, комп'ютерна графіка, растрова та векторна комп'ютерна графіка, найпоширеніші комп'ютерні програми для ландшафтного проектування, Вміти вибрати потрібну програму для певних цілей ландшафтного проектування. Аналізувати можливості сучасних комп'ютерних програм. Розуміти їх переваги та недоліки, розрізняти поширені комп'ютерні		

			програми.		
<b>Тема 2.</b> <b>Ландшафтне моделювання в програмі Realtime Landscaping Foto</b>	<b>2/2</b>		Знати призначення, можливості та недоліки, інтерфейс програми Realtime Landscaping Foto. Вміти користуватися програмою: налаштування, бібліотеки, відкриття, збереження, друк файлів, додавання і редагування об'єктів, вставка фонового фото, його редагування. Вміти користуватися вбудованою програмою Picture editor та знати її можливості, виконувати правку фону.	Здача практичної роботи. Написання тестів, ессе. Виконання самостійної роботи (в elearn)	
<b>Тема 3.</b> <b>Ландшафтне моделювання у програмі Realtime Landscaping Architect</b>	<b>2/14</b>		Знати можливості та недоліки програми Realtime Landscaping Architect, інтерфейс програми. Вміти користуватися програмою: налаштування (метрична система, ріст рослин, вечірнє освітлення); бібліотеки; відкриття, збереження, друк файлів; завантаження файлів підоснови; додавання і редагування об'єктів; переходити від плану до перспективи, зберігати візуалізацію; створювати прогулянку; додавати написи; користуватися шарами; додавати деталі плану.	Здача 4 практичних робіт. Написання тестів, ессе. Виконання самостійної роботи (в elearn)	
<b>Тема 4.</b> <b>Ландшафтна графіка. Шрифтова композиція</b>	<b>2</b>		Знати вимоги щодо оформлення креслень проекту, у т.ч. нормативну товщину ліній зображення різних об'єктів; розташування таблиць і планів на листі креслення; шрифти та шрифтова композиція (стилістичне оформлення, вибір, композиція та ієрархія шрифтів). Знати вимоги до оформлення креслень, основні таблиці креслень.		
<b>Модуль 2</b>					
<b>Тема 5. Основи проектування.</b>	<b>3</b>		Орієнтуватися у САПР. CAD, CAE, BIM. Знати		

Графічна частина проектів		сучасні програми ландшафтного проектування та їх використання (Rino, Revit та інші). Знати, що таке проект і графічна частина проекту; Сучасні мобільні додатки та їх використання; додатки до ландшафтних програм; додатки до ArchiCAD. Розуміти алгоритм поетапного проектування		
Тема 6. Програма векторної графіки – ArchiCAD	4/14	Знати історію створення програми ArchiCAD; можливості та недоліки, версії. Знати інтерфейс програми. Вміти організувати початок роботи; налаштування; відкриття, збереження. Оволодіти панеллю інструментів: лінія, крива, ламана, штриховка, коригування кольору. Встановлювати підоснову (оверлей); виконувати масштабування. Вміти користуватися бібліотеками (стандартні таблиці, благоустрій території); робити написи; використовувати для креслення планів (2D зображень).	Здача практичних робіт. Написання тестів, есе. Виконання самостійної роботи (в elearn)	
<b>Всього</b>	<b>15/30</b>			
<b>Всього за 5 семестр</b>				<b>70</b>
<b>Екзамен</b>				<b>30</b>
<b>Всього за курс</b>				<b>100</b>

### ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

<b>Політика щодо дедлайнів та перескладання:</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Перескладання модулів відбувається із дозволу лектора за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).
<b>Політика щодо академічної доброчесності:</b>	Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Курсові роботи, реферати повинні мати коректні текстові посилання на використану літературу
<b>Політика щодо відвідування:</b>	Відвідування занять є обов'язковим. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись індивідуально (в он-лайн формі за погодженням із деканом факультету)

### ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ СТУДЕНТІВ

Рейтинг здобувача вищої освіти, бали	Оцінка національна за результати складання екзаменів заліків	
	екзаменів	заліків
90-100	відмінно	зараховано
74-89	добре	
60-73	задовільно	
0-59	незадовільно	не зараховано