

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля)

Компьютерные технологии в проектировании среды продвинутый курс

Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Дизайн среды

Цели и задачи дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании среды продвинутый курс» являются: обеспечение студентов углубленными навыками в области организации пространства посредством изучения методов и приемов построения моделей предметов и объектов в программе 3ds Max; закрепление и расширение знаний в области инженерной графики при помощи современных графических пакетов.

Задачи освоения дисциплины:

- закрепление профессиональных компетенций;
- использование информационной компетентности, предполагающей владение новым программным обеспечением для работы с трехмерной графикой;
- применение на практике компьютерных технологий в профессиональной деятельности (компьютерное моделирование, проектирование различных объектов дизайна);
- внедрение собственных разработок и предложений по проектированию и компоновке различных объектов дизайна.

Знания и навыки, получаемые студентами в результате изучения вышеуказанной дисциплины, необходимы в процессе обучения и в будущей профессиональной деятельности. Дисциплина ориентирована на применение широкого комплекса компьютерных технологий в процессе обучения.

Результаты освоения дисциплины (модуля)

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины, приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код компетенции	Формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения	
			Знания:	Умения:
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	компьютерные графические программы	вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна
			Умения:	владения компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования
			Навыки:	

Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Кадровый буфер. HDR освещение. Постобработка.
- 2) Настройка освещения и визуализации. Оптимальная установка света для интерьерных сцен.
- 3) Фотометрическое искусственное освещение интерьеров
- 4) Фотометрическое освещение экстерьерных сцен
- 5) Дополнительные возможности
- 6) Визуализация видеороликов

Трудоемкость дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудоемкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттестации	
					Всего	Аудиторная			Внеауди-торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР

54.03.01 Дизайн	ОЗФО	Бл1_ДВ.Е	4	4	21	0	20	0	1	0	123	Э
--------------------	------	----------	---	---	----	---	----	---	---	---	-----	---