

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля)

Компьютерные технологии в проектировании среды модуль 3

Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Дизайн среды

Цели и задачи дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании среды модуль 3» являются: формирование профессионального мышления, получение практических навыков использования программного обеспечения для работы с двух- и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

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:	компьютерные графические программы
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Умения:	вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна
			Навыки:	владения компьютерным графическим обеспечением дизайн-проектирования

Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Общие сведения о трехмерной графике. Техническая информация. Основные характеристики и возможности программы.
- 2) Создание и трансформация простых объектов.
- 3) Составные объекты. Сервисные операции. Модификаторы.
- 4) Моделирование объектов с помощью сплайнов.
- 5) Системы визуализации.
- 6) Работа с материалами.
- 7) Модели освещения. Варианты постановки света.
- 8) Дополнительные возможности.

Трудоёмкость 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 – Трудоёмкость дисциплины

Название	Форма	Семестр (ОФО) или	Трудоёмкость	Объем контактной работы (час)			Форма

ОПОП ВО	обуче- ния	Часть УП	курс (ЗФО, ОЗФО)	(З.Е.)	Всего	Аудиторная			Внеауди- торная		СРС	аттес- тации
						лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР		
54.03.01 Дизайн	ОЗФО	Бл1.В	3	4	33	0	32	0	1	0	111	Э