

## АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### Наименование дисциплины (модуля)

Компьютерные технологии в дизайн-проектировании

### Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Дизайн среды

### Цели и задачи дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» является: 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 основных навыков профессиональных компетенций;
- использование информационной компетентности, предполагающей владение новым программным обеспечением для работы с двумерной графикой;
- применение на практике компьютерных технологий в профессиональной деятельности (компьютерное 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	
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Знания:	Программное обеспечение для работы с двух- и трехмерной графикой
			Умения:	Применять навыки использования компьютерных технологий в профессиональной деятельности
			Навыки:	Работать в различных графических редакторах и в интернете
	ОПК-7	Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Знания:	Программное обеспечение для работы с информационными, компьютерными, технологиями. Владение информацией о существующих интернет-ресурсах по специальности.
			Умения:	Применять компьютерные технологии для осуществления подбора и анализа необходимой информации
			Навыки:	Владеть методами применения компьютерных технологий в дизайн-проектировании

### Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Введение в компьютерную графику. Основы работы с графическим редактором Corel Draw
- 2) Работа с объектами.
- 3) Работа с кривыми.
- 4) Работа с цветом.
- 5) Инструменты повышенной точности.
- 6) Инструменты для разработки элементов фирменного стиля. Приемы работы над фирменным стилем.
- 7) Работа с текстом.

- 8) Специальные эффекты.
- 9) Экспорт документов и печать.
- 10) Плагины и макросы.
- 11) Особенности использования Corel Draw в полиграфии, наружной рекламе, веб-дизайне.
- 12) Оптимизация работы в Corel Draw.

#### 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 ОПОП ВО	Форма обуче- ния	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо- ёмкость	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттес- тации	
				(З.Е.)	Всего	Аудиторная			Внеауди- торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
54.03.01 Дизайн	ОЗФО	Бл.Б	2	3	17	0	16	0	1	0	91	3