

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В
ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ

54.03.01 Дизайн»
2 семестр

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ:

- изучение основ 3д-моделирования, необходимых для профессиональной деятельности будущего специалиста в области дизайна;
- формирование способностей применять полученные знания на практике в соответствии с поставленными целями и задачами;
- формирование представления о возможностях современных информационных технологий, методах хранения, обработки и передачи информации в рамках профессиональной деятельности дизайнера.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Информационно-коммуникационные технологии в дизайн-проектировании» является дисциплиной по выбору вариативной части первого блока.

Изучение курса предполагает владение такими дисциплинами как: основы производственного мастерства, основы методологии дизайн-проектирования, теория и методика средового дизайна. «Информационно-коммуникационные технологии в дизайн-проектировании» опирается на знания основ рисунка, живописи, полученные в рамках соответствующих дисциплин.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие компетенции:

- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10).
- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен

Знать: теоретические основы обработки, анализа и синтеза информации;

- особенности мануальных действий; умение разработать эскизный проект изделия/детали изделия для захвата рукой. Основные антропометрических данных детей разных возрастов (3-17 лет). Специфические особенности

Уметь: применять абстрактное мышление в качестве основы создания новых объектов;

- использовать нормативные правовые документы в своей деятельности; анализировать и определять, составлять подробную спецификацию требований к дизайн проекту; синтезировать набор возможных решений задач и (или) подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения, разбираться в функциях и задачах учреждений и организаций, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна; пользоваться нормативными документами на практике; делать верный выбор программного обеспечения в зависимости от вида и способа реализации дизайн-проекта;

Владеть: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- методами работы с редакторами цифровой визуальной информации; культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, умением постановки цели и выбором путей ее достижения.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Предмет и задачи трёхмерного моделирования. Знакомство с интерфейсом. Основные способы моделирования. Работа с примитивами. Основы сплайнового моделирования. Основы Loft моделирования.
2. Полигональное моделирование объектов. Модификаторы объектов. Редактор материалов.
3. Моделирование предметов мебели. Создание драпировок, подушек заданного вида.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – экзамен, 45 – 2 семестр.

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 3

Составитель: ст. преп. кафедры ДИИР, Н.А. Варламова _____
должность, ФИО, подпись

Заведующий кафедрой дизайна,
изобразительного искусства и реставрации Е.П. Михеева _____
название кафедры ФИО, подпись

Председатель
учебно-методической комиссии направления «Дизайн» Л.Н. Ульянова _____
ФИО, подпись

Директор института _____ Л.Н. Ульянова

Дата: 05.09.16

Печать института

