

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
«КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ»**

54.03.01 Дизайн»

3-4 семестры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ:

- изучить спектр компьютерных программ (графических редакторов) необходимых для профессиональной деятельности будущего специалиста в области дизайна;
- научить применять полученные знания на практике в соответствии с поставленными целями и задачами;
- сформировать представление о спектре современных информационных технологий, методах хранения, обработки и передачи информации;
- научить различать, выбирать и применять различные цветовые модели и графические форматы сообразно поставленным целям и задачам.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Компьютерное обеспечение дизайн-проектирования» является дисциплиной базовой части первого блока.

Изучение курса предполагает владение такими дисциплинами как: «Проектирование», «Конструктивный рисунок» и опирается на знания основ рисунка, живописи, композиции полученные в рамках соответствующих дисциплин.

В тоже время знания по дисциплине «Компьютерное обеспечение дизайн-проектирования» активно используются в конструировании, проектировании.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);
- способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);
- способен 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 (ОПК-7);
- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6)

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

- знать:** - основные приемы и способы получения информации;
- современные научные и научно-практические труды отечественных и зарубежных авторов по теме исследования в области профессиональной

деятельности, источники статистической информации; требования и правила составления библиографической ссылки по ГОСТ Р 7.0.5–2008 и ГОСТ 7.82–2001;

- методы сбора, хранения, обработки и оценки информации, виды поисковых систем; знать способы работы с программными средствами Word, Excel, PowerPoint;

- особенности мануальных действий; умение разработать эскизный проект изделия/детали изделия для захвата рукой.

- основные антропометрических данных детей разных возрастов (3-17 лет);

- специфические особенности проектирования среды для инвалидов и пожилых людей; умение адаптировать окружающую среду к возможностям и особенностям данной категории населения.

уметь: - самостоятельно оценивать качество собственной деятельности;

- работать с информационно-библиотечными каталогами библиотеки ВлГУ и других библиотек, электронными текстовыми редакторами; создавать и обрабатывать запросы электронных библиотечных систем, статистических баз данных;

- работать с компьютером как средством управления информацией; осуществлять сбор, хранение, обработку и оценку информации; уметь применять информацию для организации и управления профессиональной деятельностью;

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 самостоятельно организовывать рабочий процесс, осуществлять самоконтроль и критическую оценку собственных действий;

- навыками работы с компьютером как средством управления информацией; методами анализа и систематизации информации в электронных справочно-информационных правовых системах, в электронных научных и библиотечных системах;

- навыками создания текстовых документов различной сложности и назначения, использовать электронные таблицы для работы с данными; владеть навыками работы с персональным компьютером и программными средствами офисного назначения и для работы с сетями;

- 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 3DSmax. Знакомство с интерфейсом. Основные способы моделирования. Работа с примитивами.
2. Основы сплайнового моделирования. Основы Loft моделирования.
3. Полигональное моделирование объектов. Модификаторы объектов
4. Моделирование предметов мебели. Создание драпировок, подушек заданного вида.

5. Материалы. Редактор материалов. Освещение сцены. Камеры.
6. Текстурные карты. Создание. Импорт. Способы построения интерьера. Построение стен, пола, потолка.

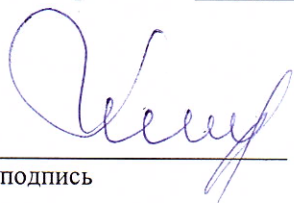
5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – экзамен, 36ч – 3 семестр; экзамен , 36ч – 4 семестр.

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 7

Составитель:


ст. преп. кафедры ДИИР, член Союза Дизайнеров РФ, 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

