

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «Компьютерная графика»

по направлению/специальности 54.03.01 «Дизайн»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

- дополнение и углубление системы базовых знаний по информационным технологиям для создания и редактирования векторного и растрового изображения;
- овладение умениями эффективно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с векторной и растровой компьютерной графикой;
- воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности.

Задачи освоения дисциплины:

- изучить основные понятия векторной и растровой компьютерной графики;
- приобрести опыт использования средств компьютерных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

1. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Компьютерная графика» (Б1.В.ДВ.3) относится к блоку дисциплин по выбору ОПОП. Данная дисциплина подлежит изучению в 3 семестре второго курса.

Входными знаниями, умениями и компетенциям студента, необходимым для изучения дисциплины «Компьютерная графика» являются знания, умения и компетенции, освоенные в рамках следующих дисциплин ОПОП: Информационные технологии
Освоение данной дисциплины ведется параллельно с дисциплинами: Проектирование, Компьютерная графика, Компьютерное моделирование.

Изучение дисциплины «Компьютерная графика» является предшествующим для следующих дисциплин ОПОП: Конструирование в дизайне интерьера

Типология форм архитектурной среды

Основы производственного мастерства

Архитектурная бионика

Компьютерное обеспечение проектирования

Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Макетирование

Отделочные материалы

Инженерно-технологические основы проектирования

Основы строительной техники и архитектурные конструкции

Преддипломная практика

Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты

2. Требования к результатам освоения дисциплины

№ п/п	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или ее части)	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций		
			знать	уметь	владеть
1	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	о возможностях технических и программных средств трехмерной компьютерной графики;	осуществлять визуализацию с применением профессиональных пакетов компьютерной графики;	навыками работы с профессиональными графическими пакетами планирования и разработки проектов в технологиях 3D;
2	ПК-5	Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	о технологиях 3D моделирования, применяемых в проектировании различных дизайн-объектов;	эффективно создавать 3D объекты на основе специфических требований технического задания;	навыками настройки и применения программных средств, используемых для моделирования 3D графики;
3	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	принципы построения интерфейса графических программ, основные принципы и специальные методы в технологиях 3D графики;	работать в среде Windows (уметь запускать приложения, выполнять типовые операции с файлами и папками);	способностью определять требования к дизайн-проекту;

3. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц (216 часов)

4. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проведения практических

занятий.

При организации самостоятельной работы используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проработки учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; выполнения учебно-творческих работ и подготовки к экзамену.

5. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:

Контрольная работа, учебно-творческое задание

Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена