

**АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
Компьютерное обеспечение проектирования**

**по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн
графический»**

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

Целью дисциплины «Компьютерное обеспечение проектирования» является создание системы знаний об особенностях компьютерного обеспечения проектирования, формирование у студентов умений и навыков использования электронных технологий и приемов создания виртуальных моделей для различных объектов проектирования.

Задачи освоения дисциплины:

Задачами дисциплины являются изучение студентами теоретических знаний, изучение эффективных способов создания проектной графики для решения конкретных задач, формирование практических навыков, позволяющих реализовать алгоритмы компьютерной графики на персональных компьютерах и использовать их во всех сферах деятельности специалистов в области графического дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Б1.В.ДВ.5 «Компьютерное обеспечение проектирования» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Б1 ОПОП. В соответствии с учебным планом, данная дисциплина подлежит изучению в 8 семестре.

Входными знаниями, умениями и компетенциями студента, необходимыми для изучения данной дисциплины являются знания, умения и компетенции освоенные в рамках изучения следующих дисциплин (модулей) ОПОП: Информационные технологии в дизайне, Компьютерная графика в графическом дизайне.

Процесс изучения данной дисциплины логически связан с дисциплинами: Проектирование в графическом дизайне, Основы производственного мастерства.

Дисциплина «Компьютерное обеспечение проектирования» является предшествующей для дисциплин (модулей) ОПОП: Технология полиграфии, Преддипломная практика, Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-	Знать: о современных информационных технологиях в графическом дизайне, возможностях технических и программных средств компьютерной графики; форматы предоставления информации; Уметь: использовать графические пакеты и технологии в процессе разработки проекта; Владеть: технологиями растровой и векторной графики, применяемыми в современном дизайн-проектировании

коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	
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	Знать: о современных информационных технологиях в графическом дизайне, возможностях технических и программных средств компьютерной графики; форматы предоставления информации; Уметь: использовать графические пакеты и технологии в процессе разработки проекта; Владеть: технологиями растровой и векторной графики, применяемыми в современном дизайн-проектировании
ПК -6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знать: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам; принципы оценки качества изображений, программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки векторных изображений, создания графических проектов и их элементов; Уметь: применять современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам; использовать принципы оценки качества изображений; применять программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна; Владеть: программными средствами компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки изображений, создания графических проектов и элементов; подходами и методами необходимыми для реализации дизайн-проекта на практике

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы (108 (с экзаменом 144) часа)

5. 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 самостоятельных работ и подготовки к экзамену.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:
устный опрос, самостоятельные работы

Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена