

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «Компьютерное обеспечение проектирования»

по направлению/специальности 54.03.01 «Дизайн»

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 дизайна костюма

1. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Компьютерное обеспечение проектирования» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Б1.В.ОД.7 ОПОП. В соответствии с учебным планом, данная дисциплина подлежит изучению в 9 семестре.

Входными знаниями, умениями и компетенциями студента, необходимыми для изучения данной дисциплины являются знания, умения и компетенции освоенные в рамках изучения следующих дисциплин ОПОП: Информационные технологии в дизайне, Компьютерная графика в дизайне костюма, Компьютерная проектирование в дизайне костюма, Компьютерное моделирование в дизайне костюма, Компьютерная версия проекта, Технология изготовления костюма, Технология моды.

Процесс изучения данной дисциплины логически связан с дисциплинами: Выполнение проекта в материале, Рекламно-информационное обеспечение проектирования.

Дисциплина «Компьютерное обеспечение проектирования» является предшествующей для дисциплин ОПОП: 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 (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций		
			знать	уметь	владеть
1	ОПК - 6	Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической	о современных информационных технологиях в графическом	использовать графические пакеты и технологии, в содержании проекта	технологиями растровой графики, применяемых в современном

		культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	дизайне, возможностях технических и программных средств компьютерной графики		дизайн-проектировании
2	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 современных информационных технологиях в графическом дизайне, возможностях технических и программных средств компьютерной графики	использовать графические пакеты и технологии, в содержании проекта	технологиями растровой графики, применяемых в современном дизайн-проектировании
3	ПК - 6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	принципы построения интерфейса графических программ, архитектуру баз данных, базовые алгоритмы создания растровой проектной графики, основные принципы и специальные методы в технологиях полиграфии	осуществлять визуализацию с применением профессиональных пакетов компьютерной графики, эффективно и в краткие сроки создавать проекты на основе специфических требований технического задания	методами настройки и применения программных средств, используемых для создания растровой графики

3. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц (72 часа)

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 самостоятельных работ и подготовки к экзамену.

5. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:

контрольная работа

Промежуточная аттестация проводится в форме: зачета