

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерное обеспечение проектирования в дизайне интерьера

по направлению подготовки (специальности) 54.03.01 Дизайн

1. Цели и задачи 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.

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. Изучение дисциплины предполагает проведение практических, аудиторных занятий, а также индивидуальной самостоятельной работы учащихся

1. Место дисциплины в структуре ОПОПВО

Дисциплина «Компьютерное обеспечение проектирования» (Б1.В.03) относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока дисциплин. Дисциплина является составной частью профессиональной подготовки бакалавров. Данная дисциплина по содержанию, структуре, объему учебного материала учитывает область и виды профессиональной деятельности будущих бакалавров

2. Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ПК-1 Способен владеть основами композиции, цветоведения и техниками проектной графики для реализации художественного замысла дизайн-проектировании интерьеров	ИД-1пк1 Знать: историю и правила создания архитектурно-дизайнерских и художественных проектов ИД-2.1пк1 Уметь: создавать рациональные варианты художественно-образных решений, сочетающие высокие потребительские и эстетические качества дизайнерских объектов. ИД-3.1пк1 Владеть техническими навыками создания архитектурно-дизайнерских и художественных проектов

<p>ПК-2 Способен к моделированию и конструированию архитектурно-пространственной среды архитектурных объектов</p>	<p>ИД-1пк2 Знать основные методы композиционных приемов художественного моделирования и конструирования в объемно-пространственном проектировании</p> <p>ИД-2пк2 Уметь определить рациональный вариант решений конструктивно-оформительских материалов, объемно-пространственного проектирования, выбора художественных форм и методов подачи объектов</p> <p>ИД-3пк2 Владеть навыками выполнения и реализации дизайнерских проектов с учетом закономерностей развития предметно-пространственной среды</p>
--	---

3. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц (144 часа)

4. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии:

- проведение практических аудиторных занятий;
- организация самостоятельной образовательной деятельности;
- организация и проведение консультаций;
- проведение зачета.

При организации самостоятельной работы занятий используются следующие образовательные технологии:

- формирование и усвоение рекомендованной учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.);
- выполнение домашних заданий;

5. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля: выполнение самостоятельных работ и домашних заданий.

Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена.