

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне

по направлению 54.03.01 Дизайн

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

Целью дисциплины «Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне» 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 «Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне» относится к вариативной части блока Б1В1 ОПОП. Данная дисциплина подлежит изучению в 5 семестре третьего курса обучения.

Входными знаниями, умениями и компетенциями студента, необходимыми для изучения данной дисциплины являются знания, умения и компетенции, освоенные в рамках изучения следующих дисциплин (модулей) ОПОП: История орнамента/История декоративно-прикладного искусства.

Процесс изучения данной дисциплины логически связан и идет параллельно с дисциплинами ОПОП: Проектирование в графическом дизайне, Технический рисунок/Основы перспективы и начертательная геометрия, Компьютерная графика в графическом дизайне/Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Макетирование в графическом дизайне/Художественно-техническое редактирование.

Дисциплина «Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне» является предшествующей для дисциплин (модулей) ОПОП: Проектирование в графическом дизайне, Типографика/Плакатная графика, Технология полиграфии/Основы печати, Техника графики/Иллюстрация. А также для прохождения проектно-технологической практики, научно-исследовательской практики, преддипломной практики и в процессе подготовки к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы.

3. 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 подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное	ИД-1.4пк1 Знать компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

<p>задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ИД-2.1пк1 Уметь производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Уметь определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2.3пк1 Уметь использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.1пк1 Владеть навыками составления проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме</p> <p>ИД-3.3пк1 Владеть навыками планирования и согласования с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p>ПК-2 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ИД-1.1пк2 Знать компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2пк2 Уметь анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2.2пк2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2.3пк2 Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</p> <p>ИД-3пк2 Владеть навыками изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.2пк2 Владеть навыками разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.3пк2 Владеть навыками подготовки графических материалов для передачи в производство</p>

4.Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы (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 и подготовки к экзамену.

6.Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:

Устный опрос, самостоятельные работы.

Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена.