

Документ подписан простой электронной подписью

Информационно-образовательное учреждение высшего образования
Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования

ФИО: Агабекян Раиса Левоновна

Должность: ректор «Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»

Дата подписания: 13.12.2023 12:25:24

(г. Краснодар)

Уникальный программный ключ:

(НАН ЧОУ ВО Академия ИМСИТ)

4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе,

доцент Севрюгина Н.И.

20 ноября 2023

Б1.В.ДЭ.09.01

Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"

Анотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

| | |
|------------------------|----------------------------------|
| Закреплена за кафедрой | Кафедра рекламы и дизайна |
| Учебный план | 54.03.01 Дизайн |
| Квалификация | бакалавр |
| Форма обучения | очная |
| Программу составил(и): | ст. преподаватель, Гринь А.А. |

Распределение часов дисциплины по семестрам

| Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>) | 7 (4.1) | | Итого | |
|--|---------|------|-------|------|
| | 15 5/6 | | | |
| Неделя | | | | |
| Вид занятий | уп | рп | уп | рп |
| Лабораторные | 48 | 48 | 48 | 48 |
| Контактная работа на аттестации | 0,2 | 0,2 | 0,2 | 0,2 |
| В том числе в форме прак.подготовки | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Итого ауд. | 48 | 48 | 48 | 48 |
| Контактная работа | 48,2 | 48,2 | 48,2 | 48,2 |
| Сам. работа | 59,8 | 59,8 | 59,8 | 59,8 |
| Итого | 108 | 108 | 108 | 108 |

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

| | |
|-----|---|
| 1.1 | Цель освоения дисциплины – сформировать у студентов способности решать различные профессиональные задачи выразительными средствами компьютерного моделирования дизайн-проектов. |
| 1.2 | Квалификация бакалавра дизайна предполагает знание истории изучения компьютерного моделирования дизайн-проектов, классификацию и свойства моделирования, основы построения, а также овладение широким спектром моделирования дизайн-проектов, позволяющих выражать свой художественный замысел. |

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

| | |
|--------------------|---|
| Цикл (раздел) ООП: | Б1.В.ДЭ.09 |
| 2.1 | Требования к предварительной подготовке обучающегося: |
| 2.1.1 | Методология курса данной дисциплины опирается на системную согласованность с дисциплинами: «Основы композиции», «Пропедевтика», «Академическая живопись», «Спецживопись», «Проектирование». |
| 2.1.2 | Академическая живопись |
| 2.1.3 | Академическая скульптура и пластическое моделирование |
| 2.1.4 | Академический рисунок |
| 2.1.5 | Ландшафтный дизайн |
| 2.1.6 | Материаловедение |
| 2.1.7 | Проектирование |
| 2.1.8 | Техническое конструирование |
| 2.1.9 | Спецрисунок |
| 2.1.10 | Практикум "Компьютерная 3d графика" |
| 2.1.11 | Технический рисунок |
| 2.1.12 | Типология форм архитектурной среды |
| 2.1.13 | Основы двухмерной графики |
| 2.1.14 | Основы инженерного обеспечения дизайна |
| 2.1.15 | Основы эргономики |
| 2.1.16 | Основы композиции |
| 2.1.17 | Информационные технологии в дизайне |
| 2.2 | Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее: |
| 2.2.1 | Методология курса данной дисциплины опирается на системную согласованность с дисциплинами: «Основы композиции», «Пропедевтика», «Академическая живопись», «Спецживопись», «Проектирование». |
| 2.2.2 | Академическая живопись |
| 2.2.3 | Академическая скульптура и пластическое моделирование |
| 2.2.4 | Академический рисунок |
| 2.2.5 | Ландшафтный дизайн |
| 2.2.6 | Материаловедение |
| 2.2.7 | Проектирование |
| 2.2.8 | Техническое конструирование |
| 2.2.9 | Спецрисунок |
| 2.2.10 | Практикум "Компьютерная 3d графика" |
| 2.2.11 | Технический рисунок |
| 2.2.12 | Типология форм архитектурной среды |
| 2.2.13 | Основы двухмерной графики |
| 2.2.14 | Основы инженерного обеспечения дизайна |
| 2.2.15 | Основы эргономики |
| 2.2.16 | Основы композиции |
| 2.2.17 | Информационные технологии в дизайне |
| 2.2.18 | Академическая живопись |
| 2.2.19 | Академическая скульптура и пластическое моделирование |
| 2.2.20 | Академический рисунок |
| 2.2.21 | Ландшафтный дизайн |
| 2.2.22 | Материаловедение |
| 2.2.23 | Проектирование |

| | |
|---|-----------------------------|
| 2.2.24 | Спецживопись |
| 2.2.25 | Спецрисунок |
| 2.2.26 | Техническое конструирование |
| 2.2.27 | Основы выставочного дизайна |
| 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) | |
| ПК-5: Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | |
| Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций) | |
| ПК-5.1: Знает нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; профессиональную терминологию в области дизайна; показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | |
| Знать: | |
| - основные принципы использования цифровых технологий в дизайне; | |
| - основные принципы использования цифровых технологий в дизайне; специфические отличия векторных, растровых и редакторов | |
| - основы интерфейса графических программ; | |
| Уметь: | |
| Иметь навыки - навыками работы с компьютером и средствами проектирования; | |
| создавать виртуальное изображение на основе исходных данных; | |
| использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций. | |
| Владеть: | |
| навыками ввода текстовой и визуальной информации для создания файла в 3D формате; | |
| - инструментальными возможностями графических программ; | |
| - инструментальными возможностями графических программ; | |
| ПК-5.2: Умеет применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве; выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | |
| Знать: | |
| - алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов; | |
| - инструментальные возможности векторного редактора «3Ds Max»; | |
| - алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов; | |
| Уметь: | |
| - использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций. | |
| - использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения; | |
| - навыками моделирования формы в графических редакторах; инструментальными возможностями графических программ; | |
| Владеть: | |
| - навыками моделирования формы в графических редакторах; | |
| - навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах. | |
| - инструментальными возможностями графических программ; навыками создания иллюстраций в графических редакторах. навыками обработки текстовой и визуальной информации в редакторах; навык воссоздания виртуальной пространственной среды в графических редакторах. | |
| ПК-5.3: Владеет навыками работы с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; оформления отчета по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | |
| Знать: | |
| - инструментальными возможностями графических программ; | |
| - специфические отличия векторных, растровых и редакторов; инструментальные возможности векторного редактора «3Ds Max»; алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов; | |
| - специфические отличия векторных, растровых и редакторов; инструментальные возможности векторного редактора «3Ds Max»; алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов; | |
| Уметь: | |
| - пользоваться чертежами и уметь их переносить в 3D; структурировать процесс работы с программными средствами проектирования; | |

| |
|---|
| создавать виртуальное изображение на основе исходных данных; использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения; использовать возможности различных графических пакетов для представления проектных материалов в цифровой форме. использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций. |
| - пользоваться чертежами и уметь их переносить в 3D структурировать процесс работы с программными средствами проектирования; создавать виртуальное изображение на основе исходных данных; использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения; использовать возможности различных графических пакетов для представления проектных материалов в цифровой форме. использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций. |
| Владеть: |
| - навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах. |
| - навыками обработки текстовой и визуальной информации в редакторах; инструментальными возможностями графических программ; навыками создания иллюстраций в графических редакторах. навыками обработки текстовой и визуальной информации в редакторах; навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах. |
| Иметь навыки - навыками работы с компьютером и средствами проектирования; навыками ввода текстовой и визуальной информации для создания файла в 3D формате; навыками моделирования формы в графических редакторах; инструментальными возможностями графических программ; навыками создания иллюстраций в графических редакторах. навыками обработки текстовой и визуальной информации в редакторах; навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах. |

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

| | |
|------------|---|
| 3.1 | Знать: |
| | - основные принципы использования цифровых технологий в дизайне; |
| | - алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов; |
| | - инструментальными возможностями графических программ; |
| 3.2 | Уметь: |
| | Иметь навыки - навыками работы с компьютером и средствами проектирования; |
| | - использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций. |
| | - пользоваться чертежами и уметь их переносить в 3D; структурировать процесс работы с программными средствами проектирования; |
| 3.3 | Владеть: |
| | навыками ввода текстовой и визуальной информации для создания файла в 3D формате; |
| | - навыками моделирования формы в графических редакторах; |
| | - навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах. |