

Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования  
Информация о владельце: **«Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»**  
ФИО: Агабекян Раиса Левониковна (г. Краснодар)  
Должность: ректор (НАН ЧОУ ВО Академия ИМСИТ)  
Дата подписания: 01.04.2024 08:42:14  
Уникальный программный ключ:  
4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе,  
доцент Севрюгина Н.И.  
25.12.2023

**Б1.В.ДЭ.07.01**

## **Практикум "Компьютерная 3d графика"**

### **Аннотация 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 Андрей Александрович

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	Неделя		16 1/6	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лабораторные	32	32	32	32
Контактная работа на аттестации	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе в форме практ.подготовки	4	4	4	4
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32,2	32,2	32,2	32,2
Сам. работа	39,8	39,8	39,8	39,8
Итого	72	72	72	72

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	
1.1	Обеспечение необходимым теоретическим и практическим уровнем подготовки студентов в области знаний о компьютерном моделировании в дизайне, а также овладение методами построения 3D моделей развития пространственного мышления, составляющих основу профессиональной деятельности в дизайне. Сформировать у студентов способности решать различные профессиональные задачи выразительными средствами моделирования.

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП</b>	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.07
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Пропедевтика
2.1.2	Математика и информатика
2.1.3	Цифровые коммуникации
2.1.4	Компьютерное моделирование в дизайне
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Проектирование
2.2.2	Производственная практика: проектно-технологическая практика
2.2.3	Ландшафтный дизайн
2.2.4	Техническое конструирование
<b>3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
<b>ПК-4: Способен применять в профессиональной деятельности основные технологические решения, технические средства, приемы и методы онлайн и офлайн проектирования</b>	
<b>Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)</b>	

**В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>