

Документ подписан в электронной форме негосударственным 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 08:42:15
 Уникальный программный ключ:
 4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

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

Б1.О.05.07
МОДУЛЬ ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ПОДГОТОВКИ
Начертательная геометрия

Аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра математики и вычислительной техники**
 Учебный план 54.03.01 Дизайн
 Квалификация **бакалавр**
 Форма обучения **очная**
 Программу составил(и): канд.техн.наук, старший преподаватель, Куцына Ирина Вадимовна

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		Итого	
	Неделя		16 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16	32	32
Практические	16	16	32	32	48	48
Контактная работа на аттестации (в период экз. сессий)			0,3	0,3	0,3	0,3
Контактная работа на аттестации	0,2	0,2			0,2	0,2
Консультации перед экзаменом			1	1	1	1
В том числе в форме практ.подготовки	2	2	2	2	4	4
Итого ауд.	32	32	48	48	80	80
Контактная работа	32,2	32,2	49,3	49,3	81,5	81,5
Сам. работа	39,8	39,8	24	24	63,8	63,8
Часы на контроль			34,7	34,7	34,7	34,7
Итого	72	72	108	108	180	180

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Целью учебной дисциплины «Начертательная геометрия» является:
1.2	- изучение правил изображения на плоскости пространственных фигур и решение инженерногеометрических задач на плоскостном чертеже;
1.3	- выработка знаний и навыков, необходимых для выполнения и чтения чертежей отдельных деталей.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.05
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Математика в объеме средней школы
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Метрология, стандартизация и сертификация в дизайне
2.2.2	Математика и информатика
3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	
ПК-3: Способен участвовать в разработке и оформлении научно-проектной документации объектов проектирования	
Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)	
ОПК-3.1: Знает историю развития рисованных символов, умение создавать современные типографические знаки для разработки продуктов креативного дизайна, основы искусства: содержание основных понятий, принципы классификации видов и жанров искусства, язык основных видов искусства, периодизацию мирового искусства, хронологические рамки каждой эпохи, характерные особенности основных художественных стилей и направлений, основы изображения предметов окружающей среды, значение графики в создании объектов, дизайн правила составления технического задания дизайн-проекта, специфику терминологии дизайн-проектирования	
Знать:	
Методы теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности	
стандартные профессиональные задачи с применением естественнонаучных и обще-инженерных знаниями;	
основы высшей математики, физики, экологии, инженерной графики, информатики и программирования;	
ОПК-3.2: Умеет понимать образный язык разных видов искусств, анализировать художественные произведения, ясно, логически стройно выражать свои мысли по различным проблемам искусства в устной и письменной форме; анализировать и формировать требования к дизайн-проекту, составлять техническое задание к дизайн-проекту; синтезировать данные, идеи, решения для создания итогового дизайн-продукта; критически оценивать свои достоинства и недостатки, наметить пути и выбрать средства совершенствования проектной деятельности с точки зрения практической эргономики	
Уметь:	
применять основы высшей, математики, инженерной графики, информатики и программирования;	
решать стандартные профессиональные задачи с применением естественнонаучных и обще-инженерных знаниями, методов математического анализа и моделирования;	
применять методы теоретического и экспериментального исследования объектов.	
ОПК-3.3: Владеет методами изобразительного языка академического рисунка, приемами выполнения работ в графическом цветовыми композициями материале; навыком аргументации своих проектных идей и их воплощения к итоговому продукту, инструментами методологии дизайн-мышления в рамках проектной работы; способами анализа и определения требований к эргономическим факторам дизайн проекта; профессионально и научно обосновать свои предложения и результаты проектной деятельности	
Владеть:	
применения методологических основ высшей математики, физики, экологии, инженерной графики, информатики и программирования;	
решения стандартных профессиональных задач с применением естественнонаучных и обще-инженерных знаниями, методов математического анализа и моделирования	
теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности.	

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
Методы теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности	
3.2	Уметь:
применять основы высшей, математики, инженерной графики, информатики и программирования;	
3.3	Владеть:
применения методологических основ высшей математики, физики, экологии, инженерной графики, информатики и программирования;	