

Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования  
Информация о владельце: **«Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»**  
ФИО: Агабекян Раиса Левковна (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.12**

## **Технология компьютерной визуализации**

### **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): нет, ст.преподаватель, Гринь Андрей Александрович

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	Неделя			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	32	32	32	32
Контактная работа на аттестации (в период экз. сессий)	0,3	0,3	0,3	0,3
Консультации перед экзаменом	1	1	1	1
В том числе в форме практ.подготовки	4	4	4	4
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	49,3	49,3	49,3	49,3
Сам. работа	24	24	24	24
Часы на контроль	34,7	34,7	34,7	34,7
Итого	108	108	108	108

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	
1.1	Цель освоения дисциплины «ТЕХНОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ВИЗУАЛИЗАЦИИ» - обеспечение необходимым теоретическим и практическим уровнем подготовки студентов в области знаний о технологии компьютерной визуализации, а также овладение методами построения размещения визуальных материалов, развитии композиционных способностей, составляющих основу профессиональной деятельности в дизайне.
1.2	Дисциплина представляет собой базовую основу формирования профессиональных навыков студентов — будущих дизайнеров. Дисциплина складывается из системы аудиторных лекций, практических занятий и практических упражнений самостоятельной работы. Дисциплиной предусмотрено ознакомление студентов с основными приемами визуализации как важнейшего компонента окружающей человека природной и искусственной среды.
1.3	Курс дисциплины «Технология компьютерной визуализации» включает раздел знаний о компоновке наглядных материалов, композиции и верстке визуальных материалов, различных вариантах визуального размещения, используемых в компьютерных программах. Изучаемый дизайнерами курс, опираясь на физические основы зрительного восприятия, психофизиологическом фундаменте, одновременно учитывает представления общества и адресуется разнообразным сферам его применения
1.4	сформировать у студентов способности решать различные профессиональные задачи выразительными средствами визуальной пластики средствами компьютерных программ.
1.5	Квалификация бакалавра дизайна предполагает знание работы в различных компьютерных программах, классификацию компьютерной визуализации, а также овладение широким спектром средств, позволяющих выражать свой художественный замысел в дизайн-проекте.
1.6	

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП</b>	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В
<b>2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
2.1.1	Академическая живопись
2.1.2	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.1.3	Академический рисунок
2.1.4	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.1.5	Проектирование
2.1.6	Проектная графика
2.1.7	Спецживопись
2.1.8	Спецрисунок
2.1.9	Техника графики
2.1.10	Художественно - техническое редактирование
2.1.11	Архитектурно-дизайнерское материаловедение
2.1.12	Основы производственного мастерства
2.1.13	Практикум "Компьютерная 3d графика"
2.1.14	Производственная практика: проектно-технологическая практика
2.1.15	Технический рисунок
2.1.16	История графического дизайна и рекламы
2.1.17	Компьютерное моделирование в дизайне
2.1.18	Проектирование в графическом дизайне
2.1.19	Типографика
2.1.20	Информационные технологии и базы данных
2.1.21	Организация проектной деятельности
2.1.22	Основы двухмерной графики
2.1.23	Основы инженерного обеспечения дизайна
2.1.24	Тренинг "Деловая этика и психология творчества"
2.1.25	Учебная практика: научно-исследовательская работа(получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.1.26	Цветоведение и колористика
2.1.27	Иностранный язык
2.1.28	История дизайна, науки и техники
2.1.29	Пропедевтика

2.1.30	Психология
2.1.31	Теория дизайна
2.1.32	Цифровые коммуникации
2.1.33	Информационные технологии в дизайне
2.1.34	Культурология
2.1.35	Метрология, стандартизация и сертификация в дизайне
2.1.36	Начертательная геометрия
2.1.37	Основы композиции в графическом дизайне
2.1.38	Учебная практика: учебно-ознакомительная практика
2.1.39	Фотокомпозиция
2.1.40	История (история России, всеобщая история)
2.1.41	История искусств
2.1.42	Математика и информатика
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.2.3	Академический рисунок
2.2.4	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.2.5	Проектирование
2.2.6	Проектная графика
2.2.7	Спецживопись
2.2.8	Спецрисунок
2.2.9	Техника графики
2.2.10	Художественно - техническое редактирование
2.2.11	Основы выставочного дизайна
<b>3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
<b>ПК-5: Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</b>	
<b>Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)</b>	
<b>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен</b>	
<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>