

Б1. Б.08 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

Объем трудоемкости: 2 зачетные единицы (72 часа, из них - 48 часов аудиторной нагрузки, в.т.ч. 48 лабораторных занятий, 23,8 часов самостоятельной работы, 0,2 ИКР, зачет).

Цель дисциплины:

Цель дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» — сформировать у студентов способности решать профессиональные задачи в области компьютерного моделирования объектов различного функционального содержания, структуры и масштаба.

Квалификация бакалавра дизайна предполагает знание основ проектного мастерства, закономерностей формообразования, умение воплотить свой авторский замысел в дизайнпроекте, посредством конфигурирования пространственной структуры.

Задачи дисциплины:

Основные задачи изучения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» включают в себя:

- формирование об эффективном применении информационных технологий для решений проектных задач;
 - изучение основных эффективных алгоритмов в работе с программным обеспечением;
 - изучение инновационных методик работы с программным обеспечением;
- изучение базовых алгоритмов применения графических редакторов в качестве инструментов проектного поиска;
- освоение не документированных возможностей векторного графического редактора Corel Draw!;
- освоение не документированных возможностей растрового графического редактора Adobe Photoshop!;
- освоение не документированных возможностей пространственного графического редактора 3в Studio Max;

Место дисциплины «Анимация» в структуре ООП ВО

Дисциплина «Анимации» относится к вариативной части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана, дисциплина по выбору.

Требования к уровню освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: ОПК-6: ОПК-7: ПК-5.

№ Индекс Содержание В результате изучения учебной д п.п компете компетенции должнь	, ,
, должи	Ы
. нции (или её части) знать умет	гь владеть
1. ОПК-6, способность как самостоятель	ьно навыком
самостоятельно самостоятельно приобретать	с самостоятельн
приобретать с приобретать с помощью	о приобретать
помощью помощью информацион	нных с помощью
информационны информационных технологий и	и информационн
х технологий и технологий и использовать	ь в ых технологий
использовать в использовать в практической	й и использовать
практической практической деятельности	и новые в практической
деятельности деятельности знания и уме	ения, в деятельности
новые знания и новые знания и том числе,	новые знания и
умения, в том умения, в том непосредстве	енно не умения, в том
числе, числе, связанных со	о сферой числе,
непосредственно непосредственно деятельности	
не связанных со не связанных со	но не
сферой сферой	связанных со
деятельности деятельности	сферой
	деятельности
2. ОПК-7 готовность к принципы Эксплуатиро	
эксплуатации эксплуатации современное	
современного современного оборудовани	-
оборудования и оборудования и приборы (в	оборудования
приборов (в приборов (в соответствии	1 1 \
соответствии с соответствии с направленно	
направлен- направленностью (профилем)	направленност
ностью (профилем) программы)	ью (профилем)
(профилем) программы)	программы)
программы)	
3. ПК-5 готовность Знает как синтезиров	вать Навыком
синтезировать синтезировать набор возмож	-
набор набор возможных решений зада	ач или набор
возможных решений задач подходов к	возможных
решений задач или подходов к выполнению	_
или подходов к выполнению способносты	ю или подходов к
выполнению проекта, обосновыват	ть свои выполнению
проекта, способностью предложения	я, проекта,
способностью обосновывать составлять	способностью
обосновывать свои подробную	обосновывать
свои предложения, спецификаци	ию свои
предложения, составлять требований к	к проекту предложения,
составлять подробную и реализовые	вать составлять
подробную спецификацию проектную и,	дею, подробную
спецификацию требований к основанную	на спецификацию
требований к проекту и концептуалы	ном, требований к
проекту и реализовывать творческом п	подходе, проекту и
реализовывать проектную идею, на практике	реализовывать
проектную основанную на	проектную
идею, концептуальном,	идею,

$N_{\underline{0}}$	Индекс	Содержание	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся		
п.п	компете	компетенции		должны	
	нции	(или её части)	знать	уметь	владеть
		основанную на	творческом		основанную на
		концептуальном,	подходе, на		концептуально
		творческом	практике		м, творческом
		подходе, на			подходе, на
		практике			практике

Основная литература:

- **1. Лепская Н. А. Художник и компьютер:** учебное пособие Издатель: Когито-Центр, 2013 http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=145067&sr=1 Электронный ресурс.
- 2. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы: учебное пособие/ С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Ахтямов; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». Казань: Издательство КНИТУ, 2014. 112 с.: ил. Библиогр. в кн. ISBN 978-5-7882-1553-2; То же [Электронный ресурс]. URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713
 3.. Макарова, Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие Омск: Издательство ОмГТУ, 2015.

 http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443143

Электронный ресурс

4. **Прогрессивные информационные технологии в современном образовательном процессе: учебное пособие** / Е.М. Андреева, Б.Л. Крукиер, Л.А. Крукиер и др. ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Южный федеральный университет". - Ростов-н/Д : Издательство Южного федерального университета, 2011. - 256 с. - ISBN 978-5-9275-0804-4 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=240959

Форма проведения аттестации по дисциплине: зачет