

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 09:58:44

(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.05.01**

## **Компьютерное моделирование в дизайне**

### **Анотация к рабочей программе дисциплины (модуля)**

Закреплена за кафедрой	<b>Кафедра рекламы и дизайна</b>
Учебный план	54.03.01 Дизайн
Квалификация	<b>бакалавр</b>
Форма обучения	<b>очная</b>
Программу составил(и):	нет, преподаватель, Салькова О.Н.

#### **Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		5 (3.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Неделя	16 1/6		15 5/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Лабораторные	32	32	32	32	64	64
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	4	4	4	4	8	8
Итого ауд.	32	32	32	32	64	64
Контактная работа	32,2	32,2	33,3	33,3	65,5	65,5
Сам. работа	39,8	39,8	40	40	79,8	79,8
Часы на контроль			34,7	34,7	34,7	34,7
Итого	72	72	108	108	180	180

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Цель освоения дисциплины «Компьютерное моделирование в дизайне»: формирование базовых методов и технологий использования компьютерных средств в процессе проектирования, моделирования и визуализации дизайн-проекта. Подготовить обучающихся к работе в среде растровой и векторной графики и 3D-моделирования.
-----	--

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.05
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Технический рисунок
2.1.2	Основы двухмерной графики
2.1.3	Основы инженерного обеспечения дизайна
2.1.4	Начертательная геометрия
2.1.5	Метрология, стандартизация и сертификация в дизайне
2.1.6	Проектирование
2.1.7	Академический рисунок
2.1.8	Основы эргономики
2.1.9	Иностранный язык
2.1.10	История искусств
2.1.11	Теория дизайна
<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	Техническое конструирование
2.2.3	Основы выставочного дизайна
2.2.4	Ландшафтный дизайн
2.2.5	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.6	Производственная практика: преддипломная практика

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ПК-4: Способен участвовать в разработке и оформлении научно-проектной документации объектов проектирования**

#### Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)

**ПК-4.1: Знает требования законодательства и нормативных документов по проектированию и охране объектов культурного наследия; социальные, градостроительные, историко-культурные, объемно-планировочные, функционально-технологические, конструктивные, композиционно-художественные, эргономические и экономические требования к различным типам объектов; состав и правила подсчета технико-экономических показателей, учитываемых при проведении технико-экономических расчетов проектных решений; методы и приемы автоматизированного проектирования, основные программные комплексы проектирования, создания чертежей и моделей**

#### **Знать:**

Знать современные компьютерные программы

Знать современные компьютерные программы, при реализации проекта использует современные технологии

Знать современные компьютерные программы, при реализации проекта использует современные технологии, технологии, технические средства

#### **Уметь:**

Уметь использовать современные компьютерные программы

Уметь использовать современные компьютерные программы, при реализации проекта использует современные технологии

Уметь использовать современные компьютерные программы, при реализации проекта использует современные технологии, технологии, технические средства

#### **Владеть:**

Владеть современные компьютерные программы

Владеть современные компьютерные программы, при реализации проекта использует современные технологии

Владеть современные компьютерные программы, при реализации проекта использует современные технологии, технологии, технические средства

<b>ПК-4.2: Умеет участвовать в обосновании выбора вариантов решений по проектированию объектов для современного использования; участвовать в разработке и оформлении проектной документации и составлении исторической записки; проводить расчет технико-экономических показателей; использовать средства автоматизации проектирования и компьютерного моделирования</b>	
<b>Знать:</b>	
Знать как пользоваться современными компьютерными программами	
Знать как пользоваться современными компьютерными программами	
Знать как пользоваться современными компьютерными программами при проектировании объекта	
<b>Уметь:</b>	
Уметь пользоваться современными компьютерными программами	
Уметь пользоваться современными компьютерными программами	
Уметь пользоваться современными компьютерными программами при проектировании объекта	
<b>Владеть:</b>	
Владеть современными компьютерными программами	
Владеть современными компьютерными программами	
Владеть современными компьютерными программами при проектировании объекта	
<b>ПК-4.3: Владеет навыками разработки и оформления проектной документации, методами научных исследований при проектировании объектов</b>	
<b>Знать:</b>	
Знать навыками использования современных технических средств	
Знать навыками использования современных технических средств и основных технологий цифровых коммуникаций	
Знать навыками использования современных технических средств и основных технологий цифровых коммуникаций для подготовки проекта	
<b>Уметь:</b>	
Уметь навыками использования современных технических средств	
Уметь навыками использования современных технических средств и основных технологий цифровых коммуникаций	
Уметь навыками использования современных технических средств и основных технологий цифровых коммуникаций для подготовки проекта	
<b>Владеть:</b>	
Владеть навыками использования современных технических средств	
Владеть навыками использования современных технических средств и основных технологий цифровых коммуникаций	
Владеть навыками использования современных технических средств и основных технологий цифровых коммуникаций для подготовки проекта	

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

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
Знать современные компьютерные программы	
Знать как пользоваться современными компьютерными программами	
Знать навыками использования современных технических средств	
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
Уметь использовать современные компьютерные программы	
Уметь пользоваться современными компьютерными программами	
Уметь навыками использования современных технических средств	
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
Владеть современными компьютерными программами	
Владеть современными компьютерными программами	
Владеть навыками использования современных технических средств	