

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о государственном аккредитованном некоммерческом частном образовательном учреждении 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.09.01**

## **Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"**

### **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):	ст. преподаватель, Гринь А.А.

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

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	15 5/6			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лабораторные	48	48	48	48
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.	48	48	48	48
Контактная работа	48,2	48,2	48,2	48,2
Сам. работа	59,8	59,8	59,8	59,8
Итого	108	108	108	108

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Цель освоения дисциплины – сформировать у студентов способности решать различные профессиональные задачи выразительными средствами компьютерного моделирования дизайн-проектов.
1.2	Квалификация бакалавра дизайна предполагает знание истории изучения компьютерного моделирования дизайн-проектов, классификацию и свойства моделирования, основы построения, а также овладение широким спектром моделирования дизайн-проектов, позволяющих выражать свой художественный замысел.

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.09
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Методология курса данной дисциплины опирается на системную согласованность с дисциплинами: «Основы композиции», «Пропедевтика», «Академическая живопись», «Спецживопись», «Проектирование».
2.1.2	Академическая живопись
2.1.3	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.1.4	Академический рисунок
2.1.5	Ландшафтный дизайн
2.1.6	Материаловедение
2.1.7	Проектирование
2.1.8	Техническое конструирование
2.1.9	Спецрисунок
2.1.10	Практикум "Компьютерная 3d графика"
2.1.11	Технический рисунок
2.1.12	Типология форм архитектурной среды
2.1.13	Основы двухмерной графики
2.1.14	Основы инженерного обеспечения дизайна
2.1.15	Основы эргономики
2.1.16	Основы композиции
2.1.17	Информационные технологии в дизайне
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Методология курса данной дисциплины опирается на системную согласованность с дисциплинами: «Основы композиции», «Пропедевтика», «Академическая живопись», «Спецживопись», «Проектирование».
2.2.2	Академическая живопись
2.2.3	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.2.4	Академический рисунок
2.2.5	Ландшафтный дизайн
2.2.6	Материаловедение
2.2.7	Проектирование
2.2.8	Техническое конструирование
2.2.9	Спецрисунок
2.2.10	Практикум "Компьютерная 3d графика"
2.2.11	Технический рисунок
2.2.12	Типология форм архитектурной среды
2.2.13	Основы двухмерной графики
2.2.14	Основы инженерного обеспечения дизайна
2.2.15	Основы эргономики
2.2.16	Основы композиции
2.2.17	Информационные технологии в дизайне
2.2.18	Академическая живопись
2.2.19	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.2.20	Академический рисунок
2.2.21	Ландшафтный дизайн
2.2.22	Материаловедение
2.2.23	Проектирование

2.2.24	Спецживопись
2.2.25	Спецрисунок
2.2.26	Техническое конструирование
2.2.27	Основы выставочного дизайна
<b>3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
<b>ПК-5: 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>	
<b>ПК-5.1: Знает современные компьютерные программы, при реализации проекта использует современные технологии, технологии, технические средства</b>	
<b>Знать:</b>	
- основные принципы использования цифровых технологий в дизайне;	
- основные принципы использования цифровых технологий в дизайне; специфические отличия векторных, растровых и редакторов	
- основы интерфейса графических программ;	
<b>Уметь:</b>	
Иметь навыки - навыками работы с компьютером и средствами проектирования;	
создавать виртуальное изображение на основе исходных данных;	
использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций.	
<b>Владеть:</b>	
навыками ввода текстовой и визуальной информации для создания файла в 3D формате;	
- инструментальными возможностями графических программ;	
- инструментальными возможностями графических программ;	
<b>ПК-5.2: Умеет пользоваться современными компьютерными программами при проектировании объекта</b>	
<b>Знать:</b>	
- алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов;	
- инструментальные возможности векторного редактора «3Ds Max»;	
- алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов;	
<b>Уметь:</b>	
- использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций.	
- использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения;	
- навыками моделирования формы в графических редакторах; инструментальными возможностями графических программ;	
<b>Владеть:</b>	
- навыками моделирования формы в графических редакторах;	
- навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах.	
- инструментальными возможностями графических программ; навыками создания иллюстраций в графических редакторах. навыками обработки текстовой и визуальной информации в редакторах; навык воссоздания виртуальной пространственной среды в графических редакторах.	
<b>ПК-5.3: Владеет навыками использования современных технических средств и основных технологий цифровых коммуникаций для подготовки проекта</b>	
<b>Знать:</b>	
- инструментальными возможностями графических программ;	
- специфические отличия векторных, растровых и редакторов;инструментальные возможности векторного редактора «3Ds Max»;алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов;	
- специфические отличия векторных, растровых и редакторов;инструментальные возможности векторного редактора «3Ds Max»;алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов;	
<b>Уметь:</b>	
- пользоваться чертежами и уметь их переносить в 3D; структурировать процесс работы с программными средствами проектирования;	
создавать виртуальное изображение на основе исходных данных; использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения;использовать возможности различных графических пакетов для представления проектных материалов в цифровой форме.использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций.	

- пользоваться чертежами и уметь их переносить в 3D  
 структурировать процесс работы с программными средствами проектирования;  
 создавать виртуальное изображение на основе исходных данных;  
 использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения;  
 использовать возможности различных графических пакетов для представления проектных материалов в цифровой форме.  
 использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций.

**Владеть:**

- навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах.

- навыками обработки текстовой и визуальной информации в редакторах; инструментальными возможностями графических программ;

навыками создания иллюстраций в графических редакторах.

навыками обработки текстовой и визуальной информации в редакторах;

навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах.

Иметь навыки - навыками работы с компьютером и средствами проектирования;навыками ввода текстовой и визуальной информации для создания файла в 3D формате; навыками моделирования формы в графических редакторах; инструментальными возможностями графических программ; навыками создания иллюстраций в графических редакторах.навыками обработки текстовой и визуальной информации в редакторах; навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах.

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

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
	- основные принципы использования цифровых технологий в дизайне;
	- алгоритмы интегрированного использования различных графических программных пакетов;
	- инструментальными возможностями графических программ;
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
	Иметь навыки - навыками работы с компьютером и средствами проектирования;
	- использовать возможности различных графических пакетов для создания медиа-проектов и их презентаций.
	- пользоваться чертежами и уметь их переносить в 3D; структурировать процесс работы с программными средствами проектирования;
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
	навыками ввода текстовой и визуальной информации для создания файла в 3D формате;
	- навыками моделирования формы в графических редакторах;
	- навыками создания виртуальной пространственной среды в графических редакторах.