|  |
| --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ****УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |
| Основы компьютерного дизайна |
| Уровень образования  | бакалавриат |
| Направление подготовки | 29.03.04 | Технология художественной обработки материалов |
| Профиль | Технология изготовления художественно-промышленных изделий |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года |
| Форма обучения | очная |

* + - 1. Учебная дисциплина «Основы компьютерного дизайна» изучается в седьмом и восьмом семестрах.
			2. Курсовая работа – не предусмотрена.

## Форма промежуточной аттестации

|  |  |
| --- | --- |
|  | Зачет и экзамен  |
|  |  |

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина «Основы компьютерного дизайна» относится к обязательной части, программы.
			2. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:
		- Инженерная графика;
		- Компьютерная графика.
			1. Результаты обучения по учебной дисциплине используются при изучении следующих дисциплин:
		- Сапр художественных изделий;
		- Организация проектной деятельности.

## Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

* + - 1. Целями изучения дисциплины «Основы компьютерного дизайна» являются:
		- освоение основных законов компьютерного построения чертежей, компьютерный дизайн художественных изделий;
		- освоение применения современных программно-методических комплексов исследования и автоматизированного проектирования объектов профессиональной деятельности.
			1. Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины

## Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора****достижения компетенции** | **Планируемые результаты обучения** **по дисциплине**  |
| --- | --- | --- |
| ПК-4Способен применять современные программные продукты при проектировании и визуализации разработанных объектов | ИД-ПК-4.1Применение знаний современных программных продуктов при проектировании и визуализации разработанных объектов | -Оценивает собственную траекторию обучения с точки зрения проектного подхода к постановке и решению конкретных задач профессиональной деятельности;-Анализирует и корректно использует литературные источники для написания тезисов к обоснованию темы докладов на конференциях, литературного обзора и прочих академических текстов;-Использует в работе над литературными источниками как фундаментальную, так и периодическую литературу;-Грамотно подбирает и заимствует иллюстрационный материал, необходимый для Презентаций и написания академических текстов; |
| ИД-ПК-4.2Выбор необходимого программного продукта для решения поставленных задачИД-ПК-4.3Разработка эскизов моделей художественно-промышленных объектов с помощью графических компьютерных программ |

# СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИН

# СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ

## Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очной форме обучения –  | 6 | **з.е.** | 216 | **час.** |