

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 18.09.2023 17:34:08  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## 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

Учебная дисциплина «Основы компьютерного дизайна» изучается в седьмом семестре.  
Курсовая работа – не предусмотрена.

### 1.1. Форма промежуточной аттестации

Экзамен

### 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Основы компьютерного дизайна» относится к обязательной части, программы.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

- Инженерная графика;
- Компьютерная графика.

Результаты обучения по учебной дисциплине используются при изучении следующих дисциплин:

- Сапр художественных изделий;
- Организация проектной деятельности.

### 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

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.

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-4 Способен применять современные программные продукты при проектировании и визуализации разработанных объектов	ИД-ПК-4.1 Применение 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-4.2 Выбор необходимого программного продукта для решения поставленных задач	
	ИД-ПК-4.3 Разработка эскизов моделей художественно-промышленных объектов с помощью графических компьютерных программ	

## СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 1. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	з.е.	144	час.
---------------------------	---	------	-----	------