|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  **УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | |
| **Компьютерное проектирование в дизайне** | | |
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки | 54.03.01 | Дизайн |
| Направленность (профиль) | Графический дизайн | |
| Срок освоения образовательной программы по очно-заочной форме обучения | 5 лет | |
| Форма(-ы) обучения | Очно-заочная | |

1. Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне» изучается с третьего по седьмой семестр.

## Форма промежуточной аттестации:

|  |  |
| --- | --- |
| третий семестр | - зачет с оценкой |
| четвертый семестр | - зачет с оценкой |
| пятый семестр шестой семестр | - зачет с оценкой  - зачет с оценкой |
| седьмой семестр | - экзамен |

## 2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений. Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:
    - Основы композиции;
    - Колористика и цветоведение;
    - Пропедевтика.
      1. Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:
    - Проектирование графической продукции;
    - Компьютерное проектирование в графическом дизайне;
    - Макетирование;
    - Портфолио и презентация.
      1. Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.
      2. Целями изучения дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне» являются:
    - изучение понятий компьютерной графики, её видов, технико-технологических возможностей в графическом дизайне; изучение методов и способов работы для решения проектных задач, методов проектирования графической продукции и верстки макетов;
    - формирование навыков компьютерного проектирования к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
    - формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;
      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, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне»:

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора**  **достижения компетенции** |
| --- | --- |
| ОПК-4, Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики. | ИД-ОПК-4.1  Проектирование, моделирование, разработка печатных и электронных макетов графической продукции;  ИД-ОПК-4.3  Дифференцированное использование современных программных средств 2х-мерной и 3х-мерной графики, векторных и дискретных форматов, современных шрифтовых гарнитур для построения и композиционной организации полиграфической продукции. |
| ОПК-6  Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности. | ИД-ОПК-6.1Выполнение поисковых запросов в современных поисковых системах для решения поставленной задачи;  ИД-ОПК-6.3  Использование знаний современных информационных технологий для решения поставленной профессиональной задачи. |
| ПК-3  Способен владеть методами эскизирования, макетирования, физического моделирования, прототипирования, применять принципы компьютерного моделирования макета продукта. | ИД-ПК-3.5 Верстка полиграфических макетов различной сложности с использованием современных компьютерных специализированных программ. |

* + - 1. 3. Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очно-заочной форме обучения | **10** | **з.е.** | **360** | **час.** |