

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2023 14:44:23
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерное проектирование в дизайне среды

| | |
|---|--------------------|
| Уровень образования | бакалавриат |
| Направление подготовки /Специальность | 54.03.01 Дизайн |
| Направленность (профиль)/ Специализация | Дизайн среды |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года |
| Форма(-ы) обучения | очная/очно-заочная |
| Кафедра – разработчик учебной программы | Дизайн среды |

Учебная дисциплина *«Компьютерное проектирование в дизайне среды»* изучается во втором, третьем, четвертом, пятом и шестом семестрах (очная форма обучения) / в третьем, четвертом, пятом, шестом (очно-заочная форма обучения).

1.1. Форма промежуточной аттестации:

Очная форма обучения

второй семестр - зачет
третий семестр - зачет
четвертый семестр – зачет
пятый семестр – зачет
шестой семестр – экзамен

Очно-заочная форма обучения

третий семестр - зачет
четвертый семестр – зачет
пятый семестр – зачет
шестой семестр – экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина **Компьютерное проектирование в дизайне среды** относится к обязательной части программы.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины **«Компьютерное проектирование в дизайне среды»** является:

- изучение эффективных практических методов и средств цифрового проектирования в дизайне среды;
- изучение современных принципов и методов цифровой обработки изображений;
- развитие творческих и дизайнерских способностей;
- формирование профессионального мышления, эстетического вкуса;

- объединение научно-технических аспектов дизайн-проектирования с эстетическими.

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 |
|--|---|
| 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 Апеллирование навыками проектной культуры, ориентация в основах и структуре проектной дизайнерской деятельности |
| | ИД-ОПК-4.4. Применение современных способов проектной графики при работе над дизайн-проектом; применение инновационных компьютерных технологий; |
| ПК-3 способностью конструировать предметы, товары, коллекции, объекты, в том числе для создания доступной среды | ИД-ПК-3.3 Соблюдение норм перепланировки в сфере проектирования; знание строительных норм и правил; Применение проектной графики при работе над авторским дизайн-проектом; применение компьютерных технологий; |

Общая трудоёмкость учебной дисциплины составляет:

| | | | | |
|----------------------------------|----|------|-----|------|
| по очной форме обучения – | 15 | з.е. | 540 | час. |
| по очно-заочной форме обучения – | 15 | з.е. | 540 | час. |