

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерная графика в бионическом дизайне

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки/Специальность	54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль)/Специализация	Бионический дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Компьютерная графика в бионическом дизайне» изучается в шестом, седьмом семестре.

Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации:

зачет	
экзамен	
шестом семестр	зачет
седьмой семестр	экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Б1.В.ДЭ.3.1 «Компьютерная графика в бионическом дизайне» 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 практикам¹:

- Информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;
- 3D-моделирование в промышленном дизайне.

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Учебная практика. Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы);

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при прохождении *производственной* практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

1.3 Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Компьютерная графика в бионическом дизайне» являются:

- формирование потребительских качеств разрабатываемого объекта в рамках поставленных задач;
- формирование концепции и разработка дизайнерского предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- формирование навыков применения современных информационных баз и графических программ; компьютерного моделирования;
- формирование навыков использования инструментов и методов художественной визуализации создаваемого объекта;
- формирование навыков создания и использование презентаций в процессе проведения проекта для обсуждения выполненных этапов с участниками проекта и заказчиком.
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;
- раскрытие специфических приемов и средств, применяемых в процессе работы над созданием проекта промышленного объекта.

Результатом обучения по учебной дисциплине «3D-моделирование в промышленном дизайне» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

1.4 Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции ²	Код и наименование индикатора достижения компетенции ³	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ИД-ПК-2.4 Проведение самостоятельной научно-исследовательской работы	– Выявляет текущие и конечные цели проекта; – Способен разработать художественно-конструкторское предложение проекта объекта бионического дизайна; – Способен разработать проект объекта бионического дизайна с помощью средств 3D графики; – Способен создать презентацию объекта бионического дизайна и представить его с помощью средств 3D графики.
	ИД-ПК-2.5 Выполнение презентаций, докладов и участие в научно-практических конференциях	

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет⁴:

по очной форме обучения –	6	з.е.	192	час.
---------------------------	---	------	-----	------