

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.06.2024 11:25:30  
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:

- Начертательная геометрия и инженерная графика;
- Информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

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:**

<b>Код и наименование компетенции</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Анализирует и систематизирует отечественную и зарубежную научно-техническую информацию в области визуализации информации.</li> <li>– Использует современные инструменты при моделировании объектов.</li> <li>– Обосновывает выбор программ 3D-моделирования для решения задач производства художественно-промышленных объектов и их реставрации</li> <li>– Применяет общие принципы оформления визуальной информации.</li> <li>– Выполняет визуализацию данных для заданной предметной области.</li> </ul> Выбирает и применяет соответствующие инструменты программного обеспечения для разработки и оформления технической документации.
	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	<b>з.е.</b>	128	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	-----	-------------