

АННОТАЦИЯ
рабочей программы дисциплины

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ СРЕДЫ
по направлению 54.03.01 Дизайн
Направленность подготовки (профиль): "Дизайн среды"

1. Целью изучения дисциплины является всестороннее изучение и освоение теории, истории и методологии компьютерного дизайн-проектирования, особенностей проектирования в среде ArchiCad, развитие у студентов – творческого, комбинаторного и композиционного мышления.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата:

Данная учебная дисциплина относится к части формируемой участниками образовательных отношений и знакомит студентов с теорией и практикой профессии и опирается на входные знания, полученные по дисциплинам «Основы эргономики в дизайне среды», «Основы композиции в дизайне среды», «Компьютерная графика и информационные технологии в дизайне», «Конструирование и макетирование в дизайне среды».

Курс «Компьютерные технологии в проектировании среды» является основой для последующего изучения таких дисциплин как: «Объемно-пространственная композиция», «Проектирование», «История дизайна» и др. Также, полученные знания в процессе изучения дисциплины, позволят успешно пройти все виды практик и защитить ВКР.

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине «Компьютерные технологии в проектировании среды».

Изучение дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании среды» направлено на формирование у студентов следующих компетенций:

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО / ОПОП	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
ОПК-4	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.	ОПК.Б-4.1. Владеет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, принципами линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способах проектной графики. ОПК.Б-4.2. Анализирует варианты применения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании	Знать: основы предметной области: базовые понятия компьютерной графики; принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способы проектной графики. Уметь: 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. Владеть принципами линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способах проектной графики.

		<p>предметов, товаров, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна.</p> <p>ОПК.Б-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики.</p>	
ПК-3	ПК-3. способен применять навыки по компьютерным технологиям применяемым в дизайн-проектировании	<p>ПК.Б-3.1. Демонстрирует знание основ компьютерных графических программ</p> <p>ПК.Б-3.2. Применяет знания по компьютерным технологиям на практике</p> <p>ПК.Б-3.3. Знает характерные особенности современных технологий и способен применить их на практике в рамках реализации дизайн-проекта.</p>	<p>Знать: основы компьютерных графических программ; терминологию используемую в курсе; основы управления цветом (цветовые модели); принципы формирования цифрового изображения; форматы графических файлов; характерные особенности современных технологий и способен применить их на практике в рамках реализации дизайн-проекта.</p> <p>Уметь: работать с различными программным материалом и периферийными компьютерными устройствами; применять знания по компьютерным технологиям на практике.</p> <p>Владеть: навыками работы с компьютером и его периферийными устройствами с целью реализации проектно-графических идей; принципами работы в различных графических редакторах, как растровых, так векторных, а также в среде ArchiCad</p>

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 часов (3 зачётные единицы)

Форма контроля: зачет.