

АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины «Моделирование в графической программе 3Ds MAX» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» – Дизайн среды.

1. Целью изучения дисциплины является подготовка специалистов, обладающих творческим мировоззрением, развитым дизайн-мышлением, путем передачи им знаний в области дизайн-деятельности, основанной на взаимодействии проектирования и художественного творчества. Изучение функциональных возможностей программы 3ds MAX для создания и редактирования трехмерных объектов и сцен.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО бакалавриата.

Дисциплина «Моделирование в графической программе 3Ds MAX» (Б1.В.ДВ.06.01) относится к части формируемой участниками образовательных отношений Б1. Дисциплина «Моделирование в графической программе 3Ds MAX» знакомит студентов с теорией и практикой профессии и опирается на входные знания, полученные по дисциплинам «Проектирование», «Технический рисунок», «Основы черчения и начертательной геометрии», «История искусств».

Изучение дисциплины «Моделирование в графической программе 3Ds MAX» необходимо для успешного освоения дисциплин профессионального цикла «Основы композиции в дизайне среды», «Ландшафтное проектирование среды», «Архитектура и интерьер традиционного жилища народов Северного Кавказа», «Основы эргономики в дизайне среды», «Компьютерная графика и информационные технологии в дизайне», «Материаловедение в дизайне среды», «Проектно-технологическая практика», «Преддипломная практика».

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю).

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций обучающегося:

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО/ ПООП/ ООП	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
ПК-3	Способен применять навыки по компьютерным технологиям применяемым в дизайн-проектировании	ПК.Б-3.1. Демонстрирует знание основ компьютерных графических программ ПК.Б-3.2. Применяет знания по компьютерным технологиям на практике ПК.Б-3.3. Знает характерные особенности современных технологий и способен применить их на практике в рамках реализации дизайн-проекта.	Знать: основы компьютерных графических программ Уметь: применять знания по компьютерным технологиям на практике Владеть: навыками по компьютерным технологиям применяемым в дизайн-проектировании

4. Общая трудоемкость дисциплины 108 часов (3 зачетных единиц). Формы промежуточной аттестации: зачёт (7 семестр).

5. Разработчик: Эсеккуев К.В., к.п.н., доц.