


Министерство образования и науки РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф – Аннотация рабочей программы дисциплины		

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Компьютерное обеспечение проектирования»

по направлению 54.03.01 «Дизайн»
профиль «Дизайн графический»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

Целью дисциплины «Компьютерное обеспечение проектирования» является создание системы знаний об особенностях компьютерного обеспечения проектирования, формирование у студентов умений и навыков использования электронных технологий и приемов создания виртуальных моделей для различных объектов проектирования.

Задачи освоения дисциплины:

Задачами дисциплины являются изучение студентами теоретических знаний, изучение эффективных способов создания проектной графики для решения конкретных задач, формирование практических навыков, позволяющих реализовать алгоритмы компьютерной графики на персональных компьютерах и использовать их во всех сферах деятельности специалистов в области графического дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО


Дисциплина «Компьютерное обеспечение проектирования» (Б1.В.ОД.13) подлежит изучению в 5,6,7,8 семестрах.

Изучение дисциплины «Компьютерное обеспечение проектирования» связано с дисциплинами профессионального цикла: «Информационные технологии в дизайне», «Технологии полиграфии», «Компьютерная графика», «Компьютерное моделирование», «Фотографика», «Основы рекламы», «Рекламно-информационное обеспечение проектирования».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Общепрофессиональные компетенции	
ОПК-6	способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
ОПК-7	способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
Профессиональные компетенции	
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации

Министерство образования и науки РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф – Аннотация рабочей программы дисциплины		

дизайн-проекта на практике

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать: о современных информационных технологиях в графическом дизайне; возможностях технических и программных средств компьютерной графики; способах использования графических пакетов и технологий в содержании проекта; о технологиях растровой графики, применяемых в современном дизайн-проектировании; принципы построения интерфейса графических программ; архитектуру баз данных, базовые алгоритмы создания растровой проектной графики;

уметь: осуществлять визуализацию с применением профессиональных пакетов компьютерной графики, эффективно и в определенные сроки создавать проекты на основе специфических требований технического задания;

владеть: навыками работы с профессиональными графическими пакетами; навыками планирования и разработки проектов в технологиях растровой графики; навыками настройки и применения программных средств, используемых для создания растровой графики.

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц (180 часов)

5. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: программой предполагается проведение практических занятий.

При организации самостоятельной работы занятий используются следующие образовательные технологии: самостоятельная работа не предусмотрена учебным планом.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля: контрольное задание (5-8 семестры)

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета (5-7 семестры) и экзамена (8 семестр).