

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Наименование дисциплины (модуля)

Компьютерные технологии в дизайн-проектировании

Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Дизайн костюма

Цели и задачи дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайн-проектировании» является: формирование профессионального мышления, получение практических навыков использования программного обеспечения для работы с двух и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

Задачи освоения дисциплины:

- закрепление основных навыков профессиональных компетенций;
- использование информационной компетентности, предполагающей владение новым программным обеспечением для работы с двумерной графикой;
- применение на практике компьютерных технологий в профессиональной деятельности (компьютерное проектирование различных объектов дизайна);
- внедрение собственных разработок и предложений по проектированию и компоновке различных объектов дизайна.

Знания и навыки, получаемые студентами в результате изучения вышеуказанной дисциплины, необходимы в процессе обучения и в будущей профессиональной деятельности. Дисциплина ориентирована на применение широкого комплекса компьютерных технологий в процессе обучения.

Результаты освоения дисциплины (модуля)

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины, приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код компетенции	Формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения	
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Знания:	Программное обеспечение для работы с двух- и трехмерной графикой
			Умения:	Применять навыки использования компьютерных технологий в профессиональной деятельности
			Навыки:	Работать в различных графических редакторах и в интернете
	ОПК-7	Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с	Знания:	Программное обеспечение для работы с информационными, компьютерными, технологиями. Владение информацией о существующих интернет-ресурсах по специальности.

		использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Умения:	Применять компьютерные технологии для осуществления подбора и анализа необходимой информации
			Навыки:	Владеть методами применения компьютерных технологий в дизайн-проектировании

Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Введение в компьютерную графику. Основы работы с графическим редактором Corel Draw
- 2) Работа с объектами.
- 3) Работа с кривыми.
- 4) Работа с цветом.
- 5) Инструменты повышенной точности.
- 6) Инструменты для разработки элементов фирменного стиля. Приемы работы над фирменным стилем.
- 7) Работа с текстом.
- 8) Специальные эффекты.
- 9) Экспорт документов и печать.
- 10) Плагины и макросы.
- 11) Особенности использования Corel Draw в полиграфии, наружной рекламе, веб-дизайне.
- 12) Оптимизация работы в Corel Draw.

Трудоемкость дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудоемкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттестации	
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
54.03.01 Дизайн	ОФО	Бл1.Б	5	3	37	0	36	0	1	0	71	3

Составители(ль)

Зайцева Т.А., доцент, Кафедра дизайна и технологий, Tatyana.Zaytseva@vvsu.ru