МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Набережночелнинский государственный педагогический университет"

(ФГБОУ ВО "НГПУ")

Компьютерная графика в дизайне среды

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Искусств и инновационного дизайна**
Учебный план Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Профиль подготовки Дизайн среды

Форма обучения **очная**
Программу составил(и): доцент, Кузнецова А.С.

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**4 (2.2)**		**5 (3.1)**		Итого	
Недель	16		18 2/6			
Вид занятий	УП	РПД	УП	РПД	УП	РПД
Лабораторные	32	32	36	36	68	68
В том числе инт.	32	32	36	36	68	68
Итого ауд.	32	32	36	36	68	68
Контактная работа	32	32	36	36	68	68
Сам. работа	40	40			40	40
Часы на контроль			36	36	36	36
Итого	72	72	72	72	144	144

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цели:
1.2	- изучение основ компьютерной графики
1.3	- формирование у бакалавров знаний и умений, связанных с работой в графических редакторах
1.4	– практическое освоение современных графических программ с целью их дальнейшего применения в дизайн-проектах.
1.5	Задачи:
1.6	- подготовить студентов к визуализации проектных идей;
1.7	- научить использовать инструемнтарий различных редакторов;
1.8	- научить ориентироваться в возможностях графических программ;
1.9	- научить выбирать оптимальные способы построения и визуализации проектных идей в соответствии с посталвенными задачами.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Информационные технологии в дизайне
2.1.2	Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности, творческая практика (музейно-экспозиционных технологий)
2.1.3	Технология 3-D проектирования
2.1.4	Комбинаторные методы проектирования в дизайне среды
2.1.5	Основы проектной графики в дизайне среды
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Преддипломная проектная практика
2.2.2	Организация проектной деятельности
2.2.3	Основы системного проектирования в дизайне среды
2.2.4	САПР, методы прототипирования и производства в современном дизайне
2.2.5	Эвристические методы проектирования
2.2.6	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
ПК-10: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам	
Знать:	
	знать особенности графических редакторо и их сферы применения
Уметь:	
	применять инструменты черчения и рисования в графических редакторах
Владеть:	
	навыком построения рабочих чертежей изделий

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
Виды компьютерной графики и форматы файлов; Различные графические редакторы и особенности работы в них Инструменты рисования, моделирования и построения чертежей в графических редакторах; Средства компьютерной графики;	
3.2	**Уметь:**
Проектировать графическую продукцию и средства визуальной коммуникации средствами компьютерной графики Визуализировать проектные идеи с помощью графических редакторов;	
3.3	**Владеть:**
Работы с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; Работы с векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием.	