

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Набережночелнинский государственный педагогический университет"
(ФГБОУ ВО "НГПУ")

Информационное обеспечение дизайн- проектирования

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Информатики и вычислительной математики
Направление подготовки	09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.&b><Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
Неделя	16			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Лабораторные	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является формирование способности собирать детальную информацию для формализации требований пользователей заказчика.
1.2	Задачами освоения дисциплины являются :
1.3	формирование знаний средств и методов сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика;
1.4	формирование умений сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика;
1.5	формирование навыков сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.08
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Пакеты векторной графики
2.1.2	Проектирование и администрирование баз данных
2.1.3	Технологии дизайн-проектирования
2.1.4	Основы композиции (пропедевтика)
2.1.5	Основы теории и методы дизайна
2.1.6	Учебная практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности
2.1.7	Основы изобразительной грамоты
2.1.8	Пакеты растровой графики
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Цветоведение и колористика
2.2.2	Информационные системы в дизайне пространственной среды
2.2.3	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.4	Компьютерный дизайн интерьера
2.2.5	Курсовая работа по модулю 8
2.2.6	Ландшафтный дизайн
2.2.7	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.2.8	Основы моделирования
2.2.9	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-6: способностью собирать детальную информацию для формализации требований пользователей заказчика	
Знать:	
	определения средств и методов сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика;
	определения и сущности сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика;
	определения и сущности сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика ,и реализация её;
Уметь:	
	использовать средства и методы сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика;
	использовать средства и методы сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика,и реализация её;
	использовать средства и методы сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика,и реализация её в профессиональной деятельности;
Владеть:	
	отдельными навыками применения средств и методов сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика;
	совокупностью навыков применения средств и методов сбора детальную информации для формализации требований пользователей заказчика;

	системой навыков применения средств и методов сбора детальной информации для формализации требований пользователей заказчика;
--	---

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	средства и методы применения современных информационных технологий и методов переработки информации при решении типовых профессиональных задач;
3.1.2	средства и методы использования компьютерной графики в процессе формализации требований пользователя заказчика дизайнерского проекта;
3.1.3	средства и методы сбора детальной информации применения традиционных или современных методик дизайн-проектирования при работе с заказчиком.
3.2	Уметь:
3.2.1	использовать средства и методы применения современных информационных технологий и методов переработки информации при решении типовых профессиональных задач;
3.2.2	использовать средства и методы использования компьютерной графики в процессе формализации требований пользователя заказчика дизайнерского проекта;
3.2.3	использовать средства и методы сбора детальной информации применения традиционных или современных методик дизайн-проектирования при работе с заказчиком.
3.3	Владеть:
3.3.1	навыками применения средств и методов применения современных информационных технологий и методов переработки информации при решении типовых профессиональных задач;
3.3.2	навыками применения средств и методов использования компьютерной графики в процессе формализации требований пользователя заказчика дизайнерского проекта;
3.3.3	навыками применения средств и методов сбора детальной информации применения традиционных или современных методик дизайн-проектирования при работе с заказчиком.