

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.09 Цифровые технологии проектирования объектов дизайна

специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

квалификация Дизайнер

1. Цель и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины

Цель освоения учебной дисциплины: формирование умений применять компьютерную технику и программное обеспечение в профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- научить обучающихся использовать цифровые технологии для решения профессиональных задач;
- научить применять системные действия в профессиональной ситуации, анализировать и проектировать свою деятельность методами и средствами цифровых технологий;
- подготовить обучающихся к проектной и практической деятельности функционально- эстетического обустройства объектов среды, с помощью применения компьютерных программ;
- научить обучающихся:
 - проводить проектный анализ;
 - разрабатывать концепцию проекта;
 - выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта
 - реализовывать творческие идеи в макете;
 - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования с использованием специального программного обеспечения;
 - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
 - выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств;
 - выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макетном материале с использованием оборудования для быстрого прототипирования, станков с ЧПУ;
 - выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и применяемого программного обеспечения;
- разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов общих и профессиональных компетенций.

Дизайнер должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес;

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество;

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность;

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития;

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями;

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий;

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации;

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности;

Дизайнер должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими видам деятельности:

ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов;

ПК 2.1. Применять материалы с учетом их формообразующих свойств;

ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь:**
использовать преобразующие методы цифрового интеллектуального генерирования новых форм;

выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и применяемого программного обеспечения;

разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать:**
методы работы со специальным программным обеспечением;
методы работы с оборудованием для быстрого прототипирования и станками с ЧПУ;
ассортимент, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов;
технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам.

2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Общепрофессиональная дисциплина Цифровые технологии проектирования объектов дизайна относится к вариативной части профессионального учебного цикла.

Общая трудоемкость дисциплины - 181 час

Форма промежуточной аттестации - экзамен