АННОТАЦИЯ

к рабочей программе дисциплины (профессионального модуля)

МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики

по специальности: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

3 года 10 месяцев

Год начала подготовки:2025г.

1. Наименование образовательной программы, в рамках которой изучается дисциплина

Дисциплина Основы проектной и компьютерной графики входит в основную образовательную программу по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

2. Общая трудоёмкость

Дисциплина Основы проектной и компьютерной графики изучается в объеме 158 часов, которые 120 ч. практических занятий, 38ч. самостоятельных занятий.

В том числе количество часов в форме практической подготовки: 100

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина Основы проектной и компьютерной графики относится к профессиональному циклу части учебного плана.

Изучение дисциплины Основы проектной и компьютерной графики требует основных знаний, умений и компетенций студента по дисциплинам: Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования, Колористика, Декоративно-прикладное искусство, История дизайна, Материаловедение.

Дисциплина Основы проектной и компьютерной графики является предшествующей для подготовки дипломного проекта.

4. Требования к результатам освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины Основы проектной и компьютерной графики направлен на формирование следующих **общих компетенций (ОК):**

- ОК01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
- ОК02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
- ОК03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
- ОК04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
- ОК05.Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
- ОК06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
- ОК07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях

– ОК09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Процесс изучения дисциплины Основы проектной и компьютерной графики направлен на формирование следующих **профессиональных компетенций (ПК):**

– ПК1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика
– ПК1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
– ПК1.3.Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
– ПК1.4.Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

В результате изучения дисциплины Основы проектной и компьютерной графики студент должен:

Знать:

– теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном дизайне;
– законы создания колористики;
– закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
– законы формообразования;
– систематизирующие методы формообразования модульность и комбинаторику;
– преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);
– принципы и методы эргономики;
– современные тенденции в области дизайна;
– систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования;
– методики расчета технико-экономических показателей дизайнерского проекта.

Уметь:

– проводить предпроектный анализ;
– разрабатывать концепцию проекта;
– находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи;
– выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
– выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
– создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
– использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
– создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
– производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;
– изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи;
– использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;
– осуществлять процесс дизайн-проектирования;

– разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;

– выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов;

– проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;

– владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;

– владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования;

– осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом эргономических показателей.

Иметь практический опыт:

-разработки технического задания согласно требованиям заказчика;

-проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов ;

-осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ;

-проведения расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

5. Содержание дисциплины

В основе дисциплины Основы проектной и компьютерной графики лежат 3 основополагающих разделов:

1. Выполнение заданий с использованием программы двух- и трехмерной системы автоматизированного проектирования и черчения. Использование в архитектуре, ландшафтном дизайне и предметов интерьера.
2. Визуализация дизайн – интерьера, экстерьера с профессиональным программным обеспечением для 3D-моделирования, анимации и визуализации при проектировании.
3. Построение технических схем и визуализация макета интерьера и экстерьера и объекта с использованием программы с профессиональным программным обеспечением для 3D-моделирования, анимации и визуализации при проектировании.

Обучение проходит в ходе аудиторной (практические занятия, лекции) и внеаудиторной (самостоятельной) работы обучающихся, что позволяет приобретать будущим специалистам необходимые знания, навыки и умения.

6. Формы организации учебного процесса по дисциплине

Изучение дисциплины Основы проектной и компьютерной графики складывается из следующих элементов:

- лекции по дисциплине в соответствии с рабочей программой и календарным планом;
- практические занятия;
- самостоятельная работа обучающегося при изучении учебного/теоретического материала (по конспектам лекций), изучение основной и дополнительной литературы;
- самостоятельная работа при подготовке к практическим и лабораторным занятиям;
- выполнение индивидуального или группового задания;
- подготовка к промежуточной аттестации.

При реализации дисциплины предполагается организация практической подготовки, направленной на выполнение работ, связанных с будущей профессиональной

деятельностью:

- промышленная продукция;
- предметно-пространственные комплексы: внутренние пространства зданий и сооружений, открытые городские пространства и парковые ансамбли, предметные, ландшафтные и декоративные формы и комплексы, их оборудование и оснащение.

Подготовка к практическим занятиям и самостоятельное изучение отдельных рекомендуемых к изучению вопросов и выполнение курсового проекта осуществляется с использованием:

- лекционных материалов;
- рекомендуемой литературы;
- периодических изданий;
- сети «Интернет».

7. Виды контроля

Контрольная работа – 4,5 семестр

Зачет с оценкой – 6 семестр.