

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.05.2023 19:31:38
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-проектной работе



Н.А. Попова

«29» мая 2023 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.20 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Специальность:

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность:

Дизайн интерьера

Профиль подготовки:

Гуманитарный

Квалификация выпускника:

Дизайнер

Срок освоения программы:

3 года 10 месяцев

Год набора

2020

Челябинск 2023

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.20 Компьютерные технологии в дизайне разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 27.10.2014 г. № 1391.

Автор-составитель: Пайко Д.С.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи



Ю.В. Одношвина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП.20 Компьютерные технологии в дизайне.	4
2. Структура и содержание учебной дисциплины	5
3. Условия реализации учебной дисциплины	8
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	11

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП.20 Компьютерные технологии в дизайне.

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональная дисциплина профессионального учебного цикла.

1.3. Требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины ОП.20 Компьютерные технологии в дизайне:

уметь:

- выбирать и рационально использовать конкретные информационные технологии в практике;
- осуществлять обмен информации между различными программными средствами;
- использовать полученные знания при освоении учебного материала на старших курсах;
- использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений;
- уметь ориентироваться в терминах и определениях;
- уметь пользоваться навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи.

знать:

- информационные процессы, системы, ресурсы и технологии;
- системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий;
- рынок программных средств информационных технологий в дизайне;
- общие принципы построения изображения;
- принципы работы программы;
- основные способы и этапы построения изображения;
- эволюцию графических стандартов, их классификация;
- понятие компьютерная графика;
- критерии выбора данной программы для решения поставленной задачи;
- постановка задачи построения изображения и спецификация программ;
- стандартные типы графических файлов;

Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (ОК):

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

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

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.

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

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 51 час, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 34 часов;
самостоятельной работы обучающегося 17 часов;

2. Структура и содержание учебной дисциплины**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	51
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	34
в том числе:	-
лекционные занятия	17
практические занятия	17
Самостоятельная работа студента (всего)	17
в том числе:	-
Выполнение творческих заданий	15
подготовка к дифференцированному зачету	2
Промежуточная аттестация в форме	Дифференцированный зачет

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.20 Компьютерные технологии в дизайне.

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа	Объем часов	Уровень освоения*	Осваиваемые элементы компетенций
1	2	3	1	5
Введение. Общие понятия о компьютерных технологиях в дизайне интерьера	Содержание учебного материала:	2	2	ОК 5 ОК 9 ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	1. Варианты и форматы подачи для дипломного проекта (работы) 2. Разбор содержания дипломного проекта (работы) 3. Разбор содержания проектной документации и варианты визуализаций 4. Варианты презентации итоговой работы.			
	Практические занятия	2		
	1. Выбор вариантов и формата подачи материала согласно теме, объекту и предмету исследования дипломного проекта (работы). 2. Разбор содержания дипломного проекта (работы) 3. Анализ содержания проектной документации и выбор вариантов визуализаций 4. Презентация итогового результата			
	Самостоятельная работа студента:	2		
	Анализ лучших практик дипломного проектирования на основе опыта прошлых лет.			
Тема 1. Составление проектной документации и ее особенность	Содержание учебного материала:	2	2	ОК 5 ОК 9 ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	1. Принципы составления проектной документации 2. Правила оформления чертежей 3. Порядок формирования папки проектной документации			
	Практические занятия	2		
	Создание пакета рабочей документации для выпускной квалификационной работы на основе полученного исходного материала			
	Самостоятельная работа студента:	2		
	Создать на основе имеющихся исходных данных полный пакет необходимой проектной документации.			
Тема 2. Подготовка презентации полученной проектной документации	Содержание учебного материала:	2	3	ОК 5 ОК 9 ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	Составление презентации для наглядной презентации проектного материала			
	Практические занятия	2		
	Презентация материалов дипломного проекта.			
	Самостоятельная работа студента:			
	Подготовка материалов для сбора и подачи дипломного проекта			
Тема 3.	Содержание учебного материала:	4	2	ОК 5 ОК 9 ПК 1.1.
	1. Построение моделей объектов с помощью 3-д редактора 3ds max 2. Особенности моделирования жилых и общественных интерьеров			

Построение моделей объектов дипломного проекта (работы) (жилые и общественные интерьеры)	Практические занятия	4		ПК 1.2. ПК 1.5.
	Создание модели объекта жилого или общественного интерьера в редакторе 3ds max			
	Самостоятельная работа студента:	4		
	Доработка модели объекта жилого или общественного интерьера в редакторе 3ds max			
Тема 4. Визуализация итогового варианта 3Д модели жилого или общественного интерьера в редакторе Corona render	Содержание учебного материала:	3	2	ОК 5 ОК 9 ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	Настройка текстур ,света ,выставление необходимого ракурса для получение итогового изображения			
	Практические занятия	3		
	1.Настройка источников освещение. 2. Настройка и наложения текстур 3. Настройка камеры и выбор необходимого ракурса 4. Настройка финального рендера			
	Самостоятельная работа студента:	3		
	Постобработка полученных изображений визуализации			
Тема 5. Оформление наглядного материала для итоговой защиты дипломной работы (проекта)	Содержание учебного материала:	4	3	ОК 5 ОК 9 ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	Формирование демонстрационного материала для дипломного проекта (работы)			
	Практические занятия	4		
	Комплектование собранного материала для наглядной подачи			
	Самостоятельная работа студента:	4		
	Доработка скомплектованного материала для презентации дипломного проекта (работы)			
Всего		51		

1 уровень - ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

2 уровень - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, по инструкции или под руководством);

3 уровень - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. Условия реализации учебной дисциплины

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности	<p>Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p> <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная 1 створчатая Доска для объявлений</p> <p>Условия для лиц с ОВЗ:</p> <p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Расширенный дверной проем Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i></p> <p>1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 CorelDRAW</p>

		<p>Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166) Microsoft™ Office® Google Chrome «Гарант аэро» КонсультантПлюс</p>
2.	<p>Библиотека Читальный зал</p>	<p>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166) Microsoft™ Office® Google Chrome «Балаболка» NVDA.RU «Гарант аэро» КонсультантПлюс</p>

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебной дисциплины

Печатные издания

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика [Текст]: учеб. и практикум / А.В.Боресков, Е.В.Шикин. - М.: Юрайт, 2018. - 219 с.
- 2.Интерфейс. Основы проектирования и взаимодействия: [16+] / А.Купер,Р.Рейман,Д.Кронин, К.Носсел; пер. с англ. - 4-е изд. - СПб : Питер, 2020. - 720с.
- 3.Клифтон, Я. Проектирование пользовательского интерфейса в Android / Я.Клифтон; пер. с англ. - 2-е изд. – М.: ДМК Пресс, 2018. - 452с.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для СПО/ А.В. Боресков, Е.В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2020. — 219 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518504> (дата обращения: 18.05.2020).
2. Колошкіна, И.Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для СПО/ И.Е. Колошкіна, В.А. Селезнев, С.А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 233 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/510043> (дата обращения: 18.05.2020).
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для СПО/ А.Н. Лаврентьев [и др.]; под ред. А.Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 208 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518452> (дата обращения: 18.05.2020).

Дополнительные источники

1. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна [Текст]: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. А. Мороз. - СПб: Питер, 2019. - 272с.: ил.
- Мартин, Белла Универсальные методы дизайна [Текст]:100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханнингтон. - СПб: Питер, 2018. - 208с.: ил.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебной дисциплины

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
2. Образовательный портал INTUIT.RU;
3. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://biblio-online.ru>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>;

Интерактивные формы проведения занятий

В целях реализации компетентностного подхода для обеспечения качественного образовательного процесса применяются формы проведения занятий:

Интерактивные формы проведения занятий (в часах)

Форма \ Вид	Лекции	Практические занятия	Всего
Выполнение упражнений	-	17	17
Итого интерактивных занятий	-	17	17 часов, что составляет 50% от аудиторной нагрузки

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, а также заслушивания докладов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выбирать и рационально использовать конкретные информационные технологии в практике; - осуществлять обмен информации между различными программными средствами; - использовать полученные знания при освоении учебного материала на старших курсах; - использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; - уметь ориентироваться в терминах и определениях; - уметь пользоваться навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - общие принципы построения изображения; - принципы работы программы; - основные способы и этапы построения изображения; - эволюцию графических стандартов, их классификация; - понятие компьютерная графика; - критерии выбора данной программы для решения поставленной задачи; - постановка задачи построения изображения и спецификация программ; стандартные типы графических файлов 	<p>Выполнение упражнений. Выборочная проверка конспектов лекций. Устный опрос по темам. Дифференцированный зачет</p>