ЛУГАНСКАЯ НАРОДНАЯ РЕСПУБЛИКА

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ

«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ

КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМ.МАТУСОВСКОГО»

ФАКУЛЬТЕТ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

КАФЕДРА ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА И ЭЛЕМЕНТОВ ЭКСТЕРЬЕРА

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |

**РАБОЧАЯ ПРОГАММА**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ

направление подготовки 6.020207ДИЗАЙН

специализация 6.020207 ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА И ЭЛЕМЕНТОВ ЭКСТЕРЬЕРА

квалификация (степень) выпускника – Бакалавр

форма обучения - заочная

г.Луганск

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Цели и задачи освоения дисциплины  |  |
| 2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО |  |
| 3. Компетенции студента формируемые в результате освоения дисциплины.  |  |
| 4. Структура и содержание и дисциплины. 4.1. Учебно–структурный план |  |
| 4.2. Тематический план |  |
| 4.3. Содержание тем и разделов дисциплины |  |
| 5. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации: 5.1. Контроль освоения дисциплины5.2. Оценочные средства |  |
| 6. Учебно-методическое и информационно обеспечение дисциплины (модуля) |  |
| 6.1. Основная литература |  |
| 6.2. Дополнительная литература |  |
| 6.3. Периодические издания |  |
| 6.4. Интернет-ресурсы |  |
| 6.5. Программное обеспечение |  |
|  |  |

1. **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Целями освоения дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании» является формирование у студентов о пространственном мышлении, развитии образных и творческих способностей, как теоритические так и практические навыки: изобретательность способность к самостоятельному выполнению поставленных задач, повышения знаний и уровня профессиональной подготовки в работе с современным графическим программным обеспечением.

Основные цели дисциплины – освещение прогрессивных и перспективных методов проектирования интерьера и элементов предметной среды в системе человек и окружающая среда, демонстрация возможностей компьютерной графики для выполнения индивидуальных дизайнерских работ: освоение студентами современных графических редакторов и специализированных компьютерных программ.

1. **МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВПО**

Дисциплина «Компьютерные технологии в проектировании» относится к профессиональному циклу бакалавров по направлению 6.020207 «Дизайн» является дисциплиной профессионального цикла, ОПП ВЗ.12

Дисциплина «Компьютерные технологии в проектировании» является составной частью учебного плана, в комплексе с другими дисциплинами направлен на формирование бакалавра, подготовленного к творческой работе. Данный курс дает необходимые знания и навыки при создании эскизов моделей мебели, малых архитектурных форм, разработки вариантных проектных решений в интерьере и экстерьере.

Дисциплина «Компьютерные технологии в проектировании» осваивается студентами со2 семестра, она интегрирует знания всех циклов профессиональной подготовки: гуманитарного, социально-экономического, общепрофессионального и профессионального циклов. На освоение проектно-графического языка дисциплины работают такие курсы как: «Начертательная геометрия», «Проектирование интерьера», «Проектирование экстерьера», «Цветоведение », «Архитектурно- дизайнерская графика», на формирование креативного и пространственного мышления направлены дисциплины: «Объемно пространственная композиция», «Макетирование и моделирование», «Основы производственного мастерства».

1. **КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТА ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ**

**ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

В результате освоения дисциплины обучающиеся должен**:**

**знать:** составляющие архитектурно-дизайнерской графики, и цветоведение, , личный знак и знаковые системы, печатная графика, плакат, фирменный стиль;

**уметь:** пользоваться различными графическими материалами, приемами и техниками, работать самостоятельно, творчески, аналитически;

**владеть:** техническим мастерством, профессиональными навыками работы над проектом, композицией с учетом технологических требований.

**СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ»**

##### **4.1 УЧЕБНО-СТРУКТУРНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименованиепоказателей | Отрасль знаний, направлениеподготовки, образовательно-квалификационныйуровень | Характеристика учебнойдисциплины |
| дневная форма обучения |
| Количествокредитов - 2 | 0202 -Искусство (шифр и название) | Годподготовки:1-й |
| Направлениеподготовки6.020207 дизайн (шифр и название) |
| Семестр2-й |
| Общее количествочасов - 78 | Специализация(профессиональноенаправления):дизайн интерьера и элементов экстерьера |
| Лекции5,5час. |
| Дисциплина ВЗ.122 с. – ауд. сам. 37% | Образовательно-квалификационныйуровень:бакалавр | Практические, 4час. |
| Лабораторные |
| - |
| Самостоятельнаяработачас. |
| Вид контроля: Зачет |

**4.2 ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ»**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № з/п | Тема дисциплины | Всего | Количествоучебныхчасов | Формыконтроля |
| Лекции | Семи-нары | Практ.занятия | Самост.работа |
| І курс ІІ семестр |
| 1. | Вступительная беседа. Знакомство с интерфейсом программы CorelDraw. Интерфейс и основные возможности программы CorelDRAW.  | 2,25 | 0,5 | - | - | 1,75 | - |
| 2. | Создание и обработка векторных объектов:  | 2,25 | 1 | - | 1 | 0,25 | - |
| 4. | Разработка логотипа CorelDRAW | 2,25 | 1 | - | 1 | 0,25 | просмотр |
| 5. | Применения логотипа в визитках, плакатах, листовкахCorelDRAW | 2, 25 | 1 | - | 1 | 0,25 | просмотр |
| 6. | Выполнение индивидуальных работCorelDRAW | 2 | 1 | - | 0,5 | 0,5 | просмотр |
| 7. | Выведение работы на печать | 2 | 1 | - | 0,5 | 0,5 |  |
|  Всего за семестр: | 13 | 5,5 | - | 4 | 3,5 | зачет |
|  Всего за курс: | 13 | 5,5 | - | 4 | 3,5 |  |

**4.2 ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ДИСЦИПЛИНЫ«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ»**

**Для лекционных работ:**

**Тема 1.**Вступительная беседа. Знакомство с интерфейсом программы CorelDraw.

Интерфейс и основные возможности программы CorelDRAW. Панели инструментов и палитры. Контекстное меню и панель свойств. Дополнительные панели. Цветовые палитры. Цветовые форматы. Файловые форматы. Сохранение, восстановление документов в CorelDRAW. Импорт и экспорт информации. Форматирование и макетирование документов.

**Тема 2.**Создание и обработка векторных объектов: Рисование линий. Формирование фигур. Обработка линий и фигур. Преобразование в кривые. Объединение объектов. **Тема 3.**Заливка объектов. Создание эффектов. Интерактивные инструменты

**Тема 4.**Разработка логотипа CorelDRAW

**Тема 5.**Применения логотипа в визитках, плакатах, листовкахCorelDRAW

**Тема 6.**Выполнение индивидуальных работ CorelDRAW

**Тема 7.**Выведение работы на печать

**Для практических занятий:**

**Практическое занятие 1.**Создание логотипа

**Практическое занятие 2.**Применения логотипа в визитках, плакатах, листовках

CorelDRAW**.**

**4.3 СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |
| --- | --- |
| № | Наименование раздела, темы. |
| 1. | Раздел 1. Вступительная беседа. Знакомство с интерфейсом программы CorelDraw.  |
| 2 | Раздел 2. Создание и обработка векторных объектов |

**5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

**5.1. Контроль освоения дисциплины**

Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

Текущий контроль успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

Итоговый контрольпроводится в форме зачета (просмотра)

**Текущий контроль знаний** проводится в рамках практических работ и консультаций.

**Промежуточный контроль** осуществляется два раза в семестр в виде контрольных точек. Результаты учитываются при допуске к сдаче зачета.

**Итоговый контроль** проводиться в виде зачета в 2 семестр.

**5.2. Оценочные средства:**

**Зачет**

**Основные требования**

По окончанию2 семестра студент сдает зачет, включающий в себя практические задания и итоговое задание. К зачету допускаются студенты, выполнившие в течение семестра упражнения и задания в графических редакторах.

**6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**6.1. Основная литература**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 212 с., 16 с. ил.

|  |
| --- |
| **6.2. Дополнительная литература**1. Блатнер Д. Реальный мир AdobePhotoshop CS2 / Д.Блатнер, Б.Фрейзер. Москва, Санкт-Петербург, Киев: Вильямс-Диалектика, 2007
2. Воган Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов. – Москва: NT PRESS, 2006
3. Гурский Ю., Завгородний В., CorelDRAW X5. Трюки и эффекты. СПб.:Питер,2011.-416с.
4. Ковтанюк Ю. CorelDRAW12 для дизайнера. Профессиональная работа. Москва, Санкт-Петербург, Киев: Вильямс-Диалектика, 2007
 |
| **6.3. Периодические издания**1. Интегрированная справочная система CorelDRAW.
2. Интегрированная справочная система AdobePhotoShop.
 |
|

|  |
| --- |
| **6.4. Интернет-ресурсы**1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<http://www.compuart.ru/article.aspx?id=22640&iid=1038>
2. [Электронный ресурс]. – Режим <http://www.vortex.com.ua/logo>
3. [Электронный ресурс]. – Режим http://www.corel.mlvl.com/18/5.php
 |

 |
| **6.5. Программное обеспечение** |

Компьютерные графические программы 3DSMAX, ArchiСad, CorelDraw.