

**ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ПРИДНІПРОВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ»**

**КАФЕДРА КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК, ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ПРИКЛАДНОЇ МАТЕМАТИКИ**
(повна назва кафедри)

Дизайн-проектування

(назва навчальної дисципліни)

спеціальність _____ **122 «Комп'ютерні науки»** _____
(шифр і назва спеціальності)
освітньо-професійна програма _____ **«Комп'ютерні науки»** _____
(назва освітньої програми)
освітній ступінь _____ **бакалавр** _____
(назва освітнього ступеня)
форма навчання _____ **денна** _____
(денна, заочна, вечірня)
Розробник _____ **Товстик Тамара Миколаївна** _____
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Навчальна дисципліна належить до циклу дисциплін професійної підготовки і спрямована на формування у студентів загальнонаукових, спеціальних та інтегральних компетенцій майбутніх спеціалістів. Дисципліна «Дизайн-проектування» передбачає розвиток розуміння соціального, функціонального та художнього значення архітектурного середовища в архітектурній теорії та практиці. Сприяє розширенню проектного ставлення до дійсності майбутніх фахівців комп'ютерних наук, націленого на перетворення та вдосконалення довкілля. Дисципліна включає теоретичні та методологічні основи побудови архітектурного середовища. Предметом вивчення навчальної дисципліни є принципи формування архітектурного середовища (інтер'єру - екстер'єру) на основі концептуального моделювання.

2. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

	Години	Кредити	Семестр
			7
Всього годин за навчальним планом, з них:	165	5.5	165
Аудиторні заняття, у т.ч:	54		54
лекції	30		30
лабораторні роботи	24		24
практичні заняття	-		-
Самостійна робота, у т.ч:	111		111
підготовка до аудиторних занять	27		27
підготовка до контрольних заходів	8		8
виконання курсового проєкту або роботи	15		15
виконання індивідуальних завдань	11		11
опрацювання розділів програми, які не викладаються на лекціях	12		12
підготовка до екзамену	30		30
Форма підсумкового контролю			екзамен

3. СТИСЛИЙ ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мета дисципліни полягає в впровадженні в навчальний процес підготовки магістрів комп'ютерних наук комплексного підходу до проєктування архітектурного середовища як системи: «людина – простір».

Завдання дисципліни:

- Знайомство студентів з найбільш важливими питаннями, що стосуються історії та теорії дизайну.
- Знайомство зі специфікою художнього проєктування архітектурного середовища.
- Розвиток розуміння студентами соціального, функціонального та художнього значення архітектурного середовища в архітектурній теорії та практиці.
- Розширення проєктного ставлення до дійсності майбутніх фахівців комп'ютерних наук, націленого на перетворення та вдосконалення довкілля.
- Знайомство з основами формування архітектурного середовища (інтер'єру - екстер'єру) на основі концептуального моделювання.
- Впровадження теоретичних знань на практиці при виконанні програмних завдань.

Пререквізити дисципліни. Для вивчення дисципліни необхідні компетентності, що сформувалися у студентів під час засвоєння наступних освітніх компонент: «Історія та культура України», «Філософія», «Комп'ютерна графіка (3D- моделювання)», «Історія архітектури та містобудування».

Постреквізити дисципліни. Знання, отримані під час опанування дисципліни, можуть бути використані під час вивчення таких дисциплін як «Веб-технології та веб-дизайн», «Інформаційне моделювання споруд в проєктуванні», «Наукова іноземна мова».

Методи навчання:

1. Словесні, наочні, практичні;
2. Репродуктивний, проблемно-пошуковий, дослідницький, евристичний, інформаційно-рецептивний;
3. Дедукції та індукції, методи закріплення навчального матеріалу, методи стимулювання і мотивації.

Форми навчання – індивідуальні, групові, аудиторні, позааудиторні, дистанційні.

Інструменти, обладнання та програмне забезпечення: концептуальна архітектурна графіка, «Word», «SketchUpFree», «AdobePhotoshoop», презентації - «PowerPoint».