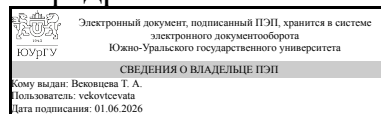


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Заведующий выпускающей
кафедрой



Т. А. Вековцева

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины 1.Ф.П0.08 Математическое моделирование в дизайне и технологии
для направления 54.03.01 Дизайн

уровень Бакалавриат

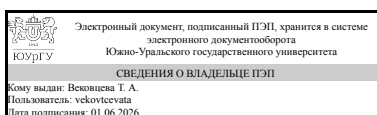
профиль подготовки Графический дизайн

форма обучения очно-заочная

кафедра-разработчик Технология и дизайн

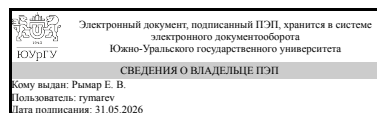
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки от 13.08.2020 № 1015

Зав.кафедрой разработчика,
к.искусствоведения, доц.



Т. А. Вековцева

Разработчик программы,
к.техн.н., доцент



Е. В. Рымар

1. Цели и задачи дисциплины

Цель курса «Математическое моделирование в дизайне и технологии» состоит в развитии способности обучающегося использовать аналитические модели при расчете технологических параметров, параметров структуры, свойств художественных материалов и художественно-промышленных объектов. Для достижения цели решаются следующие задачи: 1. Изучить основные понятия и принципы математического моделирования в дизайне и технологии. 2. Ознакомиться с основными видами математических моделей. 3. Проанализировать целесообразность использования основных видов математических моделей. 4. Приобрести практические навыки выбора математических моделей для решения разнообразных профессиональных задач.

Краткое содержание дисциплины

1. Основные понятия и принципы математического моделирования в дизайне и технологии. 2. Виды математических моделей. 3. Анализ основных видов математических моделей с точки зрения целесообразности их использования. 4. Применение математических моделей для решения профессиональных задач в сфере дизайна и технологии.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен использовать современные информационные технологии и графические редакторы для создания и реализации дизайн-проектов	Знает: основные понятия и принципы математического моделирования в дизайне и технологии; виды математических моделей и целесообразность их использования Умеет: выбирать вид математической модели для решения профессиональных задач, использовать программное обеспечение при работе с моделями Имеет практический опыт: выбора математических моделей для решения разнообразных профессиональных задач, использования программного обеспечения при работе с моделями

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Компьютерное проектирование, Брендинг и фирменный стиль, Компьютерные технологии, Рекламные технологии в графическом дизайне, Цифровые технологии	Фототехнологии, Фотография

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Дисциплина	Требования
Компьютерное проектирование	Знает: программные продукты для разработки чертежей и другой конструкторской документации, основы компьютерного проектирования элементов дизайна в программах векторной и растровой графики; законы создания макетов электронных файлов для дизайн-носителей Умеет: создавать и редактировать компьютерные чертежи объектов дизайна, их деталей и узлов, работать в программах растровой и векторной графики; создавать макеты дизайн-носителей различного характера Имеет практический опыт: разработки компьютерных чертежей объектов дизайна, их деталей и узлов, в области макетирования дизайн-объектов посредством растровой и векторной графики
Рекламные технологии в графическом дизайне	Знает: основные виды рекламы; носители рекламы; формы и методы продвижения рекламного продукта на потребительском рынке, виды и методы продвижения рекламного продукта, эргономические и психологические особенности восприятия потребителем медиа-технологий, а также эффективных способов демонстрации проектных идей Умеет: разрабатывать макеты рекламы для полиграфии и SMM в графических редакторах, классифицировать виды рекламы, выбирать оптимально эффективный вид рекламы для продвижения товара или услуги бренда с помощью инструментария графических, растровых инструментов Имеет практический опыт: создания макетов рекламно-полиграфической продукции в цифровом виде, применения технологий продвижения рекламного продукта на конкурентном рынке различными способами и инструментами графического дизайна, а также обоснования проектных целей и задач
Цифровые технологии	Знает: основы работы с графическими редакторами (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign и др.); принципы создания анимаций и инфографики; стандартные форматы изображений и требования к ним для веб-сайтов и социальных медиа; возможности онлайн-инструментов для коллективной работы и совместного проектирования, основы работы с векторной графикой (CorelDraw, Adobe Illustrator); основы растровой графики и фотомонтажа (Photoshop, GIMP); принципы работы с цветом, композицией и типографикой в

	графических программах Умеет: создавать и обрабатывать графику в цифровых редакторах с высоким уровнем точности и скорости; совмещать традиционные методы рисования с цифровыми инструментами; применять графические фильтры и эффекты для улучшения визуальных качеств изображений, работать в программах растровой и векторной графики; создает авторские дизайн-проекты по средствам графических программ Имеет практический опыт: владения навыками быстрого и качественного создания креативных материалов для рекламы и продвижения, работы в графических программах растровой и векторной графики
Компьютерные технологии	Знает: функционал графических программ верстки (InDesign) и программ для 3D-моделирования и анимации (Autodesk 3ds Max, Blender) Умеет: пользоваться современными источниками информации для поиска референсов и вдохновения; самостоятельно осваивать новые версии программ и расширять кругозор в IT-области; подготавливать материалы для печати, экспорта и публикации в Интернете; ориентироваться в файлах различных форматов и конвертировать файлы при необходимости Имеет практический опыт: создания авторских графических работ средствами компьютерной графики
Брендинг и фирменный стиль	Знает: принципы брендингового подхода в реализации рекламного сообщения, проектной идеи; графические редакторы для создания рекламного продукта, новые технологии и инструменты брендинга; концепции бренд-проектирования Умеет: проводить исследование рынка, анализ продукции и уникальности бренда; разрабатывать позиционирование объекта на рынке; разрабатывать фирменный стиль в рамках бренда; разрабатывать макеты элементов фирменного стиля в графических редакторах, создавать визуально-ассоциативный образ фирмы; отражать коммерческую идею фирмы (предприятия); обосновывать свой выбор Имеет практический опыт: разработки фирменного стиля и элементов бренда, создания бренд-концепции фирмы (предприятия)

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч., 13,25 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
--------------------	-------------	------------------------------------

		Номер семестра
		7
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108
<i>Аудиторные занятия:</i>	12	12
Лекции (Л)	8	8
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	4	4
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
<i>Самостоятельная работа (СРС)</i>	94,75	94,75
Выполнение заданий	94,75	94,75
Консультации и промежуточная аттестация	1,25	1,25
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Основные понятия и принципы математического моделирования в дизайне и технологии	2	2	0	0
2	Виды математических моделей и целесообразность их использования	4	2	2	0
3	Математические модели для решения профессиональных задач в сфере дизайна и технологии	6	4	2	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Основные понятия и принципы математического моделирования в дизайне и технологии	2
2	2	Виды математических моделей и целесообразность их использования. Методы построения различных видов математических моделей	2
3	3	Математические модели в сфере дизайна и технологии. Математические основы построения алгебраических кривых и поверхностей. Математические основы фрактальной графики. Обзор приложений для построения фрактальных объектов	4

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	2	Инструменты и технология построения и модификации алгебраических кривых и поверхностей. Инструменты и технология построения и модификации фрактальных объектов	2
2	3	Разработка эскиза художественного изделия на основе использования объектов фрактальной графики	2

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Выполнение заданий	Воронов, М. В. Прикладная математика: технологии применения : учебник для вузов / М. В. Воронов, В. И. Пименов, Е. Г. Суздалов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 376 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-04534-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/562706 Воронов, М. В. Вычислительная математика : учебник для вузов / М. В. Воронов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 80 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18512-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/568385	7	94,75

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-мestr	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	7	Текущий контроль	Задание 1	1	5	приведен в приложении	зачет
2	7	Текущий контроль	Задание 2	1	5	приведен в приложении	зачет
3	7	Текущий контроль	Задание 3	1	5	приведен в приложении	зачет
4	7	Текущий контроль	Задание 4	1	5	приведен в приложении	зачет
5	7	Текущий контроль	Задание 5	1	10	приведен в приложении	зачет
6	7	Текущий контроль	Задание 6	1	10	приведен в приложении	зачет

7	7	Промежуточная аттестация	Задание 7	-	10	приведен в приложении	зачет
---	---	--------------------------	-----------	---	----	-----------------------	-------

6.2. Процедура проведения, критерии оценивания

Вид промежуточной аттестации	Процедура проведения	Критерии оценивания
зачет	Прохождение мероприятий промежуточной аттестации обязательно. Зачет выставляется по итогам выполнения заданий текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания. Студент выполняет задания промежуточной аттестации на части практических занятий, а также в процессе СРС и предъявляет к просмотру в течение семестра. Расчет итоговой оценки за курс происходит в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания.	В соответствии с пп. 2.5, 2.6 Положения

6.3. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенции	Результаты обучения	№ КМ						
		1	2	3	4	5	6	7
ПК-1	Знает: основные понятия и принципы математического моделирования в дизайне и технологии; виды математических моделей и целесообразность их использования	+		+		+	+	+
ПК-1	Умеет: выбирать вид математической модели для решения профессиональных задач, использовать программное обеспечение при работе с моделями	+	+	+	+	+	+	+
ПК-1	Имеет практический опыт: выбора математических моделей для решения разнообразных профессиональных задач, использования программного обеспечения при работе с моделями		+	+	+	+	+	+

Типовые контрольные задания по каждому мероприятию находятся в приложениях.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Печатная учебно-методическая документация

а) основная литература:

Не предусмотрена

б) дополнительная литература:

1. Введение в математическое моделирование Учеб. пособие В. Н. Ашихмин, М. Б. Гитман, И. Э. Келлер и др.; Под ред. П. В. Трусова. - М.: Логос, 2004. - 439 с. ил.

2. Мак-Лоун Р. Р. Математическое моделирование / Пер. с англ. под ред. Ю. П. Гупало. - М. : Мир, 1979. - 277 с. : ил.

в) отечественные и зарубежные журналы по дисциплине, имеющиеся в библиотеке:

1. Ландшафтный дизайн : первый в России журн. о ландшафтн. дизайне и декор. садоводстве : 12+ / ЗАО "Издат. центр "Зеркало". - М., 2001-. -

г) методические указания для студентов по освоению дисциплины:

1. Методические указания для самостоятельной работы студента (размещены в СДО "Электронный ЮУрГУ")

из них: учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студента:

1. Методические указания для самостоятельной работы студента (размещены в СДО "Электронный ЮУрГУ")

Электронная учебно-методическая документация

№	Вид литературы	Наименование ресурса в электронной форме	Библиографическое описание
1	Методические пособия для самостоятельной работы студента	Учебно-методические материалы кафедры	Электронный учебный курс "Математическое моделирование в дизайне и технологии" (размещен в СДО «Электронный ЮУрГУ») https://edu.susu.ru/
2	Основная литература	Образовательная платформа Юрайт	Воронов, М. В. Прикладная математика: технологии применения : учебник для вузов / М. В. Воронов, В. И. Пименов, Е. Г. Суздалов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 376 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-04534-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/562706
3	Дополнительная литература	Образовательная платформа Юрайт	Воронов, М. В. Вычислительная математика : учебник для вузов / М. В. Воронов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 80 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18512-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/568385

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Adobe-Creative Suite Premium (Bridge, Illustrator, InDesign, Photoshop, Version Cue, Acrobat Professional, Dreamweaver, GoLive)(бессрочно)
2. Microsoft-Office(бессрочно)
3. GNU Octave-Octave (бессрочно)
4. -LibreOffice(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары	465 (3)	компьютер, Microsoft Office, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, браузер

Лекции	207 (3г)	Мультимедийный проектор, компьютер, Microsoft Office, браузер
--------	-------------	---