

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Армавирский государственный педагогический университет»

Научно-исследовательский институт развития образования

**АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН**

**ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ  
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН» (828 Ч.)**

## АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Живопись»

**1. Цели освоения дисциплины:** Проведение занятий по учебному курсу «Живопись» имеет своей целью научить студентов владеть основами академической живописи, средствами живописи с использованием различных техник гармонических живописных и декоративных композиций. Задачами дисциплины является: приобретение навыков воссоздать средствами живописи с использованием различных техник гармонических живописных и декоративных композиций.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>ОПК-1</b>	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Знает основные этапы и направления истории и теории искусств, истории и теории дизайна. ОПК-1.2 рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте ОПК-1.3 навыками установления связи произведений искусства, дизайна и техники с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.	<b>Знать:</b> основные этапы и направления истории и теории искусств, истории и теории дизайна; <b>Уметь:</b> рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; <b>Владеть:</b> навыками установления связи произведений искусства, дизайна и техники с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

**3. Общая трудоемкость дисциплины 72 часа.**

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры ТиД Болдырева Л.М.

## АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Рисунок»

**1. Цели освоения дисциплины:** является повышение уровня у студентов владения основ академического рисунка, совершенствования приемов работы тоном, линией, основам композиции, законам линейной перспективы, законам передачи освещения, а также формирования практических навыков «живого» изображения объектов предметной и пространственной среды и человеческой фигуры.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>ОПК-1</b>	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.	ОПК-1.1 Знает основные этапы и направления истории и теории искусств, истории и теории дизайна. ОПК-1.2 рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте ОПК-1.3 навыками установления связи произведений искусства, дизайна и техники с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.	<b>Знать:</b> основные этапы и направления истории и теории искусств, истории и теории дизайна; <b>Уметь:</b> рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; <b>Владеть:</b> навыками установления связи произведений искусства, дизайна и техники с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

**3. Общая трудоемкость дисциплины 72 часа.**

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры ТиД Болдырева Л.М.

## АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «История дизайна»

**1. Цели освоения дисциплины:** формирование у слушателей формирование у студентов знаний по ряду вопросов: истории дизайна как проектного типа деятельности и его отличия от канонического, место дизайна в структуре проектной деятельности; информации о событиях и творцах истории дизайна, науки и техники; материальных памятниках истории дизайна; технологиях дизайна; процессах получения, обоснования научного и технического знания в различных культурно-исторических условиях; структуре и содержании научно-технического знания.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>ОПК-1</b>	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.	ОПК-1.1 Знает основные этапы и направления истории и теории искусств, истории и теории дизайна. ОПК-1.2 рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте ОПК-1.3 навыками установления связи произведений искусства, дизайна и техники с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.	<b>Знать:</b> основные этапы и направления истории и теории искусств, истории и теории дизайна; <b>Уметь:</b> рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; <b>Владеть:</b> навыками установления связи произведений искусства, дизайна и техники с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

**3. Общая трудоемкость дисциплины** 36 часов.

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры ТиД Болдырева Л.М.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы дисциплины «Композиция»**

**1. Цели освоения дисциплины:** являются формирование у студентов общекультурных и профессиональных компетенции, необходимых для осуществления деятельности педагога и художника; получение знаний об особенностях и технике графики; применение полученных знаний в процессе теоретической и практической деятельности во время работы графическими материалами.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
-----------------	---	-----------------------------------	---

<p><b>ОПК-3</b></p>	<p>Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.1 Знает основные изобразительные средства и способы проектной графики.  ОПК-3.2 Умеет разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, синтезировать набор возможных решений.  ОПК-3.3. Владеет способами обосновывания своих предложений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.</p>	<p><b>Знать:</b> основные изобразительные средства и способы проектной графики;  <b>Уметь:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, синтезировать набор возможных решений;  <b>Владеть:</b> способами обосновывания своих предложений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.</p>
---------------------	---	--	---

**3. Общая трудоемкость дисциплины 72 часа.**

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры ТиД Болдырева Л.М.

## АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Шрифтовая графика»

**1. Цели освоения дисциплины:** является формирование у студентов общекультурных и профессиональных компетенции, необходимых для осуществления деятельности педагога и художника; получение знаний об особенностях шрифтовой графики; применение полученных знаний в процессе теоретической и практической деятельности во время работы графическими материалами.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>ОПК-4</b>	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.	ОПК-4.1 Знает основы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики. ОПК-4.2 Умеет отбирать и использовать при создании объектов дизайна линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и проектную графику. ОПК-4.3 Владеет способами проектировать, моделировать, конструировать объекты дизайна.	<b>Знать:</b> основы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; <b>Уметь:</b> отбирать и использовать при создании объектов дизайна линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и проектную графику; <b>Владеть:</b> способами проектировать, моделировать, конструировать объекты дизайна.

**3. Общая трудоемкость дисциплины 72 часа.**

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры ТиД Болдырева Л.М.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы дисциплины «Дизайн-проектирование рекламного ролика»

**1. Цели освоения дисциплины:** является формирование у студентов комплекса знаний, навыков и компетенций для осуществления профессиональной деятельности в сфере проектирования, дизайна и выпуска рекламного ролика.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>ОПК-3</b>	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1 Знает основные изобразительные средства и способы проектной графики. ОПК-3.2 Умеет разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, синтезировать набор возможных решений. ОПК-3.3. Владеет способами обосновывания своих предложений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.	<b>Знать:</b> основные изобразительные средства и способы проектной графики; <b>Уметь:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, синтезировать набор возможных решений; <b>Владеть:</b> способами обосновывания своих предложений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.



<p><b>ПК-3</b></p>	<p>Способен осуществлять профессиональную деятельность, направленную на подготовку и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ПК-3.1 Знает типовые формы проектных заданий, методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.          ПК-3.2 Умеет составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, формировать этапы и устанавливать сроки создания данных объектов, обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.          ПК-3.3. Владеет навыками презентации дизайн-проектов, использования специальных компьютерных программ для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p><b>Знать:</b> типовые формы проектных заданий, методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;  <b>Уметь:</b> составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, формировать этапы и устанавливать сроки создания данных объектов, обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений;  <b>Владеть:</b> навыками презентации дизайн-проектов, использования специальных компьютерных программ для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>
--------------------	--	---	---

**3. Общая трудоемкость дисциплины 36 часов.**

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры ТиД Болдырева Л.М.

## АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Компьютерное проектирование»

**1. Цели освоения дисциплины:** является подготовка студентов к профессиональной работе с разработкой современных интерьеров в трехмерной графике, получение ими основных навыков работы по построению внутренних помещений жилых и общественных зданий, созданию изображений в системах автоматизированного проектирования, формирование способности применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайн-проектировании, формирование способности применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>ОПК-6</b>	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1 Знает основы современных информационных технологий. ОПК-6.2 Умеет использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности в сфере дизайна. ОПК-6.3. Владеет базовыми навыками использования современных информационных технологий при разработке, создании и презентации дизайн-проектов.	<b>Знать:</b> основы современных информационных технологий; <b>Уметь:</b> использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности в сфере дизайна; <b>Владеть:</b> базовыми навыками использования современных информационных технологий при разработке, создании и презентации дизайн-проектов.
<b>ПК-1</b>	Способен осуществлять профессиональную деятельность по созданию эскизов и оригиналов	ПК-1.1 Знает требования к проектному заданию на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, основные приемы и методы выполнения	<b>Знать:</b> требования к проектному заданию на создание объекта визуальной информации, идентификации и

	<p>элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>художественно-графических работ, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПК-1.2 Умеет использовать средства дизайна и компьютерные программы для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПК-1.3 Владеет навыками представления и согласования дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.</p>	<p>коммуникации, основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;  <b>Уметь:</b> использовать средства дизайна и компьютерные программы для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;  <b>Владеть:</b> навыками представления и согласования дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.</p>
--	---	---	---

**3. Общая трудоемкость дисциплины 72 часа.**

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры ТиД Болдырева Л.М.

## АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Инфографика»

**1. Цели освоения дисциплины:** является овладение компетенциями в области художественно-графической деятельности и знаниями по созданию рекламных сообщений, ее появления и развития, связанных с визуальным мышлением; освоения навыков анализа рекламных сообщений, создания инфографики, выполнения поисков концептуальной части рекламы, средствами визуальных сообщений, слогана, изображений, диаграмм.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>ПК-2</b>	Способен осуществлять проверку соответствия оригиналу изготовленных в производстве элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ПК-2.1 Знает методики дизайнерской проверки объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации на соответствие оригиналу, показатели качества воспроизведения изображения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-2.2 Умеет осуществлять проверку изготовленных образцов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации на точность цветопередачи изображений, на соответствие дизайн-макету элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-2.3 Владеет способами оценки параметров цветопередачи изображений объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p><b>Знать:</b> методики дизайнерской проверки объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации на соответствие оригиналу, показатели качества воспроизведения изображения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p><b>Уметь:</b> осуществлять проверку изготовленных образцов элемента объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации на точность цветопередачи изображений, на соответствие дизайн-макету элемента объекта визуальной информации,</p>

			идентификации и коммуникации; <b>Владеть:</b> способами оценки параметров цветопередачи изображений объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
--	--	--	--

**3. Общая трудоемкость дисциплины** 36 часов.

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры Тид Болдырева Л.М.

## АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Упаковка и брендинг»

**1. Цели освоения дисциплины:** является всестороннее изучение и практическое освоение методик, инструментов и технологий проектирования и разработки современных упаковочных решений; формирование у бакалавров комплексного подхода к проектированию упаковочных решений; развитие проектно-аналитического мышления, определяющего потенциальные возможности дизайнера в решении экономических задач.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
ПК-1	Способен осуществлять профессиональную деятельность по созданию эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ПК-1.1 Знает требования к проектному заданию на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-1.2 Умеет использовать средства дизайна и компьютерные программы для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-1.3 Владеет навыками представления и согласования дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.</p>	<p><b>Знать:</b> требования к проектному заданию на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p><b>Уметь:</b> использовать средства дизайна и компьютерные программы для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p><b>Владеть:</b> навыками представления и</p>

			согласования дизайн-макета основного варианта эскиза с руководителем дизайн-проекта.
--	--	--	--

**3. Общая трудоемкость дисциплины 72 часа.**

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры Тид Болдырева Л.М.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы дисциплины «3D моделирование объектов дизайна»

**1. Цели освоения дисциплины:** является формирование и развитие компетенций в области основ теории и практики создания компьютерных трехмерных моделей.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1 Знает основы современных информационных технологий. ОПК-6.2 Умеет использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности в сфере дизайна. ОПК-6.3. Владеет базовыми навыками использования современных информационных технологий при разработке, создании и презентации дизайн-проектов.	<b>Знать:</b> основы современных информационных технологий; <b>Уметь:</b> использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности в сфере дизайна; <b>Владеть:</b> базовыми навыками использования современных информационных технологий при разработке, создании и презентации дизайн-проектов.

**3. Общая трудоемкость дисциплины** 72 часа.

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры Тид Болдырева Л.М.



## АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Разработка технической документации»

**1. Цели освоения дисциплины:** является обеспечение базовой подготовки слушателей в области разработки и оформления технической документации, систем документации, организации документирования в профессиональной деятельности дизайнера.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1 Знает основы современных информационных технологий. ОПК-6.2 Умеет использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности в сфере дизайна. ОПК-6.3. Владеет базовыми навыками использования современных информационных технологий при разработке, создании и презентации дизайн-проектов.	<b>Знать:</b> основы современных информационных технологий; <b>Уметь:</b> использовать современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности в сфере дизайна; <b>Владеть:</b> базовыми навыками использования современных информационных технологий при разработке, создании и презентации дизайн-проектов.

**3. Общая трудоемкость дисциплины 36 часов.**

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры ТиД Болдырева Л.М.

## АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Оформление дизайн-проектов»

**1. Цели освоения дисциплины:** является формирование знаний у слушателей курса о различных методах проектирования и оформления дизайн-объектов, умение найти оптимальный вариант композиционного решения при выполнении задания, грамотно построить тематический эскиз проекта, обосновать свой вариант в профессиональной деятельности графического дизайнера.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утверждённого Министерством образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015 с учетом установленных ДПП индикаторов.

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>ПК-4</b>	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ПК-4.1 Знает основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики, теории композиции, цветоведения, колористики, рекламных технологий.</p> <p>ПК-4.2 Умеет анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, определять композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, находить дизайнерские решения задач по проектированию.</p> <p>ПК-4.3 Владеет приемами разработки и согласования дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом свойств используемых материалов и технологий реализации дизайн-проектов.</p>	<p><b>Знать:</b> основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики, теории композиции, цветоведения, колористики, рекламных технологий;</p> <p><b>Уметь:</b> анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, определять композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, находить дизайнерские решения задач по проектированию;</p> <p><b>Владеть:</b> приемами</p>

			разработки и согласования дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом свойств используемых материалов и технологий реализации дизайн-проектов.
<b>ПК-5</b>	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ПК-5.1 Знает показатели качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-5.2 Умеет применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-5.3. Владеет профессиональной терминологией в области дизайна, нормами этики делового общения.</p>	<p><b>Знать:</b> показатели качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p><b>Уметь:</b> применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p><b>Владеть:</b> профессиональной терминологией в области дизайна, нормами этики делового общения.</p>

**3. Общая трудоемкость дисциплины 72 часа.**

**4. Разработчик:** ст. преподаватель кафедры Тид Болдырева Л.М.