

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Серяков Владимир Дмитриевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.03.2024 15:48:41
Уникальный программный идентификатор:
a8a5e969b08c5e57b011bba6b38ed24f6da2f41a

**АВТНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО
ОБРАЗОВАНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**АННОТАЦИИ
рабочих программ учебных дисциплин**

**Направление подготовки
54.03.01 Дизайн**

профиль подготовки: графический дизайн

Квалификация (степень) выпускника – бакалавр

Формы обучения: очная, очно-заочная

Москва – 2023

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Философия.

Учебная дисциплина «Философия» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Философия» является одной из важнейших дисциплин в структуре социально-гуманитарного знания. Она дает студентам возможность расширить профессиональный кругозор, выработать аналитические навыки, необходимые для решения в будущем профессиональных задач.

Цели освоения дисциплины: сформировать знания об общих принципах бытия, сущности и принципах развития человеческого общества, человека и его взаимоотношениях с окружающим его миром, проблемах теории познания и истории развития философского учения.

Задачи дисциплины:

- развитие у студентов интереса к фундаментальным знаниям как методологической основе оценки явлений природы и общественной жизни, стимулирование потребности к философским оценкам исторических событий и фактов, понимание идеи единства и многообразия форм историко-культурного процесса.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

УК-1 - способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

УК-5 - способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Знать	основные категории философии, законы исторического развития, основы межкультурной коммуникации;	УК-1 – 31
		принципы сбора, отбора и обобщения информации, методики системного подхода для решения профессиональных задач.	УК-1 – 32
	Уметь	использовать различные философские методы для анализа тенденций развития современного общества при принятии решений в профессиональной деятельности;	УК-1 – У1
		использовать навыки философского мышления и логики для формулировки аргументированных	УК-1 – У2

1	Очная	1	2	72	36	14	22		36	Зачет
		2	2	72	36	14	22		36	Зачет с оценкой
2	Очно-заочная	1	2	72	14	4	10		58	Зачет
		2	2	72	14	4	10		58	Зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

История России.

Учебная дисциплина «История России» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: формирование у студентов исторического сознания, что является основой понимания сущности происходящих в России и мире процессов и событий.

Задачи дисциплины:

- дать студентам научные и методологические знания об историческом процессе;
- сформировать понимание особенностей российского исторического развития на общемировом фоне;
- выработать способность осмысливать процессы, события и явления в России и мире в их динамике и взаимосвязи, руководствуясь принципом историзма;
- научить формулировать и аргументированно отстаивать патриотическую позицию по проблемам отечественной истории.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

УК-5 - Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения	Код результата обучения
-------------------------	---------------------------------	-------------------------

УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.	Знать	место и роль России в мировой истории и в современном мире;	УК-5 – 31
		основные исторические события и процессы	УК-5 – 32
	Уметь	ориентироваться в мировом историческом процессе;	УК-5 – У1
		критически воспринимать, анализировать и оценивать историческую информацию, факторы и механизмы исторических изменений	УК-5 – У2
	Владеть	навыками всесторонней и объективной оценки исторических событий и процессов;	УК-5 – В1
		навыками формулирования своих мировоззренческих взглядов и принципов, соотнесения их с исторически возникшими мировоззренческими системами, идеологическими теориями	УК-5 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.02 История России является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана, изучается студентами первого курса в первом и втором семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «История России» связаны с соответствующими темами дисциплины «Философия», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «История России» являются основой для изучения дисциплины: «Основы российской государственности».

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 8 разделов и 28 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётные единицы (144 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	1	2	72	58	24	34		14	Зачет (4 часа)
		2	2	72	58	24	34		14	Зачет с оценкой (4 часа)
2	Очно-заочная	1	2	72	30	10	20		42	Зачет (4 часа)
		2	2	72	30	10	20		42	Зачет с оценкой (4 часа)

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Русский язык и культура речи.

Учебная дисциплина «Русский язык и культура речи» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Русский язык и культура речи» является одной из важнейших дисциплин в структуре социально-гуманитарного знания. Она дает студентам возможность повысить культуру разговорной речи, обучение речевым средствам установления и поддержания доброжелательных личных отношений.

Цели освоения дисциплины: практическое формирование языковой компетенции выпускников, т.е. обеспечение уровня знаний и умений, который позволит использовать речевую деятельность языковыми средствами и способами, адекватными ситуациям общения. Наряду с практической целью, курс реализует образовательные и воспитательные цели, способствуя расширению кругозора студентов, повышению их общей культуры и образования, а также культуры мышления и повседневного и профессионального общения.

Задачи дисциплины: сформировать представления о коммуникативных качествах речи и профессиональных требованиях, предъявляемых к речи специалиста, умение принимать участие в беседе профессионального характера, выражать обширный реестр коммуникативных намерений, владеть основными видами монологического высказывания, соблюдая правила речевого этикета, владеть основными видами делового письма.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

УК-4 - способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах);

ОПК-2 - способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-4 Способен осуществлять	Знать	основы владения правилами и нормами современного русского литературного языка и культуры речи	УК-4 – 31

								раб		
1	Очная	1	3	108	54	14	40		54	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	1	3	108	22	6	16		86	зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Основы российской государственности.

Учебная дисциплина «Основы российской государственности» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Основы российской государственности» является одной из важнейших дисциплин в структуре социально-гуманитарного знания.

Цели освоения дисциплины: формирование у обучающихся системы знаний, навыков и компетенций, а также ценностей, правил и норм поведения, связанных с осознанием принадлежности к российскому обществу, развитием чувства патриотизма и гражданственности, формированием духовно-нравственного и культурного фундамента развитой и цельной личности, осознающей особенности исторического пути российского государства, самобытность его политической организации и сопряжение индивидуального достоинства и успеха с общественным прогрессом и политической стабильностью своей Родины.

Задачи дисциплины:

- представить историю России в её непрерывном цивилизационном измерении, отразить её наиболее значимые особенности, принципы и актуальные ориентиры;
- раскрыть ценностно-поведенческое содержание чувства гражданственности и патриотизма, неотделимого от развитого критического мышления, свободного развития личности и способности независимого суждения об актуальном политико-культурном контексте;
- рассмотреть фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русской земли и российской цивилизации, представить их в актуальной и значимой перспективе, воспитывающей в гражданине гордость и сопричастность своей культуре и своему народу;
- представить ключевые смыслы, этические и мировоззренческие доктрины, сложившиеся внутри российской цивилизации и отражающие её многонациональный, многоконфессиональный и солидарный (общинный) характер;
- рассмотреть особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношений российского государства и общества в федеративном измерении;
- исследовать наиболее вероятные внешние и внутренние вызовы, стоящие перед лицом российской цивилизации и её государственностью в настоящий момент, обозначить ключевые сценарии её перспективного развития;
- обозначить фундаментальные ценностные принципы (константы) российской цивилизации (единство многообразия, суверенитет (сила и доверие), согласие и сотрудничество, любовь и ответственность, созидание и развитие), а также связанные

между собой ценностные ориентиры российского цивилизационного развития (такие как стабильность, миссия, ответственность и справедливость).

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

УК-5 - Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	Знать	фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русской земли и российской цивилизации, представлять их в актуальной и значимой перспективе;	УК-5 – 31
		особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношений российского государства и общества в федеративном измерении;	УК-5 – 32
		фундаментальные ценностные принципы российской цивилизации (такие как многообразие, суверенность, согласие, доверие и созидание), а также перспективные ценностные ориентиры российского цивилизационного развития (такие как стабильность, миссия, ответственность и справедливость)	УК-5 – 33
	Уметь	адекватно воспринимать актуальные социальные и культурные различия, уважительно и бережно относиться к историческому наследию и культурным традициям;	УК-5 – У1
		находить и использовать необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп;	УК-5 – У2
		проявлять в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира;	УК-5 – У3
	Владеть	навыками осознанного выбора ценностных ориентиров и гражданской позиции;	УК-5 – В1
		навыками аргументированного обсуждения и решения проблем мировоззренческого, общественного и	УК-5 – В2

		личностного характера;	
		развитым чувством гражданственности и патриотизма, навыками самостоятельного критического мышления.	УК-5 – В3

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.04 Основы российской государственности является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается обучающимися первого курса в первом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Основы российской государственности» связаны с соответствующими темами дисциплин «Философия», «История России», что способствует совершенствованию коммуникативных умений и навыков в профессиональной деятельности.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Основы российской государственности» являются базой для прохождения практики, а так же написания творческих проектов.

Развитие у обучающихся навыков межличностной коммуникации и культуры общения обеспечивается проведением лекций и практических занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 5 разделов, 9 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	1	2	72	54	18	36		18	Зачет с оценкой
2	Очно-заочная	1	2	72	16	6	10		56	Зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Математика.

Учебная дисциплина «Математика» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели дисциплины: сформировать у студентов высокую математическую культуру, в том числе: умение владеть основными знаниями по математике, необходимыми в практической деятельности; развитие логического мышления и умения оперировать абстрактными объектами, привитие навыков корректного употребления математических понятий и символов для выражения различных количественных и качественных отношений; выработка представления о роли и месте математики в мировой культуре; ясное понимание математической составляющей в общей подготовке специалиста.

Задачи дисциплины: формирование и развитие у студентов навыков и умений эффективного применения математического аппарата для решения теоретических и прикладных задач в профессиональной области; выработка представлений о математическом моделировании простейших профессиональных проблем и способности содержательно интерпретировать получаемые количественные результаты их решений; формирование навыков самостоятельной работы и умения постоянно пополнять свой уровень знаний в свете современных тенденций развития математического инструментария для решения задач в профессиональной сфере.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате обучения по дисциплине обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

УК-1 - Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-1 способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Знать	способы и методы формулировки математических задач в профессиональной деятельности	УК-1 – 31
		способы их реализации на компьютерах с учетом требований информационной безопасности	УК-1 – 32
	Уметь	применять знания основных положений математики в профессиональной деятельности	УК-1 – У1
		применять знания основных положений математики, информатики в профессиональной деятельности с учетом основных требований информационной безопасности.	УК-1 – У2
	Владеть	навыками математической постановки общепрофессиональных задач и их решения математическими методами	УК-1– В1
		навыками использования прикладных программ для поиска научной информации в компьютерных сетях с учетом основных требований информационной безопасности	УК-1– В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.05 «Математика» является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого курса в первом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Математика» связаны с соответствующими темами дисциплины «Философия», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины "Математика" являются базой для изучения дисциплин: «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерные технологии в проектировании», «Системы искусственного интеллекта».

Развитие у обучающихся навыков аналитической работы, поиска, критического анализа и синтеза информации обеспечивается чтением лекций, проведением практических занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 9 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы (108 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	1	3	108	54	14	40		27	Экзамен
2	Очно-заочная	1	3	108	20	6	14		61	Экзамен

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Иностранный язык.

Учебная дисциплина «Иностранный язык» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Иностранный язык» является одной из важнейших дисциплин в структуре социально-гуманитарного знания. Она дает студентам возможность расширить профессиональный кругозор, выработать аналитические навыки, необходимые для решения в будущем профессиональных задач.

Цели освоения дисциплины: практическое формирование языковой компетенции выпускников, т.е. обеспечение уровня знаний и умений, который позволит пользоваться иностранным языком в различных областях профессиональной деятельности, научной и практической работе, в общении с зарубежными партнерами, для самообразовательных и других целей. Наряду с практической целью, курс реализует образовательные и воспитательные цели, способствуя расширению кругозора студентов, повышению их общей культуры и образования, а также культуры мышления и повседневного и профессионального общения, воспитанию терпимости и уважения к духовным ценностям народов других стран.

Задачи дисциплины: развитие и закрепление иноязычных речевых умений устного и письменного общения, такие как чтение и перевод оригинальной литературы разных функциональных стилей и жанров, умение принимать участие в беседе профессионального характера, выражать обширный реестр коммуникативных намерений, владеть основными видами монологического высказывания, соблюдая правила речевого этикета, владеть основными видами делового письма.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

УК-4 - способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах).

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	Знать	общую, деловую и профессиональную лексику иностранного языка в объеме, необходимом для общения, чтения и перевода (со словарем) иноязычных текстов профессиональной направленности;	УК-4 – 31
		основные грамматические структуры литературного и разговорного языка.	УК-4 – 32
	Уметь	воспринимать, анализировать, передавать и обобщать информацию в устной форме на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия в профессиональной деятельности;	УК-4 – У1
		составлять деловые письма применять методы и средства познания для интеллектуального развития, повышения культурного уровня, профессиональной	УК-4 – У2

		компетентности.	
	Владеть	навыками выражения своих мыслей и мнения в межличностном, деловом и профессиональном общении на иностранном языке;	УК-4 – В1
		навыками речевой деятельности (чтение, письмо, говорение, аудирование) на иностранном языке.	УК-4 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.05 Иностранный язык является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается обучающимися первого курса в первом и втором семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Иностранный язык» связаны с соответствующими темами дисциплины «Русский язык и культура речи» что способствует совершенствованию коммуникативных умений и навыков на иностранном языке в профессиональной деятельности.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Иностранный язык» являются базой для написания творческих проектов.

Развитие у обучающихся навыков межличностной коммуникации и культуры общения обеспечивается проведением практических занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

Развитие у обучающихся языковых навыков, работы с различными массивами информации на иностранном языке обеспечивается проведением практических занятий по соответствующим темам рабочей программы.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 16 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачётных единиц (216 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	Вид контроля
			в з.е.	в часах	Всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	1	3	108	54		54		54	зачет
		2	3	108	54		54		27	экзамен
2	Очно-заочная	1	3	108	24		24		84	зачет
		2	3	108	22		22		59	экзамен

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Безопасность жизнедеятельности.

Учебная дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Целью изучения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» является формирование у студентов системы взглядов в области безопасности жизнедеятельности при подготовке к профессиональной деятельности и в период вступления в самостоятельную жизнь, получение знаний, умений и навыков, необходимых для становления в качестве граждан способных и готовых к выполнению воинского долга и обязанности по защите своей Родины в соответствии с законодательством Российской Федерации.

Задачи дисциплины:

-получение студентами знаний о типологии и содержании основных областей угроз для безопасности жизнедеятельности;

-развитие умения минимизировать отрицательные последствия угроз безопасности жизнедеятельности;

-развитие навыков познавательной и практической деятельности, направленной на профилактику и преодоление последствий угроз безопасности жизнедеятельности;

-формирование у обучающихся понимания главных положений военной доктрины Российской Федерации, а также основ военного строительства и структуры Вооруженных Сил Российской Федерации (ВС РФ);

-формирование у обучающихся высокого общественного сознания и воинского долга;

-воспитание дисциплинированности, высоких морально-психологических качеств личности гражданина - патриота;

-освоение базовых знаний и формирование ключевых навыков военного дела;

-раскрытие специфики деятельности различных категорий военнослужащих ВС РФ;

-ознакомление с нормативными документами в области обеспечения обороны государства и прохождения военной службы;

-формирование строевой подтянутости, уважительного отношения к воинским ритуалам и традициям, военной форме одежды;

-изучение и принятие правил воинской вежливости;

-овладение знаниями уставных норм и правил поведения военнослужащих.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

УК-8 - способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения

природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов;

УК-11 - способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	Знать	основные понятия и определения, используемыми в сфере безопасности в профессиональной деятельности; основные виды опасностей и рисков, возникающих в профессиональной деятельности	УК-8 – 31
		основные положения Военной доктрины РФ; правовое положение и порядок прохождения военной службы;	УК-8 – 32
	Уметь	создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности	УК-8 – У1
		правильно применять и выполнять положения общевоинских уставов ВС РФ; давать оценку международным военно-политическим и внутренним событиям и фактам с позиции патриота своего Отечества;	УК-8 – У2
	Владеть	навыками познавательной и практической деятельности, направленной на профилактику и преодоление последствий угроз безопасности жизнедеятельности.	УК-8 – В1
		навыками подготовки к ведению общевойскового боя;	УК-8 – В2
УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности.	Знать	сущность понятий экстремизм и терроризм	УК-11 – 31
		основные признаки проявления экстремизма и терроризма	УК-11 – 32
	Уметь	выявлять причины и условия существования террористической угрозы	УК-11 – У1
		строить профессиональную деятельность на основе требований законодательных и нормативно-правовых документов в сфере безопасности и противодействия террористической угрозе;	УК-11 – У2
	Владеть	навыками работы с законодательством по вопросам, касающимся проявлений экстремизма и терроризма,	УК-11 – В1
		навыками профилактической работы в сфере противодействия экстремизму и терроризму.	УК-11 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Б1.О.07 «Безопасность жизнедеятельности» является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана, и изучается обучающимися первого, второго курсов во 2 и 3 семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» связаны с соответствующими темами дисциплин: «Философия», «Политология», «Основы российской государственности», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Дисциплина предполагает изучение 13 разделов, 25 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц (180 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	2	2	72	42	14	28		30	Зачет
		3	3	108	72	26	46		36	Зачет с оценкой
2	Очно-заочная	2	2	72	14	4	10		58	Зачет
		3	3	108	36	12	24		72	Зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Политология.

Учебная дисциплина «Политология» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели дисциплины: приобретение обучающимся системных политологических знаний в объеме, необходимом для его ориентации в современной социально-политической жизни, привитие умений и навыков самостоятельного применения основных положений и выводов политической науки в общественной жизни и должностной деятельности.

Задачи дисциплины:

- дать студентам представление о понятийно-категориальном аппарате и методологии политической науки;

- научить их выделять теоретические и прикладные, аксиологические и инструментальные компоненты политического знания; а также институциональные аспекты политики, рациональное и иррациональное в ней;

- показать сущность власти и технологии политического управления, особенности политических отношений и процессов, охарактеризовать субъекты политики;
- дать студентам представление об основных разновидностях современных политических систем и режимов;
- помочь им овладеть кругом проблем, относящихся к человеческому измерению политики, специфике политической социализации личности;
- представить студентам современный политический мир в международном масштабе и те глобальные процессы, которые в нем происходят;
- выявить место и роль России в мировом сообществе, специфику завершающегося переходного периода в ее развитии.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

УК-5 – способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

ОПК-8 - способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.	Знать	тенденции развития общественных и государственных институтов	УК-5 – 31
		роль государства в политической системе, связь правового государства и гражданского общества	УК-5 –32
	Уметь	выявлять тенденции развития общественных и государственных институтов	УК-5 –У1
		учитывать тенденции развития общественных и государственных институтов в профессиональной деятельности	УК-5 –У2
	Владеть	конкретными политологическими, историко-правовыми сведениями, знаниями, помогающими быть компетентными в этой сфере общественной жизни;	УК-5 – В1
		элементарными методами проведения политологических исследований;	УК-5–В2
ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	Знать	тенденции развития культурной политики современной России	ОПК-8 – 31
		политические и экономические механизмы функционирования, правовые и этические нормы регулирования региона, страны и мира, влияющие профессиональную деятельность	ОПК-8 – 32
	Уметь	выявлять тенденции развития культурной политики	ОПК-8– У1

		региона, страны и мира, исходя из политических и экономических механизмов их функционирования, правовых и этических норм регулирования,	
		сравнивать различные политические системы и режимы, выявлять особые цели и интересы политических и социальных групп, групп лоббирования, политических партий и движений; анализировать внутренние и международные политические события, прогнозировать их в русле российских интересов.	ОПК-8– У2
	Владеть	определенной системой эмпирических и теоретических представлений об основных проблемах политики как реального общественного явления, а также об историческом развитии политической мысли и о современных подходах к решению разного рода политических вопросов; приемами краткосрочного и среднесрочного политического прогнозирования	ОПК-8 – В1 ОПК-8 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Б1.О.07 Политология является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана, изучается студентами первого курса во втором семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Политология» связаны с соответствующими темами дисциплины «Философия», «История России», «Основы российской государственности», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Политология» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 10 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	2	2	72	38	14	24		34	Зачет с оценкой
2	Очно-заочная	3	2	72	14	4	10		58	Зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Правоведение.

Учебная дисциплина «Правоведение» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины

- формирование целостного представления о правовой системе РФ, ее законодательстве;
- формирование видения роли права в жизни цивилизованного общества и как основного регулятора развивающихся общественных отношений;
- формирование знаний, умений, владений не только теоретическими знаниями, но и придания им прикладного характера.

Задачи дисциплины:

- выработать умения понимать законы и подзаконных актов;
- применять теоретические правовые знания в практической деятельности;
- владеть опытом работы с действующим законодательством, специальной юридической литературой;
- формировать правовой кругозор будущих специалистов в области рыночной экономики и социальной сферы.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

УК-2 - способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

УК-11 - способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих	Знать	правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность	УК-2 – 31
		способы определения задач и целей с учетом вида профессиональной деятельности в рамках имеющихся ресурсов и ограничений;	УК-2 – 32
	Уметь	применять правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность	УК-2 – У1

								раб		
1	Очная	3	2	72	36	16	20		36	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	3	2	72	14	4	10		58	зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Экономика.

Учебная дисциплина «Экономика» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины:

- овладение логикой экономического выбора и определенной эрудицией в сфере экономики, а также инструментарием для грамотных суждений и верных заключений по текущим вопросам экономической реальности.

Задачи дисциплины:

- познакомиться с базовыми понятиями экономической науки;
- изучить основные взаимосвязи между явлениями и процессами экономической реальности;
- научиться методам анализа этих явлений;
- освоить способы графической иллюстрации экономических процессов и проверки теоретических положений на массовых статистических данных.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

УК-10 - способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-10 Способен принимать обоснованные	Знать	основные экономические понятия, законы и теории, макро- и микроэкономические показатели,	УК-10 – 3.1

Экономические решения в различных областях жизнедеятельности		статистические методы оценки и прогнозирования; нормативно-правовую базу экономической деятельности предприятий;	
		особенности построения организаций в зависимости от целей функционирования, их экономических и иных особенностей;	УК-10 – 3.2
	Уметь	анализировать тенденции экономического развития региона, страны и мира для принятия рациональных организационно-экономических решений;	УК-10 – У.1
		проводить сегментацию рынка и разрабатывать организационную структуру управления;	УК-10 – У.2
	Владеть	навыками разработки и внедрения организационной структуры управления организации исходя из экономических механизмов их функционирования, правовых и этических норм регулирования.	УК-10– В.1
		информационными технологиями, нормативно-правовой базой профессиональной деятельности; методами расчёта, оценки и контроля основных экономических характеристик проектируемого объекта.	УК-10 – В.2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Б1.О.10 «Экономика» является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана, изучается обучающимися второго курса в третьем семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Освоение дисциплины основывается на знаниях, умениях и навыках, приобретенных при изучении дисциплин: «Философия», «Политология».

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Дисциплина «Экономика» является предшествующей для прохождения производственной практики.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

Дисциплина предполагает изучение 10 тем.

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	3	2	72	36	14	22		36	Зачёт с оценкой
2	Очно-заочная	4	2	72	14	4	10		58	Зачёт с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Профессиональная педагогика.

Учебная дисциплина «Профессиональная педагогика» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: формирование системы педагогических знаний и умений, профессиональной направленности студентов и педагогического мышления, необходимых для выполнения профессиональной деятельности в системе образования.

Задачи дисциплины:

- формирование представлений о методологических основах педагогического процесса и его разновидностей - воспитания и обучения;
- осмысление основных педагогических закономерностей, принципов воспитания и обучения.
- формирование социально-личностной компетенции через формирование системы представлений о нормах, педагогических отношений, осознанность ключевых ценностей профессионально-педагогической деятельности, овладение ценностями профессионально-педагогической деятельности.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

УК-9 – способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах;

ОПК-7 – способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	Знать	особенности профессиональной педагогической деятельности;	УК-9 – 31
		педагогические условия предупреждения и коррекции социальной дезадаптации;	УК-9 –32
	Уметь	осуществлять обучение, воспитание и развитие с учетом социальных, возрастных, индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей обучающихся;	УК-9 –У1

		решать задачи воспитания и духовно-нравственного развития обучающихся; осуществлять педагогическое сопровождение социализации и профессионального самоопределения обучающихся;	УК-9 –У2
	Владеть	методами работы в коллективе, толерантного восприятия социальных, культурных и личностных различий	УК-9 – В1
		механизмами самоорганизации и самообразования	УК-9–В2
ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.	Знать	особенности педагогического процесса в образовательных учреждениях начального профессионального и среднего профессионального образования;	ОПК-7 – 31
		формы, методы и средства обучения и воспитания, их педагогические возможности и условия применения	ОПК-7 – 32
	Уметь	определять педагогические возможности различных методов, приемов, методик, форм организации обучения и воспитания;	ОПК-7– У1
		находить и анализировать информацию, необходимую для решения профессиональных педагогических проблем, повышения эффективности педагогической деятельности, профессионального самообразования и саморазвития;	ОПК-7– У2
	Владеть	навыками психолого-педагогические развития мотивации и способностей в процессе обучения, развивающего обучения, дифференциации и индивидуализации обучения и воспитания;	ОПК-7 – В1
		навыками развивающего обучения, дифференциации и индивидуализации обучения и воспитания;	ОПК-7 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Б1.О.11 Профессиональная педагогика является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана, изучается студентами второго курса в третьем семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Профессиональная педагогика» связаны с соответствующими темами дисциплины «Философия», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Профессиональная педагогика» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 10 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы (108 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	3	3	108	54	24	30		54	Зачет с оценкой
2	Очно-заочная	3	3	108	22	8	14		86	Зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Информационные технологии в дизайне.

Учебная дисциплина «Информационные технологии в дизайне» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: развитие целостного представления о дисциплине информационные технологии в дизайне, её роли в развитии общества, объектах, методах и средствах исследования, раскрытие сути и возможности технических и программных средств дисциплины, ознакомление студентов с основами современных информационных технологий, показ современных проблем в области информатики, перспектив развития и влияния информатики на мировоззрение общества и человека.

Задачи дисциплины:

- освоение студентами базовых знаний в области информатики;
- освоение основных понятий и представлений о теориях, методах и средствах, используемых в информатике;
- овладение методикой построения алгоритмов;
- овладение способами обработки информации различного типа с помощью ЭВМ.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

ОПК-6 - способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК-6 Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Знать	способы решения задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	ОПК-6 – 31
		основные требования информационной безопасности	ОПК-6 – 32
	Уметь	работать в качестве пользователя персонального компьютера;	ОПК-6 – У1
		решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	ОПК-6 – У2
	Владеть	программными средствами обработки информации; получением информации с использованием ресурсов интернета; использованием разнообразных источников информации при решении профессиональных задач	ОПК-6 – В1
		навыками поиска и обмена информации в глобальных и локальных компьютерных сетях;	ОПК-6 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Б1.О.12 Информационные технологии в дизайне является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана, и изучается студентами второго курса в 3 семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Информационные технологии в дизайне» связаны с соответствующими темами дисциплины «История графического дизайна и рекламы», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» являются базой для освоения дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании», «Системы искусственного интеллекта», а также базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Дисциплина предполагает изучение 20 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	3	2	72	36	16	20		36	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	3	2	72	14	4	10		58	зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Деловое общение.

Учебная дисциплина «Деловое общение» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: овладение теоретическими знаниями и необходимыми практическими навыками в деловом общении, включая личную коммуникативную культуру и умения общаться с коллективом для достижения продуктивной деятельности, создании благоприятной нравственной атмосферы, умение вести переговоры с партнерами.

Задачи дисциплины:

- овладение понятиями "общение" и "деловое общение", структурой, функциями, видами и формами делового общения;
- овладение способами и приемами делового общения в различных его видах и с различными тонами собеседников;
- знание коммуникативных барьеров и умения их преодолевать;
- знать и соблюдать этические нормы и принципы делового общения;
- знать формулы конфликтов и уметь себя вести в любой конфликтной ситуации;
- уметь пользоваться вербальными и невербальными средствами общения, а также распознавать намерения партнеров, пользующихся этими средствами.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом

«Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнении:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате обучения по дисциплине обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)

ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Знать	социальные феномены, категории, методы изучения и описания социальных явлений	УК-3 – 31
		понятия "общение" и "деловое общение", структуру, функции, виды и формы делового общения;	УК-3 – 32
	Уметь	разрабатывать рекомендации по обеспечению социального взаимодействия сотрудников, снижению конфликтности, решению управленческих задач	УК-3 – У2
		уметь пользоваться вербальными и невербальными средствами общения, а также распознавать намерения партнеров, пользующихся этими средствами.	УК-3 – У2
	Владеть	способами и приемами делового общения в различных его видах;	УК-3 – 31
		навыками разрешения конфликтов и умением вести себя вести в любой конфликтной ситуации;	УК-3 – 32
УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	Знать	стиль делового общения, вербальные и невербальные средства взаимодействия с партнерами в рамках требований, представленных в документационном обеспечении предприятия;	УК-4 – 31
		принципы деловой коммуникации в устной и письменной формах, соблюдаемые в профессиональной деятельности и реализующиеся посредством государственного языка Российской Федерации;	УК-4 – 32
	Уметь	выстраивать деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации	УК-4 – У1
		использовать информационно-коммуникационные технологии при поиске необходимой информации в процессе решения документационного обеспечения профессиональной деятельности на государственном и иностранном (-ых) языках;	УК-4 – У2
	Владеть	практическими навыками деловой коммуникации в устной и письменной формах при подготовке документационного обеспечения профессиональной деятельности на государственном языке Российской Федерации;	УК-4 – В1
		вербальными и невербальными средствами общения, а	УК-4 – В2

		также умением распознавать намерения партнеров, пользующихся этими средствами.	
ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	Знать	принципы и приемы организации и проведения выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий	ОПК-5 – 31
		способы и приемы делового общения при организации и проведении выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий	ОПК-5 – 32
	Уметь	организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали и другие творческие мероприятия	ОПК-5 – У1
		использовать вербальные и невербальные средства общения при организации и проведении выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий	ОПК-5 – У2
	Владеть	навыками организации и проведения выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий	ОПК-5 – В1
		опытом практического использования приобретенных знаний при организации и проведения выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий	ОПК-5 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.13 Деловое общение является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана, и изучается студентами второго курса в 4 семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Деловое общение» связаны с соответствующими темами дисциплин «Русский язык и культура речи», «Иностранный язык», «Профессиональная педагогика», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Деловое общение» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 5 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц (108 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур-раб/контр. раб		
1	Очная	4	3	108	54	24	30		54	зачет с оценкой

2	Очно-заочная	4	3	108	22	8	14		86	зачет с оценкой
---	--------------	---	---	-----	----	---	----	--	----	-----------------

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Физическая культура и спорт.

Учебная дисциплина «Физическая культура и спорт» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Физическая культура и спорт» является одной из важнейших дисциплин в структуре социально-гуманитарного знания. Она дает студентам возможность расширить профессиональный кругозор, выработать аналитические навыки, необходимые для решения в будущем профессиональных задач.

Цели освоения дисциплины:

- достижение необходимого уровня знаний и методических навыков для формирования физической культуры личности, т.е. потребности и способности самостоятельно, методически обоснованно и целенаправленно использовать средства физической культуры для обеспечения профессиональной надежности, что позволит выпускнику успешно работать в избранной сфере деятельности;

- обеспечение обучающимся возможностей систематически заниматься физической культурой и спортом и вести здоровый образ жизни;

- повышение уровня физической подготовленности обучающихся;

- укрепление здоровья.

Задачи дисциплины:

- овладение знаниями и методикой развития основных двигательных качеств и способностей (силы, быстроты, выносливости, гибкости, координационных способностей) до уровня, обеспечивающего безопасность здоровья;

- улучшение физического развития, повышение адаптационных резервов и устойчивости организма к неблагоприятным факторам внешней среды;

- овладение практическими навыками самоконтроля за состоянием физической подготовленности в процессе учебных и самостоятельных занятий;

- привитие навыков здорового образа жизни;

- привитие навыков личной и общественной гигиены на занятиях физическими упражнениями и спортом.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате обучения по дисциплине обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Знать	значение физической культуры в формировании общей культуры личности приобщении к общечеловеческим ценностям и здоровому образу жизни, укреплении здоровья человека, профилактике вредных привычек, ведении здорового образа жизни средствами физической культуры в процессе физкультурно-спортивных занятий;	УК-7 – 31
		научные основы биологии, физиологии, теории и методики педагогики и практики физической культуры и здорового образа жизни; содержание и направленность различных систем физических упражнений, их оздоровительную и развивающую эффективность.	УК-7 – 32
	Уметь	учитывать индивидуальные особенности физического, гендерного возрастного и психического развития занимающихся и применять их во время регулярных занятий физическими упражнениями;	УК-7 – У1
		проводить самостоятельные занятия физическими упражнениями с общей развивающей, профессионально-прикладной и оздоровительно-корректирующей направленностью; составлять индивидуальные комплексы физических упражнений с различной направленностью.	УК-7 – У2
	Владеть	комплексом упражнений, направленных на укрепление здоровья, обучение двигательным действиям и развитие физических качеств; способами определения дозировки физической нагрузки и направленности физических упражнений;	УК-7 – В1
		приемами страховки и способами оказания первой помощи во время занятий физическими упражнениями.	УК-7 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.14 «Физическая культура и спорт» является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается обучающимися первого курса в первом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Физическая культура и спорт» связаны с соответствующими темами дисциплин «Элективные дисциплины по физической подготовке и спорту», «Безопасность жизнедеятельности» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением практических занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 9 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа)

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	1	2	72	36	18	18		36	Зачет с оценкой
2	Очно-заочная	1	2	72	16	8	8		56	Зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Элективные дисциплины по физической культуре и спорту.

Учебная дисциплина «Элективные дисциплины по физической культуре и спорту» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Элективные дисциплины по физической культуре и спорту» является одной из важнейших дисциплин в структуре социально-гуманитарного знания. Она дает студентам возможность расширить профессиональный кругозор, выработать аналитические навыки, необходимые для решения в будущем профессиональных задач.

Цели освоения дисциплины:

- достижение необходимого уровня знаний и методических навыков для формирования физической культуры личности, т.е. потребности и способности самостоятельно, методически обоснованно и целенаправленно использовать средства физической культуры для обеспечения профессиональной надежности, что позволит

выпускнику успешно работать в избранной сфере деятельности;

- обеспечение обучающимся возможностей систематически заниматься физической культурой и спортом и вести здоровый образ жизни;
- повышение уровня физической подготовленности обучающихся;
- укрепление здоровья.

Задачи дисциплины:

- овладение знаниями и методикой развития основных двигательных качеств и способностей (силы, быстроты, выносливости, гибкости, координационных способностей) до уровня, обеспечивающего безопасность здоровья;

- улучшение физического развития, повышение адаптационных резервов и устойчивости организма к неблагоприятным факторам внешней среды;

- овладение практическими навыками самоконтроля за состоянием физической подготовленности в процессе учебных и самостоятельных занятий;

- привитие навыков здорового образа жизни;

- привитие навыков личной и общественной гигиены на занятиях физическими упражнениями и спортом.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате обучения по дисциплине обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Знать	значение физической культуры в формировании общей культуры личности приобщении к общечеловеческим ценностям и здоровому образу жизни, укреплении здоровья человека, профилактике вредных привычек, ведении здорового образа жизни средствами физической культуры в процессе физкультурно-спортивных занятий;	УК-7 – 31
		научные основы биологии, физиологии, теории и методики педагогики и практики физической культуры и здорового образа жизни; содержание и направленность различных систем физических упражнений, их оздоровительную и развивающую эффективность.	УК-7 – 32
	Уметь	учитывать индивидуальные особенности физического, гендерного возрастного и психического развития занимающихся и применять их во время регулярных занятий физическими упражнениями;	УК-7 – У1

		проводить самостоятельные занятия физическими упражнениями с общей развивающей, профессионально-прикладной и оздоровительно-корректирующей направленностью;	УК-7 – У2
	Владеть	составлять индивидуальные комплексы физических упражнений с различной направленностью.	
		комплексом упражнений, направленных на укрепление здоровья, обучение двигательным действиям и развитие физических качеств; способами определения дозировки физической нагрузки и направленности физических упражнений;	УК-7 – В1
		приемами страховки и способами оказания первой помощи во время занятий физическими упражнениями.	УК-7 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.15 «Элективные дисциплины по физической культуре и спорту» является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана, изучается студентами с первого по четвертые курсы курса в первом, втором, третьем, четвертом, пятом, шестом, седьмом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Элективные дисциплины по физической культуре и спорту» связаны с соответствующими темами дисциплин «Физическая подготовка и спорт», «Безопасность жизнедеятельности» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением практических занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 4 разделов.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 328 часов.

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	1		68	68			68		Зачет
		2		40	40			40		Зачет с оценкой
		3		68	68			68		Зачет
		4		40	40			40		Зачет с оценкой

		5		40	40		40		Зачет
		6		36	36		36		Зачет с оценкой
		7		36	36		36		Зачет с оценкой
2	Очно-заочная	1		44	2		2	42	
		2		40	2		2	38	
		3		44	2		2	42	
		4		40	2		2	38	
		5		40	2		2	38	
		6		40	2		2	38	
		7		40	2		2	38	
		8		40	4		4	36	Зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Академический рисунок.

Учебная дисциплина «Академический рисунок» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: подготовка дизайнеров высокой квалификации с широким диапазоном специальных знаний, целенаправленных на создание гармоничной жизнедеятельной среды человека; формирование профессионального мышления, развитие образного восприятия; приобретение знаний, навыков и приемов, позволяющих овладеть техникой выполнения рисунка и перевода трехмерной формы модели (объекта) в двухмерное пространство листа бумаги.

Задачи дисциплины:

- развивать объёмно - пространственное представление и восприятие трехмерной формы на двухмерном пространстве листа бумаги;
- развивать чувство компоновки изображения в листе бумаги;
- ознакомить с принципами и техникой изображения геометрических форм, головы, фигуры с учётом перспективы, конструкции, пластики форм, тональных соотношений, светотени при передаче объема, воздушной перспективы;
- развивать наблюдательность и художественные навыки, способствующие познанию закономерностей изображения;
- заданием натуральных постановок, зарисовок, набросков - воспитать отношение к природе, как необходимой основе творческого замысла;
- приобретение умения работать в различной технике рисунка с учетом их специфики для создания композиций различной степени сложности;

-развитие конструктивного мышления, способности к анализу и синтезу пространственных форм.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

ОПК-3 - 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).

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК-3 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)	Знать	средства и методы дизайнерского проектирования	ОПК-3 – 31
		особенности средств и способов проектной графики; этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ОПК-3 – 32
	Уметь	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	ОПК-3 – У1
		воссоздавать предметы объемно-пространственного мира на плоскости и в объеме различными изобразительными средствами; демонстрирует умение выражать творческий замысел посредством эскизирования	ОПК-3 – У2
	Владеть	средствами построения и гармонизации композиции и принципами композиционно-художественного формообразования, выражением творческого замысла с помощью условного языка изобразительных средств	ОПК-3 – В1
		широким инструментарием и спектром возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепций	ОПК-3 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.16 Академический рисунок является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого, второго и третьего курсов в первом, втором, третьем, четвертом, пятом и шестом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Академический рисунок» связаны с соответствующими темами дисциплин «Академическая скульптура и пластическое моделирование», «Академическая живопись» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Академический рисунок» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «Академический рисунок» предполагает изучение 30 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 14 зачётных единиц (504 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	1	2	72	36		36		36	
		2	2	72	36		36		36	зачет с оценкой
		3	2	72	36		36		36	зачет
		4	2	72	36		36		36	зачет с оценкой
		5	3	108	54		54		54	зачет
		6	3	108	54		54		27	экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	1	3	72	16		16		56	
		2	2	72	16		16		56	зачет с оценкой
		3	3	72	16		16		56	зачет
		4	2	72	16		16		56	зачет с оценкой
		5	3	108	22		22		86	зачет
		6	3	108	20		20		61	экзамен (27 часов)

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Академическая живопись.

Учебная дисциплина «Академическая живопись» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: подготовка дизайнеров высокой квалификации с широким диапазоном специальных знаний, целенаправленных на создание гармоничной жизнедеятельной среды человека; формирование профессионального мышления, получение знаний и практических навыков по овладению методами академической живописи, знаниями цветоведения и колористики, создание средствами живописи работ с использованием различных техник живописных композиций различной степени сложности.

Задачи дисциплины:

- воспитание сознательного использования выразительных средств живописи для передачи собственного отношения к окружающей действительности;
- синтезирование полученных знаний и освоение новых приемов и техник для решения многообразных задач различных направлений дизайна;
- расширение палитры возможностей студентов при создании художественного образа для установлений убедительных визуальных коммуникаций;
- организация познавательной и практической деятельности студентов, приводящих их к усвоению содержания дисциплины и методов академической живописи, знаний цветоведения и колористики;
- приобретение и закрепление соответствующих знаний, навыков, умений практически использовать средства живописи и применять различные техники живописных композиций, различной степени сложности.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

ОПК-3 - 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).

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК-3 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)	Знать	средства и методы дизайнерского проектирования	ОПК-3 – 31
		особенности средств и способов проектной графики; этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ОПК-3 – 32
	Уметь	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	ОПК-3 – У1
		воссоздавать предметы объемно-пространственного мира на плоскости и в объеме различными изобразительными средствами; демонстрирует умение выражать творческий замысел посредством эскизирования	ОПК-3 – У2
	Владеть	средствами построения и гармонизации композиции и принципами композиционно-художественного формообразования, выражением творческого замысла с помощью условного языка изобразительных средств	ОПК-3 – В1
		широким инструментарием и спектром возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепций	ОПК-3 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.17 Академическая живопись является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого и второго курсов в первом, втором, третьем и четвертом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Академическая живопись» связаны с соответствующими темами дисциплин «Академическая скульптура и пластическое моделирование», «Декоративная живопись», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Академическая живопись» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА

КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 17 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачётных единицы (324 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур-раб/контр. раб		
1	Очная	1	2	72	36		36		36	
		2	2	72	36		36		36	зачет с оценкой
		3	2	72	36		36		36	зачет
		4	3	108	54		54		27	экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	1	2	72	16		16		56	
		2	3	72	16		16		56	зачет с оценкой
		3	2	72	16		16		56	зачет
		4	3	108	20		20		61	экзамен (27 часов)

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Академическая скульптура и пластическое моделирование.

Учебная дисциплина «Академическая скульптура и пластическое моделирование» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: подготовка дизайнеров высокой квалификации с широким диапазоном специальных знаний, целенаправленных на создание гармоничной жизнедеятельной среды человека; формирование профессионального мышления, развитие творческого мышления через зрительное восприятие объемно-пространственной композицией; формирование творческих способностей многопланового и глубокого постижения окружающей действительности.

Задачи дисциплины: научить пластически моделировать; творчески мыслить; понимать и чувствовать академическое искусство.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате обучения по дисциплине обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ОПК-1 - 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.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК-1 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	Знать	основные этапы экономического и социокультурного развития общества XX-XXI вв; религиозные, философские и эстетические идеи данного исторического периода	ОПК-1 – 31
		методы соотнесения развития дизайна с историческим контекстом; основные понятия и категории истории дизайна; научные методы искусствоведения	ОПК-1 – 32
	Уметь	классифицировать и систематизировать исторически сложившиеся художественные школы и направления дизайна; выявлять и раскрывать их основные отличительные черты	ОПК-1 – У1
		пользоваться системой научных методов искусствоведения; применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональных областях дизайна	ОПК-1 – У2
	Владеть	технологиями приобретения, использования и обновления гуманитарных историко-культурных знаний; историческими и искусствоведческими методами познания	ОПК-1 – В1
		навыками применения исторических и искусствоведческих знаний в теоретической и практической художественной дизайнерской деятельности	ОПК-1 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.18 Академическая скульптура и пластическое моделирование является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого курса в первом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Академическая скульптура и пластическое моделирование» связаны с соответствующими темами дисциплин «Академический рисунок», «Академическая живопись» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Академическая скульптура и пластическое моделирование» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 7 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы (108 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	1	3	108	54		54		27	Экзамен
2	Очно-заочная	2	3	108	22		22		59	Экзамен

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Цветоведение и колористика.

Учебная дисциплина «Цветоведение и колористика» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Цветоведение и колористика» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии дизайна.

Цели освоения дисциплины: формирование общепрофессиональных компетенций будущего бакалавра; изучение и овладение приемами цветовой гармонии, формирование и развитие эстетического и художественного вкуса, формирование знаний законов и средств гармонизации цветовой композиции, формирование навыков в работе с пигментами и красителями, достижение целостности цветового и стиливого решения в воплощении творческих идей.

Задачи дисциплины:

-освоение знания в области цветоведения и колористики;

- формирование и развитие аналитического мышления в свете взаимодействия законов света и цвета и зрительного восприятия;
- развитие практического умения полноценно осуществлять поставленные творческие задачи художественно-проектного формообразования;
- развитие и закрепление навыков применения методов и средств гармонизации цветовой композиции;
- ознакомление с основными средствами художественной выразительности живописных произведений знаменитых мастеров зарубежного и отечественного изобразительного искусства.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате обучения по дисциплине обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ОПК-3 - 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);

ПК-3 - способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, отражающие современное состояние проектно-художественного творчества, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК - 3 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	Знать	средства и методы дизайнерского проектирования	ОПК-3 – 31
		особенности средств и способов проектной графики; этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ОПК-3 – 32
	Уметь	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	ОПК-3 – У1
		воссоздавать предметы объемно-пространственного мира на плоскости и в объеме различными изобразительными средствами; демонстрирует умение выражать творческий замысел посредством эскизирования	ОПК-3 – У2

предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	Владеть	средствами построения и гармонизации композиции и принципами композиционно-художественного формообразования, выражением творческого замысла с помощью условного языка изобразительных средств	ОПК-3 – В1
		широким инструментарием и спектром возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепций	ОПК-3 – В2
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, отражающие современное состояние проектно-художественного творчества, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы	Знать	требования к структуре и содержанию исходных производственных и экономических данных, необходимых для разработки объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3 – 31
		критерии оценки потенциала производства и материально-технической базы	ПК-3 – 32
	Уметь	анализировать информационные материалы, предоставляемые заказчиком, и определять необходимость запроса дополнительных данных	ПК-3 – У1
		выстраивать эффективные коммуникации с заказчиком	ПК-3 – У2
	Владеть	навыками проведения сравнительных предпроектных исследований проектов по значимым для заказчика и потребителей параметрам	ПК-3 – В1
		навыками обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы	ПК-3 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.0.19 Цветоведение и колористика является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого курса в первом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Цветоведение и колористика» связаны с соответствующими темами дисциплины «Пропедевтика» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Цветоведение и колористика» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА

КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 6 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы (108 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	1	3	108	54	8	46		27	ЭКЗАМЕН (27 часов)
2	Очно-заочная	1	3	108	22	4	18		59	ЭКЗАМЕН (27 часов)

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Пропедевтика (Основы композиции).

Учебная дисциплина «Пропедевтика (Основы композиции)» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Пропедевтика (Основы композиции)» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии дизайна.

Цели освоения дисциплины: подготовка дизайнеров высокой квалификации с широким диапазоном специальных знаний, целенаправленных на создание гармоничной жизнедеятельной среды человека; ознакомление студентов с основными закономерностями композиционной организации структуры формы в дизайне, привитие профессиональных навыков работы с плоскостной и объемно-пространственной формой, выработка чувства меры в поисках художественной выразительности проектируемого изделия и развитие индивидуальных творческих возможностей, развитие графических навыков, освоение теоретических принципов формообразования, анализа проектных ситуаций.

Задачи дисциплины:

-развитие у студентов способности грамотно использовать законы композиции в проектировании объектов дизайна, а также в умении самостоятельно превращать теоретические знания в метод профессионального творчества в проектировании;

-ознакомление с понятием «пропедевтика», «композиция» и изучение специфики этих предметов;

-получение навыков, раскрывающих основные закономерности композиции;

-изучение композиционных элементов формообразования;

-изучение средств композиции и получение навыков в применении на практике;

-изучение специфики графического исполнения композиции и повышение культуры изображения;

- воспитание и развитие эстетического вкуса.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ОПК-3 - 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).

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК-3 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)	Знать	средства и методы дизайнерского проектирования	ОПК-3 – 31
		особенности средств и способов проектной графики; этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ОПК-3 – 32
	Уметь	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	ОПК-3 – У1
		воссоздавать предметы объемно-пространственного мира на плоскости и в объеме различными изобразительными средствами; демонстрирует умение выражать творческий замысел посредством эскизирования	ОПК-3 – У2
	Владеть	средствами построения и гармонизации композиции и принципами композиционно-художественного формообразования, выражением творческого замысла с помощью условного языка изобразительных средств	ОПК-3 – В1
		широким инструментарием и спектром возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепций	ОПК-3 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.20 Пропедевтика (Основы композиции) является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого курса в первом и во втором семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Пропедевтика (Основы композиции)» связаны с соответствующими темами дисциплин «Академический рисунок», «Академическая живопись» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Пропедевтика (Основы композиции)» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 6 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачётных единиц (180 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	1	2	72	36	12	24		36	зачет
		2	3	108	54	18	36		27	экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	2	2	72	16	4	12		56	зачет
		3	3	108	20	6	14		61	экзамен (27 часов)

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Технический рисунок.

Учебная дисциплина «Технический рисунок» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: развитие у студентов теоретических знаний и практических навыков в изображении пространственных форм на плоскости; изучение на практике специфики изобразительных средств дизайн-проектирования; развитие конструктивно-геометрического мышления, умения графически свободно выражать свои творческие замыслы.

Задачи дисциплины:

- освоение языка технического рисунка;
- различных методов проецирования трехмерных объектов на двухмерной плоскости;

- овладение студентами методами и способностями к анализу пространственных форм на основе тонально-графических построений, изучение теории образования светотени на различных поверхностях и телах;

- приобретение навыков правильного выполнения и оформления проектных рисунков, поисковых эскизов и клаузур;

- умение использовать полученные знания в профессиональной деятельности и формирование необходимых компетенций, адекватных задачам дизайн проектирования.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

ОПК - 4 - 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;

ПК - 7 - способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные	Знать	методологию создания авторского дизайн-проекта, и способы проектной графики	ОПК-4 – 31
		особенности дизайн проектирования, грамотно используя основы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4 – 32

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;	Уметь	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 цифровую культуру и способы проектной графики	ОПК-4 – У1
		разрабатывать проектную идею и представлять ее средствами проектной графики, применяя законы композиционных построений	ОПК-4 – У2
	Владеть	навыками подготовки выставочного проекта и доведения его до демонстрации на творческом мероприятии	ОПК-4 – В1
		навыками выбора техники исполнения и стилистического единства в подаче проектной идеи	ОПК-4 – В2
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать	требования к инженерно - технически проработанному проекту, с учетом нормативно-правовых актов	ПК-7 – 31
		правила составления композиционных, цветографических, эргономических решений	ПК-7 – 32
	Уметь	создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца	ПК-7 – У1
		выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи	ПК-7 – У2
	Владеть	концептуальным и творческим подходами к решению дизайнерской задачи	ПК-7 – В1
		навыками правильного выполнения и оформления проектных рисунков, поисковых эскизов и клаузур	ПК-7 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.0.21 Технический рисунок является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами второго курса в третьем семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Технический рисунок» связаны с соответствующими темами дисциплин «Академический рисунок», «Пропедевтика», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Технический рисунок» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 6 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	2	2	72	36		36		36	Зачет оценкой
2	Очно-заочная	4	2	72	16		16		56	Зачет оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Декоративная живопись.

Учебная дисциплина «Декоративная живопись» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: подготовка дизайнеров высокой квалификации с широким диапазоном специальных знаний, целенаправленных на создание гармоничной жизнедеятельной среды человека; формирование у студентов профессиональных художественных компетенций на основе освоения студентами ассоциативно-образного языка декоративной живописи через постижение специфики художественного образа, понятий «условность», «изобразительность», «выразительность», освоение элементов декоративного изображения (линия, штрих, пятно, силуэт, точка, фактура), системы пространственных построений в декоративной живописи (перцептивная перспектива, орнаментально-плоскостная организация изображения), а также декоративной композиции и колорита.

Задачи дисциплины:

-выявление общих закономерностей изобразительного искусства, лежащих в основе декоративной живописи;

-формирование представления об эстетической сущности декоративности; выявление орнаментально-ритмической основы натурной постановки;

-формирование понятия условного цвета, декоративной функции цвета, декоративного сочетания цветов; ограничение количества используемых цветов; переход на «ограниченную палитру» опосредованных цветов;

-освоение приемов творческой интерпретации натуры; совершенствование метода работы по представлению и воображению; освоение студентами различных приемов и методов декоративной живописи;

-формирование практических умений и навыков выполнения декоративных живописных работ.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

ОПК-3 - 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).

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК-3 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)	Знать	средства и методы дизайнерского проектирования	ОПК-3 – 31
		особенности средств и способов проектной графики; этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ОПК-3 – 32
	Уметь	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	ОПК-3 – У1
		воссоздавать предметы объемно-пространственного мира на плоскости и в объеме различными изобразительными средствами; демонстрирует умение выражать творческий замысел посредством эскизирования	ОПК-3 – У2
	Владеть	средствами построения и гармонизации композиции и принципами композиционно-художественного формообразования, выражением творческого замысла с помощью условного языка изобразительных средств	ОПК-3 – В1
		широким инструментарием и спектром возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепций	ОПК-3 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.22 Декоративная живопись является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого и второго курса во втором и третьем семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Декоративная живопись» связаны с соответствующими темами дисциплин «Академический рисунок», «Академическая живопись» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Декоративная живопись» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 8 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётные единицы (144 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур-раб/контр. раб		
1	Очная	2	3	72	36		36		36	зачет с оценкой
		3	3	72	36		36		9	экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	2	3	72	16		16		56	зачет с оценкой
		3	3	72	16		16		29	экзамен (27 часов)

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

История искусств.

Учебная дисциплина «История искусств» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «История искусств» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии моды

Цели освоения дисциплины: сформирование профессионально-художественных компетенций будущего бакалавра: дать представление об истории искусств как о категории художественной культуры; проследить путь становления и развития истории искусств как науки; выявить связь с другими дисциплинами; раскрыть сущность различных художественных стилей, направлений и школ; познакомить с художественными музейными экспонатами и произведениями архитектуры и монументальной скульптуры на выездных экскурсиях по городу: применять на практике лучшие образцы изобразительного искусства.

Задачи дисциплины:

-дать студентам научное представление о понятии «история искусств», ознакомить с основными историческими периодами, стилями, направлениями и концепциями в их изучении, структурой и функциями изобразительного искусства, показать место курса в системе гуманитарных знаний и профессиональной подготовке бакалавров сферы дизайна костюма;

-сформировать знания о закономерностях, этапах, содержании и значении исторического развития зарубежного и отечественного искусства, выдающихся памятниках мирового культурного наследия и их роли в жизни современного общества;

-выработать умения и навыки использования и охраны культурного наследия, заложить основы профессиональной культуры, этики и нравственности.

-освоение знаний о сущности, видах и функциях изобразительного искусства и профессиональном кодексе профессии;

-овладение навыками теоретического освоения истории искусств, понимания учета личностных и ситуативных особенностей.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

ОПК-1 - 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-8 - способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК -1 Способен применять знания	Знать	основные этапы экономического и социокультурного развития общества XX-XXI вв;	ОПК-1 -3 1

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.	Уметь	религиозные, философские и эстетические идеи данного исторического периода;		
		методы соотнесения развития изобразительного искусства с историческим контекстом; основные понятия и категории истории искусства; научные методы искусствоведения;	ОПК 1 – 3 2	
		классифицировать и систематизировать исторически сложившиеся художественные школы и направления в изобразительном искусстве; выявлять и раскрывать их основные отличительные черты;	ОПК-1 – У1	
		пользоваться системой научных методов искусствоведения; применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональных областях дизайна.	ОПК- 1 – У2	
		технологиями приобретения, использования и обновления гуманитарных историко-культурных знаний; историческими и искусствоведческими методами познания	ОПК-1 – В1	
Владеть	навыками применения исторических и искусствоведческих знаний в теоретической и практической художественной дизайнерской деятельности		ОПК-1 – В2	
	ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.	Знать	проблематику современной культурной и художественной политики Российской Федерации	ОПК-8 – 31
			сущность проблематики современной культурной политики Российской Федерации.	ОПК-8 – 32
			осуществлять поиск необходимой нормативно-правовой документации для деятельности в избранной профессиональной области	ОПК-8 – У1
			использовать принципы и подходы реализации культурной политики по проектированию и управлению культурным развитием общества.	ОПК-8 – У2
навыками применения нормативно-правовой документации, касающейся деятельности в области культурной политики Российской Федерации			ОПК-8 – В1	
Владеть	навыками анализа решений в проблемах современной культурной политики Российской Федерации		ОПК-8 – В2	

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.23. История искусств является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана, и изучается обучающимися второго курса в 3 и 4 семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Освоение дисциплины История искусств основываются на знаниях, умениях и навыках, приобретенных при изучении дисциплин: «Академический рисунок», «Академическая живопись».

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «История искусств» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом

региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «История искусств» предполагает изучение 14 тем по двум разделам. Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачётных единиц (180 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур-раб/контр. раб		
1	Очная	3	2	72	36	14	22		36	зачет
		4	3	108	54	18	36		27	экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	5	2	72	16	4	12		56	зачет
		6	3	108	22	6	16		59	экзамен (27 часов)

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Проектирование.

Учебная дисциплина «Проектирование» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Проектирование» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии дизайна.

Цели освоения дисциплины: развитие визуальной и проектной культуры студентов, получение ими знаний в области проектирования и формообразования в дизайне. Изучение графического дизайна, фирменного стиля, знаков и коммуникативных систем визуально - информационной графики. Развитие у студентов эстетического вкуса, опирающегося на признанные каноны красоты. Формирование креативного мышления.

Задачи дисциплины:

- обучение основам дизайнерского проектирования;
- изучение методов, принципов и приемов композиции в графическом дизайне;
- обучение основам графического языка и средствам художественной выразительности;
- создание выразительных форм знаков, логотипов и других объектов графического дизайна;
- освоение инструментов и технического исполнения в дизайн – проектировании;
- освоение комплексного решения проблем проектирования;
- освоение базовых принципов проектного моделирования.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины «Проектирование» обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

УК-6 - способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.

ОПК-4 - 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.

ПК-5 - способен проектировать актуальные художественно - технические дизайн проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Знать	способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей; стратегии личностного развития	УК-6 – 31
		эффективные способы самообучения и критерии оценки успешности личности	УК-6 – 32
	Уметь	определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго- средне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов	УК-6 – У1
		анализировать и оценивать собственные силы и возможности; выбирать конструктивные стратегии личностного развития на основе принципов образования и самообразования	УК-6 – У2
	Владеть	приемами оценки и самооценки результатов деятельности по решению профессиональных задач	УК-6 – В1
		инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей	УК-6 – В2
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры	Знать	методологию создания авторского дизайн-проекта, и способы проектной графики	ОПК-4 – 31
		особенности дизайн проектирования, грамотно используя основы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4 – 32
	Уметь	проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-	ОПК-4 – У1

зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		пространственные комплексы, системы навигации для архитектурно-пространственной среды, объекты графического дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	
		разрабатывать проектную идею и представлять ее средствами проектной графики, применяя законы композиционных построений	ОПК-4 – У2
	Владеть	способностью подготовить выставочный проект и довести его до демонстрации на творческом мероприятии	ОПК-4 – В1
ПК-5 Способен проектировать актуальные художественно-технические дизайн проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	Знать	инновационные технологии и новые требования к закономерностям при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-5 – 31
		методы подбора материалов и цветовых решений с учетом требований безопасности, эстетики, эргономики, физиологических и психологических особенностей потребителя	ПК-5 – 32
	Уметь	свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)	ПК-5 – У1
		создавать дизайнерские решения, соответствующие пожеланиям заказчиков; находить дизайнерские решения и адаптировать их под требования заказчиков и нужды потребителей	ПК-5 – У2
	Владеть	способностью проектировать концептуальные инженерно-технические дизайн проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5 – В1
		практическими навыками и методами проектной деятельности в графическом дизайне, прогрессивными методами и средствами выполнения проектных решений	ПК-5 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.24 Проектирование является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами второго, третьего и четвертого курсов в третьем, четвертом, пятом, шестом и седьмом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Проектирование» связаны с соответствующими темами дисциплин «Пропедевтика (основы композиции)», «Цветоведение и колористика» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Проектирование» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом

региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «Проектирование» предполагает изучение 48 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 24 зачётные единицы (864 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур-раб/контр. раб		
1	Очная	3	4	144	72		72		72	зачет
		4	4	144	72		72		72	зачет с оценкой
		5	5	180	90		90		90	зачет
		6	5	180	90		90		90	зачет с оценкой
		7	6	216	108		106	2	81	экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	4	4	144	30		30		114	зачет
		5	4	144	30		30		114	зачет с оценкой
		6	5	180	38		38		142	зачет
		7	5	180	38		38		142	зачет с оценкой
		8	6	216	44		42	2	145	экзамен (27 часов)

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Макетирование.

Учебная дисциплина «Макетирование» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Макетирование» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии дизайна.

Цели освоения дисциплины: развитие творческих способностей у учащихся, выработка пластического мышления, подготовка к усвоению материала последующих дисциплин, связанных с проектированием, в том числе, объёмным, и к дальнейшей самостоятельной творческой деятельности.

Задачи дисциплины: ввести обучающихся в круг необходимых задач макетирования, как одной из основ для развития навыков, связанных с областью будущей профессиональной деятельности;

- выработать у студентов навыки анализа формообразования, обусловленного спецификой бумаги как материала макетирования;
- сформировать у студентов систематизированные знания закономерностей формообразования в бумажной пластике;
- познакомить студентов с интересными современными произведениями художников в области бумажной пластики;
- показать применение основ бумажного макетирования при создании дизайн-проектов упаковки, открыток, витрин, интерьера;
- показать студентам различные приёмы и техники, применяемые в области макетирования.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ОПК-4 - 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.

ПК-6 - способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК-4 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	Знать	методологию создания авторского дизайн-проекта, и способы проектной графики	ОПК-4 – 31
		особенности дизайн проектирования, грамотно используя основы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4 – 32
	Уметь	проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, системы навигации для архитектурно-пространственной среды, объекты графического дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4 – У1

построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		разрабатывать проектную идею и представлять ее средствами проектной графики, применяя законы композиционных построений	ОПК-4 – У2
	Владеть	навыками подготовки выставочного проекта и доведения его до демонстрации на творческом мероприятии	ОПК-4 – В1
		навыками выбора техники исполнения и стилистического единства в подаче проектной идеи	ОПК-4 – В2
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	Знать	требования, предъявляемые к разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – 31
		прогрессивные методы, инструментарий инженерно-технической проработки при дизайн-проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – 32
	Уметь	изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования вариантов дизайнерских решений проектов в различных материалах и технологиях	ПК-6 – У1
		выполнять работы согласно структуре и организация дизайн-проектирования	ПК-6 – У2
	Владеть	логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – В1
		методикой разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготовления экспериментальных образцов при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования вариантов дизайнерских решений проектов в различных материалах и технологиях	ПК-6 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.25 Макетирование является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами второго и третьего курсов в четвертом и пятом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Макетирование» связаны с соответствующими темами дисциплин «Основы проектной графики», «Проектирование» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Макетирование» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА

КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 14 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачётных единиц (216 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	4	3	108	54	10	44		54	зачет
		5	3	108	54	10	44		54	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	5	3	108	22	6	16		86	зачет
		6	3	108	22	6	16		86	зачет с оценкой

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины осуществляется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по программе бакалавриата.

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины организуется в модельных условиях (оборудованных полностью или частично) на кафедре и в подразделениях института.

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

История дизайна и науки.

Учебная дисциплина «История дизайна и науки» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: формирование профессионально-художественных компетенций будущего бакалавра, дать представление о истории дизайна и науки как о категории художественной культуры; проследить путь становления и развития истории дизайна как науки; выявить связь с другими дисциплинами; раскрыть сущность различных художественных стилей, направлений и школ; познакомить с художественными музейными экспонатами и произведениями архитектуры и монументальной скульптуры на выездных экскурсиях по городу: применять на практике лучшие образцы изобразительного искусства.

Задачи дисциплины:

-дать студентам научное представление о понятии «история дизайна и науки», ознакомить с основными историческими периодами, стилями, направлениями и концепциями в их изучении, структурой и функциями дизайнерского творчества, показать

место курса в системе гуманитарных знаний и профессиональной подготовке бакалавров сферы дизайна костюма;

-сформировать знания о закономерностях, этапах, содержании и значении исторического развития зарубежного и отечественного дизайна и науки, выдающихся дизайнерских произведений мирового культурного наследия и их роли в жизни современного общества;

-выработать умения и навыки использования и охраны культурного наследия, заложить основы профессиональной культуры, этики и нравственности.

-освоение знаний о сущности, видах и функциях дизайна и профессиональном кодексе профессии;

-овладение навыками теоретического освоения истории дизайна и науки, понимания учета личностных и ситуативных особенностей.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

ОПК-2 - способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК –2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	Знать	правила работы с научной литературой и выбранным для исследований материалом	ОПК-2 - 31
		как необходимо оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ОПК-2 - 32
	Уметь	демонстрировать способность проводить предпроектные исследования для решения дизайн-задач; обобщать результаты исследований и опыта проектирования, формулируя научные выводы	ОПК-2 - У1
		проводить научные исследования на высоком методологическом уровне	ОПК- 2 - У2
	Владеть	навыками проведения научно-исследовательской работы	ОПК-2 - В1
		навыками проведения научно-практических конференций	ОПК-2 - В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б.1.О.26. История Дизайна и науки является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего курса в 5 семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Освоение дисциплины «История дизайна и науки» основывается на знаниях, умениях и навыках, приобретенных при изучении дисциплин: «История графического дизайна и рекламы», «История искусств», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «История дизайна и науки» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков межличностной коммуникации и принятия решений обеспечивается чтением лекций, проведением презентаций и ответов на вопросы практических и лабораторных, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «История дизайна и науки» предполагает изучение 14 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётные единицы (144 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	5	4	144	72	28	44		72	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	7	4	144	30	12	18		114	зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Презентация дизайнерского проекта.

Учебная дисциплина «Презентация дизайнерского проекта» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: подготовка дизайнеров высокой квалификации с широким диапазоном специальных знаний, целенаправленных на создание гармоничной жизнедеятельной среды человека; формирование профессионального мышления, получение практических навыков использования программного обеспечения для работы с

двух- и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

Задачи дисциплины:

- научить студентов использовать информационную компетентность, предполагающую владение современным программным обеспечением для работы с компьютерной графикой;

- уметь применять на практике компьютерные технологии в профессиональной деятельности (компьютерное моделирование, проектирование различных объектов дизайна);

- внедрять собственные разработки и предложения по проектированию и компоновке различных объектов дизайна.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ОПК-5 - способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	Знать	принципы и приемы композиционной организации, способы конструктивного построения элементов и форм проектируемого объекта	ОПК-5 – 31
		критерии оценки работ в области изобразительного искусства и дизайна, законы линейной и воздушной перспективы	ОПК-5 – 32
	Уметь	проводить сравнительный анализ современных достижений в области профессиональной деятельности, в том числе и в междисциплинарных областях	ОПК-5 – У1
		применять законы композиционных построений, оформлять работы для представления на выставку, конкурс или фестиваль по различным видам изобразительного искусства и дизайна, работать графическими материалами	ОПК-5 – У2
	Владеть	навыками линейно-конструктивного и перспективного анализа элементов и форм	ОПК-5 – В1
		навыками составления экспозиционного пространства выставки в области изобразительного искусства и дизайна	ОПК-5 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.27 Презентация дизайнерского проекта является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего курса в пятом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Презентация дизайнерского проекта» связаны с соответствующими темами дисциплин «Основы проектной графики», «Компьютерные технологии в проектировании» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Презентация дизайнерского проекта» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «Презентация дизайнерского проекта» предполагает изучение 4 тем. Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	5	2	72	36	12	24		36	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	5	2	72	16	4	12		56	зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Материаловедение.

Учебная дисциплина «Материаловедение» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Материаловедение» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии дизайна.

Цели освоения дисциплины: приобретение знаний по материалам, применяемым в графическом дизайне, а также ориентирование в строении, свойствах и качестве материалов при их подборе для проектирования и производства полиграфической и рекламной продукции.

Задачи дисциплины:

- освоение основных понятий теории курса;
- изучение строения и свойств материалов, используемых для изготовления полиграфической и рекламной продукции;
- изучение ассортимента материалов и методов оценки их качества;
- ознакомление с рекомендациями по рациональному и экономному использованию материалов в производстве;
- приобретение студентами умений проводить научно обоснованный выбор основных материалов.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

ОПК-4 - 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

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного	Знать	методологию создания авторского дизайн-проекта, и способы проектной графики	ОПК-4 – 31
		особенности дизайн проектирования, грамотно используя основы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4 – 32
	Уметь	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,	ОПК-4 – У1

дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		цветовое решение композиции, современную цифровую культуру и способы проектной графики	ОПК-4 – У2
		разрабатывать проектную идею и представлять ее средствами проектной графики, применяя законы композиционных построений	
	Владеть	навыками подготовки выставочного проекта и доведения его до демонстрации на творческом мероприятии	ОПК-4 – В1
		навыками выбора техники исполнения и стилистического единства в подаче проектной идеи	ОПК-4 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.28 Материаловедение является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего курса в шестом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Материаловедение» связаны с соответствующими темами дисциплин «Цветоведение и колористика», «Технический рисунок», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Материаловедение» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц (180 часов).

Дисциплина предполагает изучение 9 тем.

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	6	5	180	90	40	50		90	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	7	5	180	36	16	20		144	зачет с оценкой

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины осуществляется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие

обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по программе бакалавриата.

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины организуется в модельных условиях (оборудованных полностью или частично) на кафедре и в подразделениях института.

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

История графического дизайна и рекламы.

Учебная дисциплина «История графического дизайна и рекламы» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: сформировать профессионально-художественные компетенции будущего бакалавра: дать представление о истории графического дизайна и рекламы как о категории художественной культуры; проследить путь становления и развития истории графического дизайна и рекламы как науки; выявить связь с другими дисциплинами; раскрыть сущность различных художественных стилей, направлений и школ; познакомить с художественными музейными экспонатами и произведениями графического дизайна и рекламы на выездных экскурсиях по городу: применять на практике лучшие образцы графического дизайна и рекламы.

Задачи дисциплины:

- дать студентам научное представление о понятии «история графического дизайна и рекламы», ознакомить с основными историческими периодами, стилями, направлениями и концепциями в их изучении, структурой и функциями дизайнерского творчества, показать место курса в системе гуманитарных знаний и профессиональной подготовке бакалавров сферы графического дизайна и рекламы;

-сформировать знания о закономерностях, этапах, содержании и значении исторического развития зарубежного и отечественного графического дизайна и рекламы, выдающихся дизайнерских произведений мирового культурного наследия и их роли в жизни современного общества;

-выработать умения и навыки использования и охраны культурного наследия, заложить основы профессиональной культуры, этики и нравственности.

-освоение знаний о сущности, видах и функциях графического дизайна и профессиональном кодексе профессии;

-овладение навыками теоретического освоения истории графического дизайна и рекламы, понимания учета личностных и ситуативных особенностей.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК – 2 - способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая нужды, пожелания и предпочтения потребителей. опираясь на необходимую научно-методическую, искусствоведческую, специализированную, профессиональную литературу, с применением информационно-коммуникационных технологий.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК –2 Способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая нужды, пожелания и предпочтения потребителей. опираясь на необходимую научно-методическую, искусствоведческую, специализированную, профессиональную литературу, с применением информационно-коммуникационных технологий	Знать	правила и принципы творческого решения задачи в области графического дизайна и рекламы.	ПК-2 -3 1
		основы подходов к выполнению проекта по созданию объектов визуальной информации, учитывая нужды, пожелания и предпочтения потребителей	ПК- 2 3 2
	Уметь	пользоваться необходимой научно-методической, искусствоведческой, специализированной и профессиональной литературой, с применением информационно-коммуникационных технологий	ПК-2 – У1
		выражать свои замыслы и идеи графическим способом; формулировать концепцию проектной идеи; преобразовать концептуальную идею в графический вид	ПК- 2 – У2
	Владеть	навыками аргументированной разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, учитывая пожелания и предпочтения потребителей	ПК-2 – В1
		способностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта по созданию объектов визуальной информации.	ПК-2 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.01. История графического дизайна и рекламы является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого курса в первом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «История графического дизайна и рекламы» связаны с соответствующими темами дисциплин «История России», «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Декоративная живопись, что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «История графического дизайна и рекламы» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков межличностной коммуникации и принятия решений обеспечивается чтением лекций, проведением презентаций и ответов на вопросы практических и лабораторных, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 8 тем по двум разделам.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы (108 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	Вид контроля
			в з.е.	в часах	Всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	2	3	108	54	18	36		54	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	2	3	108	20	6	14		88	зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Основы проектной графики.

Учебная дисциплина «Основы проектной графики» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Основы проектной графики» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии дизайна.

Цели освоения дисциплины: приобретение студентами теоретических и практических знаний о принципах, приемах и методах в области проектной графики.

Задачи дисциплины:

-научить студентов самостоятельно выбирать виды проектных изображений, техники и материалы выполнения элементов проектной графики;

-научить ориентироваться в проектно-графических изображениях и проводить их анализ;

-научить внедрять собственные разработки и предложения по проектированию и компоновке различных объектов дизайна.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-3 - способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, отражающие современное состояние проектно-художественного творчества, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы.

ПК-4 - способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, отражающие современное состояние проектно-художественного творчества, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы	Знать	требования к структуре и содержанию исходных производственных и экономических данных, необходимых для разработки объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3 – 31
		критерии оценки потенциала производства и материально-технической базы	ПК-3 – 32
	Уметь	анализировать информационные материалы, предоставляемые заказчиком, и определять необходимость запроса дополнительных данных	ПК-3 – У1
		выстраивать эффективные коммуникации с заказчиком	ПК-3 – У2
	Владеть	способностью проводить сравнительные предпроектные исследования проектов по значимым для заказчика и потребителей параметрам	ПК-3 – В1
		способностью обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы	ПК-3 – В2
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства,	Знать	способы выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – 31
		современные методы проектирования объектов	ПК-4 – 32

серийного производства		визуальной информации, идентификации и коммуникации	
	Уметь	создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы с использованием графических редакторов; создавать макеты простыми способами и средствами	ПК-4 – У1
		логически и интуитивно осуществлять поиск новых идей и решений; свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)	ПК-4 – У2
	Владеть	приемами создания графически и информационно насыщенных объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4 – В1
системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение		ПК-4 – В2	

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.02 Основы проектной графики является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого, второго и третьего курсов во втором, третьем, четвертом и пятом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Основы проектной графики» связаны с соответствующими темами дисциплин «Академический рисунок», «Пропедевтика (основы композиции)» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Основы проектной графики» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 16 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачётных единицы (360 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	2	3	108	54	18	36		54	зачет
		3	2	72	36	12	24		36	зачет
		4	2	72	36	12	24		36	зачет с оценкой
		5	3	108	54	18	36		27	экзамен
2	Очно-заочная	3	3	108	20	6	14		88	зачет
		4	2	72	14	4	10		58	зачет

		5	2	72	16	4	12		56	зачет с оценкой
		6	3	108	20	6	14		61	экзамен

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Компьютерные технологии в проектировании.

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в проектировании» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: подготовка дизайнеров высокой квалификации с широким диапазоном специальных знаний, целенаправленных на создание гармоничной жизнедеятельной среды человека; формирование профессионального мышления, получение практических навыков использования программного обеспечения для работы с двух- и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

Задачи дисциплины:

-научить использовать информационную компетентность, предполагающую владение современным программным обеспечением для работы с компьютерной графикой;

-применять на практике компьютерные технологии в профессиональной деятельности (компьютерное моделирование, проектирование различных объектов дизайна); внедрять собственные разработки и предложения по проектированию и компоновке различных объектов дизайна.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании» обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-6 - способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	Знать	требования, предъявляемые к разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – 31
		прогрессивные методы, инструментарий инженерно-технической проработки при дизайн-проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – 32
	Уметь	изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования вариантов дизайнерских решений проектов в различных материалах и технологиях	ПК-6 – У1
		выполнять работы согласно структуре и организация дизайн-проектирования	ПК-6 – У2
	Владеть	логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – В1
		методикой разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготовления экспериментальных образцов при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования вариантов дизайнерских решений проектов в различных материалах и технологиях	ПК-6 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.03 Компьютерные технологии в проектировании является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами второго курса в третьем и четвертом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании» связаны с соответствующими темами дисциплин «Информационные технологии в дизайне», «Проектирование» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Компьютерные технологии в проектировании» являются базой для изучения дисциплины «Системы искусственного интеллекта».

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 8 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачётных единиц (216 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	3	3	108	54	8	46		54	зачет
		4	3	108	54	8	44	2	27	экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	4	3	108	20	4	16		88	зачет
		5	3	108	20	4	14	2	61	экзамен (27 часов)

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины осуществляется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по программе бакалавриата.

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины организуется в модельных условиях (оборудованных полностью или частично) на кафедре и в подразделениях института.

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Системы искусственного интеллекта.

Учебная дисциплина «Системы искусственного интеллекта» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Системы искусственного интеллекта» является одной из важнейших дисциплин в структуре социально-гуманитарного знания.

Цели освоения дисциплины: знакомство с основами науки о данных и принципами работы искусственного интеллекта при решении задач профессиональной деятельности, анализа и интерпретации результатов научных исследований, представления научных результатов.

Задачи дисциплины:

- изучение модели представления знаний в интеллектуальных системах;
- расширение систематизированных знаний в области искусственного интеллекта для обеспечения возможности использовать знание современных систем при решении образовательных и профессиональных задач;
- обеспечение условий для активизации познавательной деятельности студентов и формирование у них опыта использования методов искусственного интеллекта в ходе решения практических задач и стимулирование исследовательской деятельности студентов в процессе освоения дисциплины.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-8 - Способен выявить естественнонаучную сущность проблем, возникающих в ходе профессиональной деятельности в области моделирования и анализа сложных естественных и искусственных систем

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-8 Способен выявить естественнонаучную сущность проблем, возникающих в ходе профессиональной деятельности в области моделирования и анализа сложных естественных и искусственных систем	Знать	основные направления развития исследований в области систем искусственного интеллекта.	ПК-8 – 31
		естественнонаучную сущность проблем, возникающих в ходе профессиональной деятельности в области моделирования и анализа сложных естественных и искусственных систем	ПК-8 – 32
	Уметь	выявлять естественнонаучную сущность проблем, возникающих в ходе профессиональной деятельности в области моделирования и анализа сложных естественных и искусственных систем	ПК-8 – У1
		использовать знание основных методов искусственного интеллекта в последующей профессиональной деятельности	ПК-8 – У2
	Владеть	навыками выявления естественнонаучной сущности проблем, возникающих в ходе профессиональной деятельности в области моделирования и анализа сложных естественных и искусственных систем	ПК-8 – В1
		навыками использования знания основных методов искусственного интеллекта в последующей профессиональной деятельности	ПК-8 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.04 Системы искусственного интеллекта является дисциплиной части формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается обучающимися второго курса в четвертом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Системы искусственного интеллекта» связаны с соответствующими темами дисциплин: «Математика», «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерные технологии в проектировании», что способствует совершенствованию коммуникативных умений и навыков в профессиональной деятельности.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Системы искусственного интеллекта» являются базой для освоения дисциплины «Инновационные технологии в проектировании графического дизайна».

Развитие у обучающихся навыков межличностной коммуникации и культуры общения обеспечивается проведением лекций и практических занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 3 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	4	2	72	52	18	34		20	Зачет с оценкой
2	Очно-заочная	4	2	72	16	6	10		56	Зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Типографика.

Учебная дисциплина «Типографика» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Типографика» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии дизайна.

Цели освоения дисциплины:

- обучить студентов основам типографики;
- осознанию ее роли в графическом дизайне;
- сферах ее практического применения.

Задачи дисциплины:

- изучение истории типографики, печатного дела;
- освоение основной терминологии, применяемой в области типографики;

- изучение структуры строения символов, основ и особенностей построения шрифта;
- изучение классификации шрифтов, их основных параметров;
- изучение основных правил и принципов компьютерной вёрстки различной полиграфической продукции;
- освоение принципов работы с типографскими сетками.
- знакомство с основными видами современных технологий, применяемых в полиграфии.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

ПК-3 способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, отражающие современное состояние проектно-художественного творчества, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, отражающие современное состояние проектно-художественного творчества, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы	Знать	требования к структуре и содержанию исходных производственных и экономических данных, необходимых для разработки объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3 – 31
		критерии оценки потенциала производства и материально-технической базы	ПК-3 – 32
	Уметь	анализировать информационные материалы, предоставляемые заказчиком, и определять необходимость запроса дополнительных данных	ПК-3 – У1
		выстраивать эффективные коммуникации с заказчиком	ПК-3 – У2
	Владеть	способностью проводить сравнительные предпроектные исследования проектов по значимым для заказчика и потребителей параметрам	ПК-3 – В1
		способностью обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы	ПК-3 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.05 Типографика является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего курса в пятом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Типографика» связаны с соответствующими темами дисциплин «Основы проектной графики», «Проектирование» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Типографика» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 6 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	5	2	72	36	12	24		36	Зачет с оценкой
2	Очно-заочная	5	2	72	14	4	10		58	Зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Графическое проектирование.

Учебная дисциплина «Графическое проектирование» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: формирование профессионального мышления, получение практических навыков использования программного обеспечения для работы с

двух- и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

Задачи дисциплины:

- закрепление профессиональных компетенций;
- использование информационной компетентности, предполагающей владение новым программным обеспечением для работы с компьютерной графикой;
- применение на практике компьютерных технологий в профессиональной деятельности (компьютерное моделирование, проектирование различных объектов дизайна);
- внедрение собственных разработок и предложений по проектированию и компоновке различных объектов дизайна.

Знания и навыки, получаемые студентами в результате изучения вышеуказанной дисциплины, необходимы в процессе обучения и в будущей профессиональной деятельности. Дисциплина ориентирована на применение широкого комплекса компьютерных технологий в процессе обучения.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

ПК-6 - способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования.

ПК-7 - способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования,	Знать	требования, предъявляемые к разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – 31
		прогрессивные методы, инструментарий инженерно-технической проработки при дизайн-проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – 32
	Уметь	изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования вариантов дизайнерских решений проектов в различных материалах и технологиях	ПК-6 – У1

макетирования, прототипирования		выполнять работы согласно структуре и организация дизайн-проектирования	ПК-6 – У2
	Владеть	логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – В1
		методикой разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготовления экспериментальных образцов при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования вариантов дизайнерских решений проектов в различных материалах и технологиях	ПК-6 – В2
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать	требования к инженерно-технически проработанному проекту, с учетом нормативно-правовых актов	ПК-7 – 31
		правила составления композиционных, цветографических, эргономических решений	ПК-7 – 32
	Уметь	создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца	ПК-7 – У1
		выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи	ПК-7 – У2
	Владеть	концептуальным и творческим подходами к решению дизайнерской задачи	ПК-7 – В1
		творческим подходом к решению дизайнерской задачи	ПК-7 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.05 Графическое проектирование является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего курса в пятом и шестом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Графическое проектирование» связаны с соответствующими темами дисциплин «Основы проектной графики», «Проектирование» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Графическое проектирование» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 5 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачётных единиц (180 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	5	2	72	36	12	24		36	зачет
		6	3	108	54	18	36		27	экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	6	2	72	16	4	12		56	зачет
		7	3	108	18	6	12		63	экзамен (27 часов)

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины осуществляется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по программе бакалавриата.

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины организуется в модельных условиях (оборудованных полностью или частично) на кафедре и в подразделениях института.

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Шрифт.

Учебная дисциплина «Шрифт» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: формирование у студентов теоретических представлений об истории, морфологии и эстетике шрифта, а также практических навыков работы со шрифтами в области графического дизайна.

Задачи дисциплины:

- изучить области истории, морфологии и эстетики шрифта;
- познакомиться с историческими почерками;
- овладеть исторически сложившейся классификацией шрифтовых гарнитур ;
- изучить методы конструирования шрифтовых знаков;
- освоить принципы разработки шрифта;
- применять стилистическое разнообразие шрифтов в графическом дизайне;
- сформировать представление о тенденциях развития искусства шрифта.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

ПК-2 - способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая нужды, пожелания и предпочтения потребителей, опираясь на необходимую научно-методическую, искусствоведческую, специализированную профессиональную литературу, с применением информационно-коммуникационных технологий.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-2 Способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая нужды, пожелания и предпочтения потребителей, опираясь на необходимую научно-методическую, искусствоведческую, специализированную профессиональную литературу, с применением информационно-коммуникационных технологий	Знать	правила и принципы творческого решения дизайнерской задачи	ПК-2 – 31
		основы подходов к выполнению проекта по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая нужды, пожелания и предпочтения потребителей	ПК-2 – 32
	Уметь	пользоваться необходимой научно-методической, искусствоведческой, специализированной профессиональной литературой, с применением информационно-коммуникационных технологий	ПК-2 – У1
		выражать свои замыслы и идеи графическим способом; формулировать концепцию проектной идеи; преобразовать концептуальную идею в графический вид	ПК-2 – У2
	Владеть	навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, учитывая пожелания и предпочтения потребителей	ПК-2 – В1
		навыками синтезировать набор возможных решений задач или подходов к проекту по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-2 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.07 Шрифт является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего курса в пятом и шестом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Шрифт» связаны с соответствующими темами дисциплин «Типографика», «Графическое проектирование» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Шрифт» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «Шрифт» предполагает изучение 8 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачётных единиц (216 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	5	3	108	54	18	36		54	зачет
		6	3	108	54	18	34	2	27	экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	6	3	108	20	6	14		88	зачет
		7	3	108	18	6	10	2	63	экзамен (27 часов)

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Фотографика.

Учебная дисциплина «Фотографика» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: подготовка студента к решению задач в области дизайн-проектирования и других визуальных объектах, в формировании авторской концепции и стилевой манеры при работе над фотографиями, информирование о справочных, учебных и научно-методических источниках для дальнейшего профессионального самообразования в области фотографии.

Задачи дисциплины:

- освоить технологии и методы фотографии;
- научиться профессиональному исполнению рекламных фотографий;
- грамотно компоновать изображение в различных форматах;
- овладеть процессами профессиональной деятельности в области фотографии;
- овладеть методами сбора, хранения и обработки информации и ее применению в проектной деятельности.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом

«Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнении:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

ПК-1 способен к анализу и художественно-технической разработке дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, изучению производственных и экономических требований для реализации проекта.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-1 Способен к анализу и художественно-технической разработке дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, изучению производственных и экономических требований для реализации проекта	Знать	этапы предпроектных исследований для разработки дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1 – 31
		факторы социальной и художественной значимости проекта	ПК-1 – 32
	Уметь	проводить исследование отечественного и зарубежного опыта в проектируемой области, выявление основных тенденций развития графического дизайна	ПК-1 – У1
		проводить предпроектные дизайнерские исследования, учитывая производственные и экономические требования для реализации проекта	ПК-1 – У2
	Владеть	методиками проведения анализа и прогнозирования трендов в графическом дизайне	ПК-1 – В1
		навыками изготовления, апробацией и адаптацией к производству экспериментальных моделей (опытных образцов) дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.08 Фотографика является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами четвертого курса в седьмом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Фотографика» связаны с соответствующими темами дисциплины «Рекламные технологии и дизайн», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Фотографика» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом

региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «Фотография» предполагает изучение 4 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы (108 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	6	2	72	36	12	24		36	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	7	2	72	14	4	10		58	зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Технология полиграфии и художественно-техническое редактирование.

Учебная дисциплина «Технология полиграфии и художественно-техническое редактирование» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Технология полиграфии и художественно-техническое редактирование» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии дизайна.

Цели освоения дисциплины: изучение теоретических основ графического дизайна, изучение возможности применения полученных знаний на практике, развитие у студентов способности выявлять и оценивать проблемы, находить их решение. Воспитание эстетической восприимчивости и чувства стиля, и в целом - развитие аналитического мышления в сфере дизайн-проектирования.

Задачи дисциплины:

- осознание места дизайнерской деятельности в пространстве культуры;
- формирование основ системного видения дизайнерской деятельности и прогнозирования ее результатов;
- соотнесение теоретических знаний с практическими учебными заданиями по проектированию и другим смежным дисциплинам;

- расширение методологического инструментария студента для грамотного решения творческих задач;
- ознакомление с терминологией, основными понятиями, средствами и методами дизайнерской деятельности;
- изучение категорий проектной деятельности дизайнера;
- изучение специфики процесса дизайнерского проектирования;
- изучение методики художественно-образного проектирования в дизайне.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

ПК-4 - способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства	Знать	способы выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – 31
		современные методы проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4 – 32
	Уметь	создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы с использованием графических редакторов; создавать макеты простыми способами и средствами	ПК-4 – У1
		логически и интуитивно осуществлять поиск новых идей и решений; свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)	ПК-4 – У2
	Владеть	приемами создания графически и информационно насыщенных объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4 – В1
		системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.09 Технология полиграфии и художественно-техническое редактирование является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего и четвертого курсов в шестом, седьмом и восьмом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Технология полиграфии и художественно-техническое редактирование» связаны с соответствующими темами дисциплин «Графическое проектирование», «Типографика» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Технология полиграфии и художественно-техническое редактирование» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 6 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачётных единиц (432 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	6	4	144	72	20	52		72	Зачет
		7	4	144	72	20	52		72	Зачет с оценкой
		8	4	144	72	20	52		45	Экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	7	4	144	26	10	16		118	Зачет
		8	4	144	26	10	16		118	Зачет с оценкой
		9	4	144	26	10	16		91	Экзамен (27 часов)

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины осуществляется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по программе бакалавриата.

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины организуется в модельных условиях (оборудованных полностью или частично) на кафедре и в подразделениях института.

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Техника графики.

Учебная дисциплина «Техника графики» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: формирование у студентов теоретических представлений об истории возникновения, развитии и современных технологиях печатной графики, а также практических навыков работы с методами печати в области графического дизайна.

Задачи дисциплины:

- изучить историю возникновения печати;
- познакомиться с различными методами печати;
- овладеть технологией печатной графики;
- изучить методы современной печати;
- применять разнообразные методы и техники печати в графическом дизайне;
- сформировать представление о тенденциях развития печатного искусства.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

ПК-5 - способен проектировать актуальные художественно - технические дизайн проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-5 Способен проектировать актуальные художественно - технические дизайн проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и	Знать	инновационные технологии и новые требования к закономерностям при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-5 – 31
		методы подбора материалов и цветовых решений с учетом требований безопасности, эстетики, эргономики, физиологических и психологических особенностей потребителя	ПК-5 – 32
	Уметь	свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)	ПК-5 – У1

практичности		создавать дизайнерские решения, соответствующие пожеланиям заказчиков; находить дизайнерские решения и адаптировать их под требования заказчиков и нужды потребителей	ПК-5 – У2
	Владеть	навыками проектирования концептуальных инженерно-технических дизайн проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5 – В1
		практическими навыками и методами проектной деятельности в графическом дизайне, прогрессивными методами и средствами выполнения проектных решений	ПК-5 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.10 Техника графики является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами четвертого курса в седьмом и восьмом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Техника графики» связаны с соответствующими темами дисциплин «Типографика», «Технология полиграфии и художественно-техническое редактирование» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Техника графики» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «Техника графики» предполагает изучение 6 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачётные единицы (216 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	7	4	144	72	20	52		72	зачет
		8	2	72	34	10	24		11	экзамен
2	Очно-заочная	8	4	144	26	10	16		118	зачет
		9	2	72	16	4	12		29	экзамен

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Рекламные технологии и дизайн.

Учебная дисциплина «Рекламные технологии и дизайн» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: формирование общих представлений о месте дизайна в процессе производства рекламного продукта; о направлениях деятельности и об основных функциях рекламного дизайна; формирование конкретных представлений о специфике различных видов рекламы, основных рекламных стратегиях, о принципах проектирования эстетически привлекательной рекламы, о приемах и методах визуализации рекламных образов; формирование и развитие системы профессиональных знаний и умений по созданию объектов рекламного дизайна.

Задачи дисциплины:

-формирование представления о месте и роли дизайна в процессе производства рекламы;

-изучение направлений деятельности рекламного дизайна и его основных функций;

-освоение требований к деятельности дизайнера в рекламном процессе;

-формирование знаний о сущности и специфике рекламы как сферы применения дизайна;

-раскрытие особенностей дизайна в различных видах рекламы;

-освоение принципов проектирования эстетически привлекательной рекламы;

-изучение приемов и методов эффективной визуализации рекламных образов;

-формирование представлений о корпоративной культуре, фирменном стиле организации, его основных элементах;

-изучение основных средств рекламного дизайна;

-совершенствование навыков анализа лучших образцов рекламного творчества для оценки эффективности дизайнерского решения;

-развитие навыков эффективного использования технических средств и прикладных программ в процессе проектирования рекламной продукции.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-1 - способен к анализу и художественно-технической разработке дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, изучению производственных и экономических требований для реализации проекта

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-1 способен к анализу и художественно-технической разработке дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, изучению производственных и экономических требований для реализации проекта	Знать	цели, сущность и специфику рекламных технологий в дизайне	ПК-1 – 31
		факторы социальной и художественной значимости проекта	ПК-1 – 32
	Уметь	выполнять образно-стилистический анализ образцов рекламного творчества с позиций оценки эффективности дизайнерского решения	ПК-1 – У1
		проводить предпроектные дизайнерские исследования, учитывая производственные и экономические требования для реализации проекта	ПК-1 – У2
	Владеть	навыками отбора средств рекламы для практической деятельности;	ПК-1 – В1
		навыками проектирования в дизайне рекламы	ПК-1 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.11 Рекламные технологии и дизайн является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами четвертого курса в седьмом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Рекламные технологии и дизайн» связаны с соответствующими темами дисциплины «Инновационные технологии в проектировании графического дизайна», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Рекламные технологии и дизайн» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «Рекламные технологии и дизайн» предполагает изучение 4 тем. Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётные единицы (144 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	7	4	144	72	24	48		72	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	9	4	144	26	10	16		118	зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Генезис и семантика орнамента.

Учебная дисциплина «Генезис и семантика орнамента» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Генезис и семантика орнамента» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии дизайна.

Цели освоения дисциплины: развить профессиональные качества и повысить общий уровень культуры специалиста в области своеобразия орнамента разных исторических периодов. Формирование профессионального мышления будущего специалиста-дизайнера; представления об орнаментальном искусстве как о важнейшем коммуникационном элементе материально-художественной культуры, имеющем глубокие семантические корни; показ актуальных для современного искусства тенденций развития интереса к орнаментальным структурам прошлого.

Задачи дисциплины:

- изучить основы композиции в формообразовании;
- совершенствовать знания будущих художников-стилистов и дизайнеров в области теории и истории стиле образования;
- познакомить их с современными понятиями орнамента и стилизации, видами орнаментов на примерах, принципах и законах построения орнаментальных композиций;
- дать практические навыки создания раппортных орнаментов, развить образно-ассоциативное мышление для создания современных динамичных композиций.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-2 - способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая нужды, пожелания и предпочтения потребителей, опираясь на необходимую научно-методическую, искусствоведческую, специализированную профессиональную литературу, с применением информационно-коммуникационных технологий.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-2 Способен синтезировать	Знать	правила и принципы творческого решения дизайнерской задачи	ПК-2 – 31

набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая нужды, пожелания и предпочтения потребителей, опираясь на необходимую научно-методическую, искусствоведческую, специализированную профессиональную литературу, с применением информационно-коммуникационных технологий		основы подходов к выполнению проекта по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая нужды, пожелания и предпочтения потребителей	ПК-2 – 32
	Уметь	пользоваться необходимой научно-методической, искусствоведческой, специализированной профессиональной литературой, с применением информационно-коммуникационных технологий	ПК-2 – У1
		выражать свои замыслы и идеи графическим способом; формулировать концепцию проектной идеи; преобразовать концептуальную идею в графический вид	ПК-2 – У2
	Владеть	навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, учитывая пожелания и предпочтения потребителей	ПК-2 – В1
способностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к проекту по созданию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации		ПК-2 – В2	

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.12 Генезис и семантика орнамента является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами четвертого курса в седьмом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Генезис и семантика орнамента» связаны с соответствующими темами дисциплин «Декоративная живопись», «История искусств» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Генезис и семантика орнамента» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 4 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачётных единиц (144 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	7	4	144	72	20	52		72	Зачет с оценкой

2	Очно-заочная	10	4	144	26	10	16		118	Зачет с оценкой
---	--------------	----	---	-----	----	----	----	--	-----	-----------------

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Создание графических дизайн-макетов.

Учебная дисциплина «Создание графических дизайн-макетов» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины:

- подготовка студента к решению задач в области дизайн-проектирования и других визуальных объектах, в формировании навыков работы с дизайн-макетами, наиболее часто встречающимися в сфере графического и рекламного дизайна.

Задачи дисциплины:

- освоить технологии и методы создания дизайн-макетов;
- научиться профессиональной подготовке файлов к различным видам печати;
- овладеть методами сбора, хранения и обработки информации и ее применению в проектной деятельности.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

ПК-4 - способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов	Знать	способы выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного	ПК-4 – 31

визуальной информации, идентификации и коммуникации, для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства		производства по визуальным, содержательным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	
		современные методы проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4 – 32
	Уметь	создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы с использованием графических редакторов; создавать макеты простыми способами и средствами	ПК-4 – У1
		логически и интуитивно осуществлять поиск новых идей и решений; свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)	ПК-4 – У2
	Владеть	приемами создания графически и информационно насыщенных объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4 – В1
		системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.ДЭ.01.01 Создание графических дизайн-макетов является элективной дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего курса в пятом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Создание графических дизайн-макетов» связаны с соответствующими темами дисциплин «Основы проектной графики», «Компьютерные технологии в проектировании» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Создание графических дизайн-макетов» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 4 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	5	2	72	36	12	24		36	зачет с

2	Очно-заочная	7	2	72	14	4	10	58	оценкой зачет с оценкой
---	--------------	---	---	----	----	---	----	----	-------------------------------

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Композиция печатных изданий.

Учебная дисциплина «Композиция печатных изданий» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины:

- изучение теоретических основ дизайн-проектирования различных видов печатных изданий, развитие практических навыков применения основ композиции в объектах печатной графики и графического дизайна.

Задачи дисциплины:

- освоить технологии и методы создания дизайн-макетов печатных изданий;
- изучение художественно-образного проектирования в дизайне;
- овладеть методами сбора, хранения и обработки информации и ее применению в проектной деятельности.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате обучения по дисциплине «Композиция печатных изданий» обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-4 - способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов	Знать	способы выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного	ПК-4 – 31

визуальной информации, идентификации и коммуникации, для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства		производства по визуальным, содержательным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	
		современные методы проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4 – 32
	Уметь	создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы с использованием графических редакторов; создавать макеты простыми способами и средствами	ПК-4 – У1
		логически и интуитивно осуществлять поиск новых идей и решений; свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)	ПК-4 – У2
	Владеть	приемами создания графически и информационно насыщенных объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4 – В1
		системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.ДЭ.01.02 Композиция печатных изданий является элективной дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего курса в пятом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Композиция печатных изданий» связаны с соответствующими темами дисциплин «Основы проектной графики», «Компьютерные технологии в проектировании» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Композиция печатных изданий» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 4 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	5	2	72	36	12	24		36	зачет с

2	Очно-заочная	7	2	72	14	4	10		58	оценкой зачет с оценкой
---	--------------	---	---	----	----	---	----	--	----	-------------------------------

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Инновационные технологии в проектировании графического дизайна.

Учебная дисциплина «Инновационные технологии в проектировании графического дизайна» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели дисциплины:

– ознакомление студентов с инновационными технологиями в графическом дизайне.

Задачи дисциплины:

- изучить инновационные технологии и материалы, применяемые в полиграфии, производстве наружной рекламы и других сферах применения графического дизайна;
- ознакомиться с практической значимостью инновационных технологий и материалов, применяемых в проектировании графического дизайна.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате обучения по дисциплине «Инновационные технологии в проектировании графического дизайна» обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-1 Способен к анализу и художественно-технической разработке дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, изучению производственных и экономических требований для реализации проекта.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-1 Способен к анализу и	Знать	этапы предпроектных исследований для разработки дизайн объектов визуальной	ПК-1 – 31

художественно-технической разработке дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, изучению производственных и экономических требований для реализации проекта		информации, идентификации и коммуникации	
		и понимать факторы социальной и художественной значимости проекта	ПК-1 – 32
	Уметь	проводить исследование отечественного и зарубежного опыта в проектируемой области, выявление основных тенденций развития графического дизайна	ПК-1 – У1
		проводить предпроектные дизайнерские исследования, учитывая производственные и экономические требования для реализации проекта	ПК-1 – У2
	Владеть	методиками проведения анализа и прогнозирования трендов в графическом дизайне	ПК-1 – В1
		навыками изготовления, апробацией и адаптацией к производству экспериментальных моделей (опытных образцов) дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.ДЭ.02.01 Инновационные технологии в проектировании графического дизайна является элективной дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами четвертого курса в седьмом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Инновационные технологии в проектировании графического дизайна» связаны с соответствующими темами дисциплин: «Системы искусственного интеллекта», «Проектирование», «Графическое проектирование», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Инновационные технологии в проектировании графического дизайна» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «Инновационные технологии в проектировании графического дизайна» предполагает изучение 3 темы.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы (108 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур-раб/контр. раб		
1	Очная	7	3	108	54	18	36		54	зачет с оценкой

2	Очно-заочная	9	3	108	18	6	12		90	зачет с оценкой
---	--------------	---	---	-----	----	---	----	--	----	-----------------

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины осуществляется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по программе бакалавриата.

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины организуется в модельных условиях (оборудованных полностью или частично) на кафедре и в подразделениях института.

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Инженерное проектирование.

Учебная дисциплина «Инженерное проектирование» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: ознакомление студентов с основами инженерного проектирования в графическом дизайне.

Задачи дисциплины:

- изучить технологии и материалы, применяемые в полиграфии, производстве наружной рекламы и других сферах применения графического дизайна;

-ознакомиться с практической значимостью технологий и материалов, применяемых в проектировании графического дизайна.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-6 - способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения	Код результата
-------------------------	---------------------------------	----------------

			обучения
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	Знать	требования, предъявляемые к разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – 31
		прогрессивные методы, инструментарий инженерно-технической проработки при дизайн-проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – 32
	Уметь	изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования вариантов дизайнерских решений проектов в различных материалах и технологиях	ПК-6 – У1
		выполнять работы согласно структуре и организация дизайн-проектирования	ПК-6 – У2
	Владеть	логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – В1
		методикой разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготовления экспериментальных образцов при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования вариантов дизайнерских решений проектов в различных материалах и технологиях	ПК-6 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.ДЭ.02.02 Инженерное проектирование является элективной дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами четвертого курса в седьмом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Инженерное проектирование» связаны с соответствующими темами дисциплин «Компьютерные технологии в проектировании», «Технология полиграфии и художественно-техническое редактирование» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Инженерное проектирование» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институт, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 4 темы.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы (108 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	7	3	108	54	18	36		54	зачет с оценкой
2	Очно-заочная	9	3	108	18	6	12		90	зачет с оценкой

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины осуществляется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по программе бакалавриата.

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины организуется в модельных условиях (оборудованных полностью или частично) на кафедре и в подразделениях института.

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Организация проектной деятельности.

Учебная дисциплина «Организация проектной деятельности» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: раскрытие основных направлений деятельности дизайнеров, освещение организационных и юридических сторон процесса проектной деятельности.

Задачи дисциплины:

-изучение студентами видов и направлений проектно-дизайнерской деятельности;

-дать студентам знания о правовых и административных основах организации проектно-дизайнерской деятельности.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-4 - способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства	Знать	способы выполнения эскизов дизайн-проектов и прототипов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – 31
		современные методы проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4 – 32
	Уметь	создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы с использованием графических редакторов; создавать макеты простыми способами и средствами	ПК-4 – У1
		логически и интуитивно осуществлять поиск новых идей и решений; свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)	ПК-4 – У2
	Владеть	приемами создания графически и информационно насыщенных объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4 – В1
		системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.ДЭ.03.01 Организация проектной деятельности является элективной дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами четвертого курса в седьмом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Организация проектной деятельности» связаны с соответствующими темами дисциплин «Проектирование», «Графическое проектирование» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Организация проектной деятельности» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 4 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачётных единиц (180 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	7	5	180	90	36	54		90	Зачет оценкой
2	Очно-заочная	9	5	180	36	16	20		144	Зачет оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Авторское право.

Учебная дисциплина «Авторское право» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: получение обучающимися знаний о развитии прав на результаты авторской деятельности; о действующем авторском законодательстве, регулирующем данную сферу; об объектах авторских прав, которыми являются именно результаты творческой деятельности человека и способах их правовой защиты.

Задачи дисциплины:

- формирование у обучающихся комплексных знаний о правовом регулировании в области авторского права,
- основных законодательных установлениях в этой сфере,
- типических задачах и трудностях, возникающих при защите авторских прав,
- и способах применения правового инструментария для их разрешения.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-1 способен к анализу и художественно-технической разработке дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, изучению производственных и экономических требований для реализации проекта;

ПК-7 - способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-1 Способен к анализу и художественно-технической разработке дизайн объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, изучению производственных и экономических требований для реализации проекта	Знать	основные этапы работы в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна	ПК-1 – 31
		требования, предъявляемые к разработке дизайн-проектов	ПК-1 – 32
	Уметь	изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	ПК-1 – У1
		выполнять работы согласно структуре и организация дизайн-проектирования	ПК-1 – У2
	Владеть	навыками анализа и прогнозирования трендов в дизайне	ПК-1 – В1
		навыками проведения предпроектных дизайнерских исследований и изучения производственных и экономических требований для реализации проекта	ПК-1 – В2
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать	требования к проекту, с учетом нормативно-правовых актов	ПК-7 – 31
		правила составления композиционных, цветографических, эргономических решений	ПК-7 – 32
	Уметь	создавать оригинальные технологически грамотные конкурентно-способные разработки на уровне промышленного образца	ПК-7 – У1
		выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи	ПК-7 – У2
	Владеть	навыками составления подробной спецификации требований к проекту с учетом нормативно-правовых актов	ПК-7 – В1
		навыками создания оригинальных технологически грамотных конкурентно-способных разработок на уровне промышленного образца	ПК-7 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.ДЭ.03.02 Авторское право является элективной дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами четвертого курса в седьмом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Авторское право» связаны с соответствующими темами дисциплин «Презентация дизайнерского проекта», «Рекламные технологии и дизайн», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Авторское право» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 5 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачётных единиц (180 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	7	5	180	90	36	54		90	Зачет оценкой
2	Очно-заочная	9	5	180	36	16	20		144	Зачет оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Экономика дизайн-проектных учреждений.

Учебная дисциплина «Экономика дизайн-проектных учреждений» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: вооружить студентов системными знаниями об основах экономики дизайн-проектных учреждений и сформировать личностную готовность будущих менеджеров реализовывать полученные знания сформированные умения и навыки в практической деятельности.

Задачи дисциплины:

-выяснить экономическую сущность дизайн-проектных учреждений, получить представление об основных понятиях, используемых по данной проблематике;

-сформировать у обучаемых целостное представление (систему знаний) о сущности, содержании, актуальности, логике и методах экономики дизайн-проектных

учреждений как комплексного бизнес-процесса;

-сформировать у обучаемых практические навыки разработки и реализации комплекса мероприятий для проведения расчетов экономических и социально-экономических показателей, характеризующих деятельность дизайн-проектных учреждений, необходимые им для решения профессиональных задач в области процессного управления;

-развить у обучаемых умения принимать своевременные и всесторонне обоснованные решения по вопросам разработки и обоснования системы экономических и социально-экономических показателей, характеризующих деятельность дизайн-проектных учреждений в интересах повышения эффективности их деятельности путем разработки и совершенствования организационных процессов или административных регламентов, в том числе с использованием современных информационных и телекоммуникационных технологий.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

-обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);

-обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-7 - способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать	экономическую сущность дизайн-проектных учреждений	ПК-7 – 31
		сущность, содержание, актуальность, логику и методы экономики дизайн-проектных учреждений как комплексного бизнес-процесса;	ПК-7 – 32
	Уметь	принимать своевременные и всесторонне обоснованные решения по вопросам разработки и обоснования системы экономических и социально-экономических показателей	ПК-7 – У1
		проводить предпроектные дизайнерские исследования, учитывая производственные и экономические требования для реализации проекта	ПК-7 – У2
	Владеть	навыками разработки и реализации комплекса мероприятий для проведения расчетов экономических и социально-экономических показателей, характеризующих деятельность дизайн-проектных учреждений	ПК-7 – В1
		навыками оценки значимости дизайна при назначении цены изделия (проекта)	ПК-7 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

ФТД.01 Экономика дизайн-проектных учреждений является факультативной дисциплиной и изучается студентами третьего курса в пятом семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Экономика дизайн-проектных учреждений» связаны с соответствующими темами дисциплины «Экономика», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Экономика дизайн-проектных учреждений» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтom, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина «Экономика дизайн-проектных учреждений» предполагает изучение 7 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	5	2	72	36	14	22		36	Зачет с оценкой
2	Очно-заочная	5	2	72	14	4	10		58	Зачет с оценкой

1. Аннотация рабочей программы учебной дисциплины:

Разработка фирменного стиля.

Учебная дисциплина «Разработка фирменного стиля» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины:

–является формирование у студентов теоретических представлений об истории, технологии и особенностях разработки фирменного стиля, а также практических навыков оформления рекламы.

Задачи дисциплины:

- изучить задачи фирменного стиля
- знать виды проектирования рекламы;
- использовать современные методы графического дизайна в разработке фирменного стиля;
- применять метод оценки рекламы на практике, то есть приобрести умение четко формулировать задание, контролировать его исполнение и профессионально оценивать результат;
- создавать эффективный дизайн фирменного стиля.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-5 - способен проектировать актуальные художественно - технические дизайн проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-5 Способен проектировать актуальные художественно - технические дизайн проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	Знать	инновационные технологии и новые требования к закономерностям при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-5 – 31
		методы подбора материалов и цветовых решений с учетом требований безопасности, эстетики, эргономики, физиологических и психологических особенностей потребителя	ПК-5 – 32
	Уметь	свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)	ПК-5 – У1
		создавать дизайнерские решения, соответствующие пожеланиям заказчиков; находить дизайнерские решения и адаптировать их под требования заказчиков и нужды потребителей	ПК-5 – У2
	Владеть	способностью проектировать концептуальные инженерно-технические дизайн проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5 – В1
		практическими навыками и методами проектной	ПК-5 – В2

		деятельности в графическом дизайне, прогрессивными методами и средствами выполнения проектных решений	
--	--	---	--

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

ФТД.02 Разработка фирменного стиля является факультативной дисциплиной и изучается студентами четвертого курса в восьмом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Разработка фирменного стиля» связаны с соответствующими темами дисциплин «Компьютерные технологии в проектировании», «Графическое проектирование» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Разработка фирменного стиля» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 6 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	7	1	36	18		18		18	
		8	1	36	18		18		18	зачет
2	Очно-заочная	7	1	36	8		8		28	
		8	1	36	8		8		28	зачет