

Документ подписан простой электронной подписью

Информационно-образовательное учреждение высшего образования
Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования

ФИО: Агабекян Раиса Левоновна

Должность: ректор «Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»

Дата подписания: 13.12.2023 12:25:24

(г. Краснодар)

Уникальный программный ключ:

(НАН ЧОУ ВО Академия ИМСИТ)

4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе,

доцент Севрюгина Н.И.

20 ноября 2023

Б1.В.10

Спецживопись

Анотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра рекламы и дизайна
Учебный план	54.03.01 Дизайн
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная
Программу составил(и):	нет, доцент кафедры рекламы и дизайна, Слесарева Галина Валериевна

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		6 (3.2)		7 (4.1)		Итого	
	УП	РП	УП	РП	УП	РП		
Неделя	15 5/6		16 1/6		15 5/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лабораторные	32	32	32	32	64	64	128	128
Контактная работа на аттестации (в период экз. сессий)					0,3	0,3	0,3	0,3
Контактная работа на аттестации	0,2	0,2	0,2	0,2			0,4	0,4
Консультации перед экзаменом					1	1	1	1
В том числе в форме практ.подготовки	4	4	4	4	4	4	12	12
Итого ауд.	32	32	32	32	64	64	128	128
Контактная работа	32,2	32,2	32,2	32,2	65,3	65,3	129,7	129,7
Сам. работа	39,8		39,8		8		87,6	
Часы на контроль					34,7	34,7	34,7	34,7
Итого	72	32,2	72	32,2	108	100	252	164,4

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Цель освоения дисциплины «Спецживопись» - овладение методами построения композиции, развитие композиционных способностей обучающихся, составляющих основу профессиональной деятельности в дизайне.
1.2	Практическое ознакомление с визуально - живописными средствами, накопленным искусством прошлого, овладение методикой и дизайнерской деятельностью.
1.3	Организация дисциплины «Спецживопись» направлена на обеспечение непрерывности и последовательности овладения обучающимися навыками профессиональной деятельности в соответствии с требованиями к уровню подготовки выпускника.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Академическая живопись	
2.1.2	Академическая скульптура и пластическое моделирование	
2.1.3	Академический рисунок	
2.1.4	Проектирование	
2.1.5	Спецрисунок	
2.1.6	Техническое конструирование	
2.1.7	Цветоведение и колористика	
2.1.8	Производственная практика: проектно-технологическая практика	
2.1.9	Педагогика	
2.1.10	Основы двумерной графики	
2.1.11	Тренинг "Деловая этика и психология творчества"	
2.1.12	Учебная практика: научно-исследовательская работа(получение первичных навыков научно-исследовательской работы)	
2.1.13	Иностранный язык	
2.1.14	История дизайна, науки и техники	
2.1.15	Пропедевтика	
2.1.16	Психология	
2.1.17	Русский язык и культура речи	
2.1.18	Современные педагогические технологии	
2.1.19	Теория дизайна	
2.1.20	Цифровые коммуникации	
2.1.21	Информационные технологии в дизайне	
2.1.22	История России	
2.1.23	Культурология	
2.1.24	Метрология, стандартизация и сертификация в дизайне	
2.1.25	Основы композиции	
2.1.26	Начертательная геометрия	
2.1.27	Учебная практика: учебно-ознакомительная практика	
2.1.28	Философия	
2.1.29	Фотокомпозиция	
2.1.30	История искусств	
2.1.31	Математика и информатика	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Академическая живопись	
2.2.2	Академический рисунок	
2.2.3	История интерьера и мебели	
2.2.4	Компьютерное моделирование в дизайне	
2.2.5	Основы производственного мастерства	
2.2.6	Педагогика	
2.2.7	Проектирование	

2.2.8	Спецрисунок
2.2.9	Типология форм архитектурной среды
2.2.10	Производственная практика: проектно-технологическая практика
2.2.11	Практикум "Компьютерная 3d графика"
2.2.12	Ландшафтный дизайн
2.2.13	Материаловедение
2.2.14	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.2.15	Цветоведение и колористика
2.2.16	Основы выставочного дизайна
2.2.17	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.18	Производственная практика: преддипломная практика
3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ПК-6: Способен разработать художественно-технический дизайн-проект объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)	
ПК-6.1: Знает академический рисунок, техники графики, компьютерная графика; теорию композиции; цветоведение и колористику; основы художественного конструирования и технического моделирования; компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; профессиональную терминологию в области дизайна	
Знать:	
Знает основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео;	
Знает основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы	
Знает основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы и методы пластического моделирования формы	
Уметь:	
Умеет на практике применить основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео	
Умеет на практике применить основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы	
Умеет на практике применить основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы и методы пластического моделирования формы	
Владеть:	
Владеет на практике применить основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео	
Владеет на практике применить основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы	
Владеет на практике применить основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы и методы пластического моделирования формы	
ПК-6.2: Умеет анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Знать:	
Знает как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники	
Знает как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы	
Знает как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы для целей проектирования архитектурной среды	
Уметь:	
Умеет применить на практике как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники	

Умеет применить на практике как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы
Умеет применить на практике как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы для целей проектирования архитектурной среды
Владеть:
Владеет умениями применить на практике как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы
Владеет умениями применить на практике как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы
Владеет умениями применить на практике как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы для целей проектирования архитектурной среды
ПК-6.3: Владеет навыками учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
Знать:
Знает как владеть навыками использования современных программных комплексов проектирования
Знает как владеть навыками использования современных программных комплексов проектирования, создания чертежей
Знает как владеть навыками использования современных программных комплексов проектирования, создания чертежей, моделей, макетов
Уметь:
Умеет применить на практике как владеть навыками использования современных программных комплексов проектирования
Умеет применить на практике как владеть навыками использования современных программных комплексов проектирования, создания чертежей, моделей
Умеет применить на практике как владеть навыками использования современных программных комплексов проектирования, создания чертежей, моделей, макетов
Владеть:
Владеет навыками использования современных программных комплексов проектирования, создания чертежей
Владеет навыками использования современных программных комплексов проектирования, создания чертежей, моделей
Владеет навыками использования современных программных комплексов проектирования, создания чертежей, моделей, макетов

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
Знает основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео;	
Знает как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники	
Знает как владеть навыками использования современных программных комплексов проектирования	
3.2	Уметь:
Умеет на практике применить основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео	
Умеет применить на практике как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники	
Умеет применить на практике как владеть навыками использования современных программных комплексов проектирования	
3.3	Владеть:
Владеет на практике применить основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео	
Владеет умениями применить на практике как уметь использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы	
Владеет навыками использования современных программных комплексов проектирования, создания чертежей	