

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 10:59:53

(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.ДЭ.01.01

Информационные технологии в дизайне

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):	ст. преподаватель, Гринь Андрей Александрович

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	16 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Лабораторные	32	32	32	32
Контактная работа на аттестации	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе в форме прак.подготовки	4	4	4	4
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48,2	48,2	48,2	48,2
Сам. работа	59,8	59,8	59,8	59,8
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Целью освоения курса «Информационные технологии в дизайне» является обучение
1.2	студентов владению культурой мышления и основными профессиональными знаниями и
1.3	моделирования, теоретического и экспериментального навыков, для профессионального
1.4	применения информационных технологий в дизайне. Формирование у студента
1.5	профессиональных компетенций, развитие навыков их реализации в проектной,
1.6	информационно-коммуникативной, производственно-технологической, организационно-управленческой, научно-исследовательской и педагогической, экспертно-консультационной
1.7	и инновационной деятельности в соответствии с требованиями ФГОС ВПО по направлению
1.8	подготовки Дизайн (графический дизайн, средовой дизайн). Освоение дисциплины направлено на
1.9	формирование у студентов представлений и навыков информационной культуры; основных
1.10	направлений, тенденций и проблем развития информационных технологий

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Основы композиции
2.1.2	Фотокомпозиция
2.1.3	Пропедевтика
2.1.4	Проектирование
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Проектирование
2.2.2	Основы двумерной графики
2.2.3	История дизайна, науки и техники
2.2.4	Учебная практика: учебно-ознакомительная практика
2.2.5	Основы композиции
2.2.6	Компьютерное моделирование в дизайне
2.2.7	Практикум "Компьютерная 3d графика"
3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ПК-4: Способен участвовать в разработке и оформлении научно-проектной документации объектов проектирования	
ПК-5: Способен применять в профессиональной деятельности основные технологические решения, технические средства, приемы и методы онлайн и офлайн проектирования	
Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)	

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.2	Уметь:
3.3	Владеть: