

УТВЕРЖДАЮ
 Проректор по учебной работе, доцент
 _____ Н.И. Севрюгина
 17 апреля 2023 г.

Б1.В.ДЭ.01.02

Компьютерные технологии в дизайне среды

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра рекламы и дизайна		
Учебный план	54.03.01 Дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля	в семестрах:
в том числе:		зачеты	2
аудиторные занятия	48		
самостоятельная работа	59,8		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

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

Программу составил(и):

ст.преп, Гринь Андрей Александрович

Рецензент(ы):

Профеммор, засл.художник РФ, засл.деятель искусств РФ, Демкина Светлана Николаевна

Рабочая программа дисциплины

Компьютерные технологии в дизайне среды

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 26.11.2020 г. № 1456)

составлена на основании учебного плана:

54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 17.04.2023 протокол №9.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Кафедра рекламы и дизайна

Протокол от 14.03.2023 г. № 8

Зав. кафедрой Малиш М.А

Согласовано с представителями работодателей на заседании НМС, протокол №9 от 17 апреля 2023 г.

Председатель НМС проф. Павелко Н.Н.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
1.1	«Компьютерные технологии в дизайне» является:познакомить					
1.2	студентов с эффективными практическими методами и средствами цифрового проектирования графическом дизайне.					
<p>Задачи: получение практических навыков работы с программными продуктами графического дизайна; углубленное изучение принципов построения, анализа и редактирования векторных и растровых изображений;</p> <p>получение навыков цифрового проектирования в графическом дизайне;</p> <p>получение знаний об устройствах ввода/вывода графической информации, их характеристиках и настройках;</p> <p>получение навыков подготовки готовых макетов к размещению, в том числе к печати на различных устройствах вывода изображений</p>						
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ						
Цикл (раздел) ОП:		Б1.В.ДЭ.01				
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:					
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:					
3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ, ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ и планируемые результаты обучения						
4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература и эл. ресурсы	Практ. подг.
5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ						
5.1. Контрольные вопросы и задания						
5.2. Темы письменных работ						
5.3. Фонд оценочных средств						
5.4. Перечень видов оценочных средств						
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
6.1. Рекомендуемая литература						
8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ						