

Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования
 Информация о владельце: **«Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»**
 ФИО: Агабекян Раиса Левониковна (г. Краснодар)
 Должность: ректор (НАН ЧОУ ВО Академия ИМСИТ)
 Дата подписания: 01.04.2024 08:42:14
 Уникальный программный ключ:
 4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbce

УТВЕРЖДАЮ
 Проректор по учебной работе,
 доцент Севрюгина Н.И.
 25.12.2023

Б1.В.ДЭ.02.01

Основы двумерной графики

Аннотация 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, преподаватель, Салькова Ольга Николаевна

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		4 (2.2)		Итого	
	Неделя		16 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Лабораторные	32	32	48	48	80	80
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
Консультации перед экзаменом			1	1	1	1
В том числе в форме практ.подготовки	4	4	4	4	8	8
Итого ауд.	32	32	48	48	80	80
Контактная работа	32,2	32,2	49,3	49,3	81,5	81,5
Сам. работа	39,8	39,8	24	24	63,8	63,8
Часы на контроль			34,7	34,7	34,7	34,7
Итого	72	72	108	108	180	180

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Дисциплина «Основы двухмерной графики» изучается студентами очной и заочной форм обучения направления подготовки 54.03.01 Дизайн на 2 курсе (3,4семестр).
1.2	
1.3	Цель освоения дисциплины «ОСНОВЫ ДВУХМЕРНОЙ ГРАФИКИ» - овладение инструментальными возможностями векторных и растровых графических редакторов; методами цифрового 2D моделирования в дизайне как технологической основой профессионального языка в дизайн-проектировании.
1.4	
1.5	Дисциплина представляет собой базовую основу формирования профессиональных навыков студентов — будущих дизайнеров. Дисциплина складывается из системы лабораторных занятий и практических упражнений самостоятельной работы. Дисциплиной предусмотрено ознакомление студентов с основами работы с двухмерной графикой и её применение в области дизайна.
1.6	
1.7	Задачами дисциплины являются: формирование представлений об основах информационных технологий; изучение основных терминов и понятий в работе с программным обеспечением; изучение типологии программного обеспечения; изучение базовых алгоритмов работы в графических редакторах; освоение инструментария векторного графического редактора «Corel Draw»; освоение инструментария растрового графического редактора «Adobe Photoshop».
1.8	
1.9	Объектом данной дисциплины является базовые принципы цифрового моделирования в дизайн-проектировании.
1.10	
1.11	Предмет – основные инструментальные средства векторных и растровых графических редакторов, недокументированные возможности компьютерных программ, способы рационального использования программного интерфейса, тезаурус, закономерности пластического конфигурирования и практических алгоритмов процесса создания компьютерной графики. Цель освоения дисциплины – сформировать у студентов способности решать различные профессиональные задачи выразительными средствами двухмерной графики.
1.12	
1.13	Квалификация бакалавра дизайна предполагает знание инструментальных возможностей векторных и растровых графических редакторов и методами цифрового 2D моделирования, позволяющих выражать свой художественный замысел в дизайн-проекте.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.02
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Академический рисунок
2.1.2	Проектирование
2.1.3	Физическая культура и спорт
2.1.4	Физическая культура и спорт: общая физическая подготовка
2.1.5	Иностранный язык
2.1.6	Правоведение
2.1.7	Пропедевтика
2.1.8	Русский язык и культура речи
2.1.9	История искусств
2.1.10	Информационные технологии в дизайне
2.1.11	Метрология, стандартизация и сертификация в дизайне
2.1.12	Основы композиции
2.1.13	Философия
2.1.14	Безопасность жизнедеятельности
2.1.15	Фотокомпозиция
2.1.16	История
2.1.17	Культурология
2.1.18	Психология
2.1.19	Экономическая теория
2.1.20	Академическая живопись
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

2.2.1	История интерьера и мебели
2.2.2	Основы производственного мастерства
2.2.3	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.2.4	История дизайна, науки и техники
2.2.5	Академическая живопись
2.2.6	Академический рисунок
2.2.7	Иностранный язык
2.2.8	Компьютерное моделирование в дизайне
2.2.9	Ландшафтный дизайн
2.2.10	Материаловедение
2.2.11	Основы брендинга
2.2.12	Основы выставочного дизайна
2.2.13	Основы эргономики
2.2.14	Правоведение
2.2.15	Практикум "Компьютерная 3d графика"
2.2.16	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.2.17	Преддипломная практика
2.2.18	Проектирование
2.2.19	Производственная практика (Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности)
2.2.20	Производственная практика (Творческая практика)
2.2.21	Пропедевтика
2.2.22	Русский язык и культура речи
2.2.23	Современные педагогические технологии
2.2.24	Спецрисунок
2.2.25	Спецживопись
2.2.26	Теория дизайна
2.2.27	Технический рисунок
2.2.28	Техническое конструирование
2.2.29	Технология компьютерной визуализации
2.2.30	Типология форм архитектурной среды
2.2.31	Тренинг "Деловая этика и психология творчества"
2.2.32	Учебная практика (Творческая практика)
2.2.33	Физическая культура и спорт
2.2.34	Физическая культура и спорт: общая физическая подготовка
2.2.35	Цветоведение и колористика

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-5: Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.2	Уметь:
3.3	Владеть: