

Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования  
Информация о владельце: **«Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»**  
ФИО: Агабекян Раиса Левковна (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.01.01**

## **Информационные технологии в дизайне**

### **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): ст. преподаватель, Гринь Андрей Александрович

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	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 практ.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

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	
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

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП</b>	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.01
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Основы композиции
2.1.2	Фотокомпозиция
2.1.3	Пропедевтика
2.1.4	Проектирование
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Проектирование
2.2.2	Основы двухмерной 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"
<b>3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
<b>ПК-4: Способен применять в профессиональной деятельности основные технологические решения, технические средства, приемы и методы онлайн и офлайн проектирования</b>	
<b>ПК-5: Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</b>	
<b>Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)</b>	

**В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>