

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:
4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbе

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

Б1.В.ДЭ.09.02

Практикум "Компьютерная верстка дизайн- проектов"

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>)	7 (4.1)		Итого	
	Неделя		15 5/6	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лабораторные	48	48	48	48
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

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Сформировать у студентов способности решать различные профессиональные задачи выразительными средствами верстки. Квалификация бакалавра дизайна предполагает знание истории изучения верстки дизайн-проектов, классификацию и свойства верстки, основы построения, а также овладение широким спектром размещения средств, позволяющих выражать свой художественный замысел в дизайн-проекте. Также целью освоения дисциплины является ознакомление обучающихся с основными правилами компьютерной вёрстки многостраничных изданий, обучить студентов работе с основными настольными издательскими системами и графическими редакторами, необходимых для выполнения функций графического дизайнера, специалиста по вёрстке, редактора, и т. п.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.09
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Основы двухмерной графики
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	Академическая живопись
2.1.4	Компьютерное моделирование в дизайне
2.1.5	Теория дизайна
2.1.6	Современные педагогические технологии
2.1.7	Русский язык и культура речи
2.1.8	Психология
2.1.9	Пропедевтика
2.1.10	История дизайна, науки и техники
2.1.11	Иностранный язык
2.1.12	Цветоведение и колористика
2.1.13	Информационные технологии в дизайне
2.1.14	Типографика
2.1.15	Фотокомпозиция
2.1.16	Философия
2.1.17	Безопасность жизнедеятельности
2.1.18	История (история России, всеобщая история)
2.1.19	История искусств
2.1.20	Математика и информатика
2.1.21	Правоведение
2.1.22	Физическая культура и спорт
2.1.23	Экономическая теория
2.1.24	Культурология
2.1.25	Метрология, стандартизация и сертификация в дизайне
2.1.26	Начертательная геометрия
2.1.27	Основы композиции в графическом дизайне
2.1.28	Основы национальной безопасности
2.1.29	Педагогика
2.1.30	Проектирование в графическом дизайне
2.1.31	История графического дизайна и рекламы
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Информационные технологии и базы данных
2.2.2	Основы выставочного дизайна
2.2.3	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.2.5	Проектная графика
2.2.6	Производственная практика: преддипломная практика
2.2.7	Техника графики
2.2.8	Технология компьютерной визуализации

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: