

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:  
4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

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

## Б1.В.ДЭ.06.01 Типографика

### 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, Слесарева О.Н.

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	Неделя		15 5/6	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Контактная работа на аттестации (в период экз. сессий)	0,3	0,3	0,3	0,3
Консультации перед экзаменом	1	1	1	1
В том числе в форме практ.подготовки	2	2	2	2
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	33,3	33,3	33,3	33,3
Сам. работа	40	40	40	40
Часы на контроль	34,7	34,7	34,7	34,7
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Цели и задачи освоения дисциплины
1.2	
1.3	Дисциплина «Типографика» изучается студентами очной и заочной форм обучения направления подготовки 54.03.01 Дизайн на 3 курсе (5 семестр).
1.4	Цель освоения дисциплины «ТИПОГРАФИКА» - овладение знаниями по истории и теории типографики и шрифта, формирование у студентов способности решать творческие профессиональные задачи с применением выразительных средств шрифта и типографики. Шрифтовая культура представляет важную часть профессионального мастерства графического дизайнера. Знание истории и эволюции шрифтовых форм, морфологии строения буквенных знаков, классификации современных шрифтов, овладение законами классической и экспериментальной типографики, формирует необходимые профессиональные компетенции выпускника-бакалавра дизайна.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.06
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Дисциплина «ТИПОГРАФИКА» является дисциплиной по выбору вариативной части ОПОП. Изучается студентами-бакалаврами очной и заочной форм обучения на 3-м курсе, 5 семестре.
2.1.2	Дисциплина направлена на формирование теоретического аппарата обучаемого в сфере двухмерной графики и практических навыков работы со шрифтом и версткой.
2.1.3	Содержание дисциплины разработано в соответствии с требованиями ФГОС ВО в области профессиональной деятельности выпускников, а именно: творческой деятельности по формированию эстетически выразительной предметно-пространственной и архитектурной среды, интегрирующей проектно-художественную, научно-исследовательскую деятельность, направленную на создание и совершенствование конкурентоспособной отечественной продукции, повышение уровня культуры и качества жизни населения.
2.1.4	В соответствии с квалификационными требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, предъявляемыми к выпускнику объектами профессиональной деятельности его являются предметы, графические произведения в области графического, среднего, дизайна, произведений рекламы в их творческо-практическом аспекте. В связи с этим обучающийся, освоивший содержание дисциплины должен знать, что цвет и форма сосуществуют в рамках объективных гармонических закономерностей, проявляющихся в объемно-пространственной композиции, определенная объемно-пространственная форма обуславливает определенный тип полихромии.
2.1.5	
2.1.6	Академическая живопись
2.1.7	Академический рисунок
2.1.8	История графического дизайна и рекламы
2.1.9	Проектирование
2.1.10	Спецрисунок
2.1.11	Организация проектной деятельности
2.1.12	Основы двухмерной графики
2.1.13	Учебная практика: научно-исследовательская работа(получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.1.14	Иностранный язык
2.1.15	Пропедевтика
2.1.16	Психология
2.1.17	История дизайна, науки и техники
2.1.18	Цветоведение и колористика
2.1.19	Русский язык и культура речи
2.1.20	Современные педагогические технологии
2.1.21	Теория дизайна
2.1.22	Информационные технологии в дизайне
2.1.23	Культурология
2.1.24	Метрология, стандартизация и сертификация в дизайне
2.1.25	Начертательная геометрия
2.1.26	Основы композиции в графическом дизайне
2.1.27	Философия

2.1.28	Учебная практика: учебно-ознакомительная практика
2.1.29	Фотокомпозиция
2.1.30	Безопасность жизнедеятельности
2.1.31	История (история России, всеобщая история)
2.1.32	История искусств
2.1.33	Математика и информатика
2.1.34	Правоведение
2.1.35	Физическая культура и спорт
2.1.36	Экономическая теория
<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 композиции
2.2.3	Информационные технологии в дизайне
2.2.4	Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности
2.2.5	
2.2.6	Академическая живопись
2.2.7	Академический рисунок
2.2.8	История графического дизайна и рекламы
2.2.9	Педагогика
2.2.10	Проектирование
2.2.11	Проектирование в графическом дизайне
2.2.12	Спецживопись
2.2.13	Спецрисунок
2.2.14	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.2.15	Архитектурно-дизайнерское материаловедение
2.2.16	Компьютерное моделирование в дизайне
2.2.17	Производственная практика: проектно-технологическая практика
2.2.18	Практикум "Компьютерная 3d графика"
2.2.19	Цифровые коммуникации
2.2.20	Информационные технологии и базы данных
2.2.21	Основы выставочного дизайна
2.2.22	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.23	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.2.24	Проектная графика
2.2.25	Производственная практика: преддипломная практика
2.2.26	Техника графики
2.2.27	Технология компьютерной визуализации
<b>3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
<b>ПК-1: Способен проектировать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации</b>	
<b>ПК-6: Способен разработать художественно-технический дизайн-проект 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>