

Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования
«Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»
(г. Краснодар)
(НАН ЧОУ ВО Академия ИМСИТ)
Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Агабекян Раиса Левониковна
Должность: ректор
Дата подписания: 13.04.2024 16:38:35
Уникальный программный ключ:
4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

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

Б1.В.11

Графический дизайн в мультимедиа

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, доцент, Слесарева Галина Валериевна

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		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	23,8	23,8	23,8	23,8
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Целью освоения дисциплины Рисунок в дизайне является формирование у студента компетенций в соответствии с
1.2	ФГОС ВО в области художественной подготовки по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн В процессе освоения дисциплины формируются навыки ручной графики,
1.3	необходимые для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации.
1.4	— формирование графической культуры, влияющей на
1.5	профессиональное развитие в различных областях дизайна;
1.6	— освоение исторически сложившихся и современных техник графики;
1.7	определение их возможностей в художественной, проектной,
1.8	информационно-технологической и прочих видах дизайнерской
1.9	деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Академическая живопись
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	Проектирование
2.1.4	Проектная графика
2.1.5	Спецживопись
2.1.6	Спецрисунок
2.1.7	Художественно - техническое редактирование
2.1.8	Физическая культура и спорт: общая физическая подготовка
2.1.9	Педагогика
2.1.10	История графического дизайна и рекламы
2.1.11	Основы двухмерной графики
2.1.12	Организация проектной деятельности
2.1.13	Основы инженерного обеспечения дизайна
2.1.14	Основы национальной безопасности
2.1.15	История дизайна, науки и техники
2.1.16	Иностранный язык
2.1.17	Пропедевтика
2.1.18	Психология
2.1.19	Культурология
2.1.20	Начертательная геометрия
2.1.21	Философия
2.1.22	Учебная практика: учебно-ознакомительная практика
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.2.3	Академический рисунок
2.2.4	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.2.5	Проектирование
2.2.6	Проектная графика
2.2.7	Спецживопись
2.2.8	Спецрисунок
2.2.9	Технология компьютерной визуализации
2.2.10	Художественно - техническое редактирование
2.2.11	Основы выставочного дизайна
2.2.12	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.13	Производственная практика: преддипломная практика

2.2.14	Производственная практика: проектно-технологическая практика
3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ПК-4: Способен применять в профессиональной деятельности основные технологические решения, технические средства, приемы и методы онлайн и офлайн проектирования	
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: