

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: 13.04.2024 16:38:35  
Уникальный программный ключ:  
4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

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

**Б1.В.05**

## **Компьютерная обработка изображений**

### **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>)	5 (3.1)		Итого	
	Неделя		15 5/6	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	32	32	32	32
Практические	32	32	32	32
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	4	4	4	4
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	65,3	65,3	65,3	65,3
Сам. работа	44	44	44	44
Часы на контроль	34,7	34,7	34,7	34,7
Итого	144	144	144	144

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Цели освоения дисциплины
1.2	Проектирование и изготовление печатной продукции - сложный многоэтапный процесс,
1.3	включает в себя научное, художественное, техническое и рабочее проектирование.
1.4	Дисциплина ставит своей целью научить студентов принципам и средствам проектирования
1.5	Целью освоения дисциплины является освоение фундаментальных основ проектной деятельности, законов эстетического визуального восприятия, осознание системообразующего значения композиции в различных видах дизайна, формирование проектного художественно-образного и конструктивно-технологического мышления дизайнера, развитие творческого мышления, приобретение навыков объемно-пространственного моделирования формы проектируемого объекта с учетом его функционального содержания и выразительной пластической конфигурации. Понимание проблем и принципов модернизации предметно-пространственной среды средствами дизайна.
1.6	"объектов графического дизайна" - книги, буклета, плаката и пр. Данный курс является
1.7	обобщением опыта художественного проектирования объектов графического дизайна и
1.8	существующего справочного материала, а так же верстка и изготовление печатной продукции
1.9	на современном типографском оборудовании.

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Академическая живопись
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	История графического дизайна и рекламы
2.1.4	Педагогика
2.1.5	Спецживопись
2.1.6	Проектирование
2.1.7	Информационные технологии и базы данных
2.1.8	Основы двухмерной графики
2.1.9	Основы национальной безопасности
2.1.10	Тренинг "Деловая этика и психология творчества"
2.1.11	Учебная практика: научно-исследовательская работа(получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.1.12	Иностранный язык
2.1.13	История дизайна, науки и техники
2.1.14	Пропедевтика
2.1.15	Психология
2.1.16	Русский язык и культура речи
2.1.17	Современные педагогические технологии
2.1.18	Теория дизайна
2.1.19	Культурология
2.1.20	Метрология, стандартизация и сертификация в дизайне
2.1.21	Начертательная геометрия
2.1.22	Основы композиции в графическом дизайне
2.1.23	Учебная практика: учебно-ознакомительная практика
2.1.24	Философия
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Академический рисунок
2.2.3	История графического дизайна и рекламы
2.2.4	Компьютерное моделирование в дизайне
2.2.5	Основы производственного мастерства
2.2.6	Проектирование
2.2.7	Спецживопись

2.2.8	Спецрисунок
2.2.9	Типографика
2.2.10	Физическая культура и спорт: общая физическая подготовка
2.2.11	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.2.12	Архитектурно-дизайнерское материаловедение
2.2.13	Основы брендинга
2.2.14	Практикум "Компьютерная 3d графика"
2.2.15	Производственная практика: проектно-технологическая практика
2.2.16	Технический рисунок
2.2.17	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.2.18	Проектная графика
2.2.19	Техника графики
2.2.20	Технология компьютерной визуализации
2.2.21	Художественно - техническое редактирование
2.2.22	Основы выставочного дизайна
2.2.23	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.24	Производственная практика: преддипломная практика
<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-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>