

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:
 4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbce

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

Б1.В.07

Основы производственного мастерства

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)		6 (3.2)		Итого	
	Неделя		16 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Лекции			32	32	32	32
Лабораторные	64	64			64	64
Практические			32	32	32	32
Контактная работа на аттестации (в период экз. сессий)	0,3	0,3	0,3	0,3	0,6	0,6
Консультации перед экзаменом	1	1	1	1	2	2
В том числе в форме практ.подготовки	6	6	4	4	10	10
Итого ауд.	64	64	64	64	128	128
Контактная работа	65,3	65,3	65,3	65,3	130,6	130,6
Сам. работа	8	8	8	8	16	16
Часы на контроль	34,7	34,7	34,7	34,7	69,4	69,4
Итого	108	108	108	108	216	216

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Цель освоения дисциплины - овладение знаниями по применению отделочных материалов для интерьерных и открытых пространств, навыками моделирования отделки поверхностей в сфере дизайна интерьера и дизайна архитектурной среды.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Педагогика
2.1.2	Сопrotивление материалов
2.1.3	Типология форм архитектурной среды
2.1.4	Информационные технологии и базы данных
2.1.5	Основы двухмерной графики
2.1.6	Основы инженерного обеспечения дизайна
2.1.7	Основы национальной безопасности
2.1.8	Основы эргономики
2.1.9	Учебная практика: научно-исследовательская работа(получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.1.10	История дизайна, науки и техники
2.1.11	Иностранный язык
2.1.12	Пропедевтика
2.1.13	Теория дизайна
2.1.14	Цифровые коммуникации
2.1.15	Информационные технологии в дизайне
2.1.16	Культурология
2.1.17	Метрология, стандартизация и сертификация в дизайне
2.1.18	Начертательная геометрия
2.1.19	Основы композиции
2.1.20	Учебная практика: учебно-ознакомительная практика
2.1.21	Фотокомпозиция
2.1.22	История искусств
2.1.23	История (история России, всеобщая история)
2.1.24	Математика и информатика
2.1.25	Правоведение
2.1.26	Экономическая теория
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Академический рисунок
2.2.3	История интерьера и мебели
2.2.4	Компьютерное моделирование в дизайне
2.2.5	Проектирование
2.2.6	Сопrotивление материалов
2.2.7	Спецживопись
2.2.8	Спецрисунок
2.2.9	Типология форм архитектурной среды
2.2.10	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.2.11	Практикум "Компьютерная 3d графика"
2.2.12	Производственная практика: проектно-технологическая практика
2.2.13	Технический рисунок
2.2.14	Ландшафтный дизайн
2.2.15	Техническое конструирование
2.2.16	Материаловедение

2.2.17	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.2.18	Цветоведение и колористика
2.2.19	Основы выставочного дизайна
2.2.20	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.21	Производственная практика: преддипломная практика
3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ПК-1: Способен проектировать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации	
ПК-2: Способен подготовить и согласовать с заказчиком проектного задания на создание 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: