

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.03

Мультимедиа технологии и компьютерная графика

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
Практические	16	16	16	16
Контактная работа на аттестации	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе в форме практ.подготовки	2	2	2	2
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32,2	32,2	32,2	32,2
Сам. работа	39,8		39,8	
Итого	72	32,2	72	32,2

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Цель дисциплины: Целью освоения дисциплины является формирование у будущего бакалавра необходимого уровня знаний по предмету Основы проектной деятельности студента, а также навыков и умений по использованию этих знаний в практической
1.2	деятельности. Совершенствование компетенций, необходимых для профессиональной
1.3	деятельности, формирование у научно-педагогических работников высших
1.4	учебных заведений компетенций, связанных с педагогическим проектированием
1.5	образовательного процесса на основе принципов проектного обучения.

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	Информационные технологии и базы данных
2.1.4	Основы двухмерной графики
2.1.5	Основы национальной безопасности
2.1.6	Проектирование
2.1.7	Учебная практика: научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.1.8	Физическая культура и спорт: общая физическая подготовка
2.1.9	Иностранный язык
2.1.10	История дизайна, науки и техники
2.1.11	Пропедевтика
2.1.12	Психология
2.1.13	Русский язык и культура речи
2.1.14	Современные педагогические технологии
2.1.15	Теория дизайна
2.1.16	Цифровые коммуникации
2.1.17	Информационные технологии в дизайне
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	Информационные технологии и базы данных
2.2.4	Компьютерное моделирование в дизайне
2.2.5	Основы двухмерной графики
2.2.6	Основы инженерного обеспечения дизайна
2.2.7	Основы национальной безопасности
2.2.8	Проектирование
2.2.9	Технологии полиграфии
2.2.10	Типографика и шрифт
2.2.11	Тренинг "Деловая этика и психология творчества"
2.2.12	Учебная практика: научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.2.13	Физическая культура и спорт: общая физическая подготовка
2.2.14	Цветоведение и колористика
2.2.15	История графического дизайна и рекламы
2.2.16	Учебная практика: научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.2.17	Основы производственного мастерства
2.2.18	Педагогика
2.2.19	Проектирование в графическом дизайне

2.2.20	Спецживопись
2.2.21	Спецрисунок
2.2.22	Типографика
2.2.23	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.2.24	Архитектурно-дизайнерское материаловедение
2.2.25	Основы брендинга
2.2.26	Практикум "Компьютерная 3d графика"
2.2.27	Производственная практика: проектно-технологическая практика
2.2.28	Технический рисунок
2.2.29	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.2.30	Проектная графика
2.2.31	Техника графики
2.2.32	Технология компьютерной визуализации
2.2.33	Художественно - техническое редактирование
2.2.34	Основы выставочного дизайна
2.2.35	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.36	Производственная практика: преддипломная практика
3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ПК-1: Способен проектировать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации	
ПК-4: Способен применять в профессиональной деятельности основные технологические решения, технические средства, приемы и методы онлайн и офлайн проектирования	
Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)	

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.2	Уметь:
3.3	Владеть: