



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

УТВЕРЖДЕНО
Ученым советом МГТУ им. Г.И. Носова
Протокол № 3 от 15 февраля 2023 г.
И.о. ректора МГТУ им. Г.И. Носова,
председатель ученого совета
_____ Д.В. Терентьев

**АННОТАЦИИ ДИСЦИПЛИН
ПО ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Направление подготовки
54.03.01 ДИЗАЙН

Направленность (профиль) программы
Графический дизайн

Магнитогорск, 2023

ОП-вСДб-23-4

АННОТАЦИИ ДИСЦИПЛИН ПО ПРОГРАММЕ БАКАЛАВРИАТА

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды формы руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
БЛОК 1. ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛИ)			
Обязательная часть			
	Наименование дисциплины по учебному плану Цели и задачи изучения дисциплины: Основные разделы дисциплины:		
Б1.О.01.01	<p>Отечественная история</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) Целями освоения дисциплины «История Великой Отечественной войны» являются: сформировать у студентов комплексное представление об истории Великой Отечественной войны, ее месте в спасении мировой цивилизации; воспитать чувство гражданственности и патриотизма, готовность к сохранению исторической памяти, выработать навыки поиска, анализа и отделения исторических фактов от фальсификаций.</p> <p>Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «История Великой Отечественной войны» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах УК-5.1 Анализирует современное состояние общества на основе знания исторической ретроспективы и основ социального анализа УК-5.2 Интерпретирует проблемы современности с позиций этики и философских знаний УК-5.3 Демонстрирует понимание общего и особенного в развитии цивилизаций, религиозно-культурных отличий и ценностей локальных культур</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>. Великая Отечественная война: военное противостояние 1.1 1.1 Причины и начало Второй мировой войны (1939-июнь 1941гг.) 1 3 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале самостоятельная проработка лекции УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 1.2 1.2. Проблема готовности СССР к полномасштабному военному столкновению. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 1.3 1.3.Оборонительные бои 1941-ноября 1942гг. на советско-германском фронте. 2 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 1.4 1.4. Коренной перелом в войне (Сталинградское сражение, курская битва). 2 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 1.5 1.5. Наступательные операции Красной Армии 1944-1945гг. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 1.6 1.6. Военная техника Второй мировой войны. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК-5.1, УК-</p>	УК-5	72(2)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>5.2, УК-5.3 1.7 1.7. Полководцы и солдаты. Герои и подвиги. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 Итого по разделу 15 4 2. Советские территории в условиях оккупации 2.1 2.1. Оккупационный аппарат управления. Нацистская пропаганда и план «Ост». 1 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 2.2 2.2. Нацистский террор. Механизмы уничтожения мирного населения. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 2.3 2.3. Холокост: уничтожение, сопротивление, спасение. 2 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 2.4 2.4. Проблема военного плена. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 2.5 2.5. Движение сопротивления на оккупированных территориях СССР. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 2.6 2.6. Коллаборационизм в годы Великой Отечественной войны. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 Итого по разделу 12 2 3. Советское государство в условиях военной мобилизации 3.1 3.1. Организация управления страной в условиях военного времени. Государство и общество. 1 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 3.2 3.2. Эвакуация производительных сил в восточные регионы СССР. 2 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 3.3 3.3. Развитие экономического и оборонного потенциала СССР в годы войны. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 3.4 3.4. Повседневная жизнь городского населения и сельских жителей в условиях войны. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 3.5 3.5. Идеология и пропагандистская работа. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 3.6 3.6. Культура и искусство. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 3.7 3.7. Великая Отечественная война и Южный Урал. 2 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 Итого по разделу 14 4 4 . Итоги и последствия Великой Отечественной войны и второй мировой войны для страны и мира 4.1 4.1. Формирование антигитлеровской</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>коалиции и роль поставок в СССР по ленд -лизу. 1 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 4.2 4.2. Итоги Великой отечественной войны и причины победы СССР. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 4.3 4.3 . Суды над военными преступниками. Нюрнбергский международный трибунал: историческое значение и уроки для современности 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 4.4 4.4 . Итоги Второй мировой войны и формирование нового миропорядка. 2 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 4.5 4.5. Война в памяти поколений россиян. 2 2 4 Проработка учебного материала, подготовка к тесту на портале Самостоятельная проработка лекции УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 Итого по разделу 10 2 4 Итого за семестр 51 12 4 зачёт Итого по дисциплине 51 12</p>		
Б1.О.01.02	<p>История Великой Отечественной войны</p> <p>Цели освоения дисциплины (модуля) Целями освоения дисциплины «История Великой Отечественной войны» являются: сформировать у студентов комплексное представление об истории Великой Отечественной войны, ее месте в спасении мировой цивилизации; воспитать чувство гражданственности и патриотизма, готовность к сохранению исторической памяти, выработать навыки поиска, анализа и отделения исторических фактов от фальсификаций.</p> <p>Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина История Великой Отечественной войны входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Для освоения этого курса необходимы знания (умения, навыки), сформированные в результате изучения предметов «История России», «Всеобщая история» и «Обществознание» (школьные курсы) Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Философия 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «История Великой Отечественной войны» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p> <p>Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «История Великой Отечественной войны» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код</p>	УК-5	72(2)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	индикатора Индикатор достижения компетенции УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах УК-5.1 Анализирует современное состояние общества на основе знания исторической ретроспективы и основ социального анализа УК-5.2 Интерпретирует проблемы современности с позиций этики и философских знаний УК-5.3 Демонстрирует понимание общего и особенного в развитии цивилизаций, религиозно-культурных отличий и ценностей локальных культур		
Б1.О.02	<p>Философия</p> <p>Цели освоения дисциплины (модуля) - формировать способность осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач; - развивать способность воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; - способствовать развитию гуманитарной культуры студента посредством его приобщения к опыту философского мышления, формирования потребности и навыков критического осмысления состояния, тенденций и перспектив развития культуры, цивилизации, общества, истории, личности. - предоставление необходимого минимума знаний для формирования мировоззренческих оснований научно-исследовательской деятельности; - сформировать представление о специфике философии как способе познания и духовного освоения мира; - определить основания активной жизненной позиции, ввести в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Философия входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Отечественная история Культурология История Великой Отечественной войны Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Продвижение научной продукции Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Философия» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач УК-1.1 Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие, рассматривает и предлагает возможные варианты решения поставленной задачи, оценивая их достоинства и недостатки УК-1.2 Определяет,</p>	УК-1; УК-5	108 (3)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>интерпретирует и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи; осуществляет поиск информации по различным типам запросов УК-1.3 При обработке информации отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок, формирует собственные мнения и суждения, аргументирует свои выводы и точку зрения УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах УК-5.1 Анализирует современное состояние общества на основе знания исторической ретроспективы и основ социального анализа УК-5.2 Интерпретирует проблемы современности с позиций этики и философских знаний УК-5.3 Демонстрирует понимание общего и особенного в развитии цивилизаций, религиозно-культурных отличий и ценностей локальных культур</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Раздел 1 1.1 Мировоззренческая сущность философии. Становление философского знания. Ранние формы философии 2 2/2И 23 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы по предложенному плану и вопросам; Работа с понятиями; Написание тест</p> <p>2. Раздел 2 2.1 Общая логика становления основных категорий философии 2 2 23 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы по предложенному плану и вопросам; Работа с понятиями; Написание теста</p> <p>3.1 Философская картина мира 2 2 23 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы по предложенному плану и вопросам; Работа с понятиями; Написание тест</p> <p>4.1 Познание как предмет философского анализа. Проблема истины. Философский анализ бытия человека и общества как системы 2 21,6 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы по предложенному плану и вопросам; Работа с понятиями; Написание тест</p>		
Б1.О.03	<p>Иностранный язык</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) Целью освоения дисциплины «Иностранный язык» является: повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования и овладение студентами необходимым и достаточным уровнем иноязычной коммуникативной компетенции в устной и письменной формах для решения социальнозначимых задач в различных областях бытовой, культурной, профессиональной и научной деятельности, а также для дальнейшего самообразования. 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Иностранный язык входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Дисциплина «Иностранный язык» относится к базовой части образовательной программы (Б1.О.04). Для изучения дисциплины необходимы знания, умения, владения, сформированные в результате изучения иностранного языка на предыдущем этапе образования.</p>	УК-4	252 (7)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>Иноязычная коммуникативная компетенция, сформированная в курсе изучения дисциплины "Иностранный язык", позволит студентам интегрироваться в международную социальную среду и использовать иностранный язык как средство межкультурного и профессионального общения. 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Иностранный язык» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) УК-4.1 Выбирает стиль общения на русском языке в зависимости от цели и условий партнерства; адаптирует речь и стиль общения к ситуациям взаимодействия УК-4.2 Ведет деловую переписку на русском и иностранном языках с учетом особенностей стилистики официальных писем и социокультурных различий УК-4.3 Выполняет для личных целей перевод официальных и профессиональных текстов с иностранного языка на русский, с русского языка на иностранный УК-4.4 Публично выступает на русском языке, строит свое выступление с учетом аудитории и цели общения УК-4.5 Устно представляет результаты своей деятельности на иностранном языке, может поддержать разговор в ходе их обсуждения</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Я в современном мире 1.1 Развитие умений и навыков чтения, говорения и письма по теме «О себе» 1 1 2 Чтение текста и составление устного сообщения «О себе» Письменное составление автобиографии Выборочный опрос Проверка составления автобиографии УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 1.2 Развитие умений и навыков оперирования грамматическим материалом: "Порядок слов в простом предложении, виды предложений» 2 2 Выполнение грамматического теста Проверка выполнения грамматического теста УК-4.1, УК4.3, УК-4.4, УК-4.5, УК-4.2 1.3 Развитие навыков говорения и письма по теме «Мои планы на будущее» 1 2 Выполнение письменных работ по теме «Мои планы на будущее» Тестовое задание УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 Итого по разделу 4 6 2.</p> <p>Ценности образования 2.1 Развитие умений и навыков чтения и письма по теме: «Значение иностранного языка в карьере будущего специалиста» 1 1 2 Ответы на вопросы к тексту; Написание e- mail Выборочный опрос , проверка письменных работ УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 2.2 Развитие навыков письма и говорения по теме «Система высшего образования в странах изучаемого языка» 1 2 Составление сообщения по теме «Система высшего образования в странах изучаемого языка Выборочный опрос УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 2.3 Развитие умений и навыков оперирования грамматическим материалом: «Числительное, «Местоимение и его виды» 1 7 Выполнение упражнений по изучаемому</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>грамматическом у материалу Проверка знания грамматического материала на упражнениях УК -4.1, УК -4.2, УК -4.3, УК -4.4, УК -4.5 2.4 Употребительные выражения речевого этикета по теме «Студенческая жизнь» (формы обращения, приветствия и сопутствующие реплики при встрече, прощании) 1 2 Составление диалога по теме «Студенческая жизнь» с использованием речевых клише Устный опрос УК -4.1 , УК - 4.2, УК -4.3, УК -4.4, УК -4.5 2.5 Диагностика сформированности навыков, умений по всем видам деятельности 5 Письменное выполнение контрольной работы № 1 Контрольная работа № 1 УК -4.1, УК - 4.2, УК -4.3, УК -4.4, УК -4.5 Итого по разделу 4 18 3. История научной мысли 3.1 Развитие умений и навыков чтения/ письма по теме «Выдающиеся учёные мира» 1 0,15 7 Составление письменного сообщения «Выдающиеся учёные мира» Проверка письменного сообщения УК -4.1, УК - 4.2, УК -4.3, УК -4.4, УК -4.5 3.2 Развитие умений и навыков оперирования грамматическим материалом: «Имя существительное (число, род, артикли)» 0,15 7 Выполнение упражнений по грамматике изучаемого языка Проверка выполнения грамматических упражнений УК -4.1, УК - 4.2, УК -4.3, УК - 4.4, УК -4.5 3.3 Развитие навыков говорения по теме «Величайшие изобретения человечества» 0,3 8 Сообщение по теме «Величайшие изобретения человечества» Выборочный опрос УК -4.1, УК - 4.2, УК -4.3, УК -4.4, УК -4.5 Итого по разделу 0,6 22 4. Страна, где я живу 4.1 Развитие умений и навыков чтения / письма по теме: «Географическое положение и политическая система Российской Федерации» 1 0,15 5,5 Чтение текста и ответы на вопросы по теме «Географическое положение и политическая система Российской Федерации» Выборочный опрос, проверка письменных работ УК -4.1, УК - 4.2, УК -4.3, УК -4.4, УК -4.5 4.2 Развитие навыков чтения, перевода и говорения по теме «Культура и традиции Российской Федерации» 0,15 5,5 Чтение текста и ответы на вопросы «Географическое положение и политическая система страны изучаемого языка» Устный опрос УК -4.1, УК - 4.2, УК -4.3, УК -4.4, УК -4.5 4.3 Развитие навыков письма по теме «Крупные города Российской Федерации» 0,15 5,5 Заполнения бланка конверта Проверка письменного задания УК -4.1, УК - 4.2, УК -4.3, УК -4.4, УК -4.5 Итого по разделу 0,45 16,5 5. Страны изучаемого языка 5.1 Развитие умений и навыков чтения и письма по теме: «Географическое положение и политическая система страны изучаемого языка» 1 0,2 5,5 Чтение текста и ответы на вопросы по теме «Географическое положение и политическая система страны изучаемого языка» Выборочный опрос, проверка письменных работ УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 5.2 .Развитие навыков говорения по теме «Культура и традиции страны изучаемого языка» 0,2 5,5 Перевод текста страноведческого о характера Устный опрос УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 5.3 Развитие умений и навыков оперирования грамматическим материалом: «Имя прилагательное и наречие» 0,3 5,5 Выполнение упражнений</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>по изучаемому грамматическому материалу Проверка знания грамматического материала на упражнениях УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 5.4 Развитие навыков чтения по теме «Крупные города страны изучаемого языка» 0,25 5,5 Чтения текста по теме «Крупные города страны изучаемого языка» Проверка понимания прочитанного текста УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 5.5 Диагностика сформированности навыков, умений по всем видам деятельности 5,5 Письменное выполнение контрольной работы № 2 Контрольная работа №2 УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 Итого по разделу 0,95 27,5 Итого за семестр 10 90 зачет 6. Современное производство и окружающая среда 6.1 Развитие умений и навыков чтения по теме: «ММК – одно из крупнейших предприятий металлургической отрасли России и мира» 2 1 8 Чтение текста и ответы на вопросы «ММК – одно из крупнейших предприятий металлургической отрасли России и мира» Составление аннотации к тексту УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 6.2 Развитие умений и навыков оперирования грамматическим материалом: «Видовременные формы глагола» 1 8 Выполнение упражнений по изучаемой грамматической теме Проверка знания грамматического материала на упражнениях УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 6.3 Развитие навыков письма по теме «Природные и экологические явления и изменения» 1 24 Чтение и перевод текста по теме «Природные и экологические явления и изменения», ответы на вопросы по тексту Выборочный опрос УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 6.4 Развитие навыков говорения чтения и письма «Защита окружающей среды» 1 8 Подготовка сообщения по теме «Защита окружающей среды Устный опрос УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 Итого по разделу 4 48 7. Достижения научнотехнического прогресса 7.1 Развитие умений и навыков чтения, письма по теме: «Роль и место инновационных технологий в современном мире» 2 1 29 Чтение текста и письменные ответы на вопросы по теме «Роль и место инновационных технологий в современном мире» Проверка письменных работ УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 7.2 Развитие навыков говорения по теме «Информационные технологии 21-го века» 1 29 Составление монолога Устный опрос УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 7.3 Диагностика сформированности навыков, умений по всем видам деятельности 21 Письменное выполнение контрольной работы № 3 Контрольная работа № 3 УК-4.1, УК4.2, УК-4.3, УК-4.4, УК-4.5 Итого по разделу 2 79 Итого за семестр 6 127 экзамен Итого по дисциплине 16 217 зачет, экзамен</p>		
Б1.О.04	<p>Правоведение 1 Цели освоения дисциплины (модуля) Целями освоения дисциплины «Правоведение» являются: формирование у студентов знаний, позволяющих обучающимся ориентироваться в системе законодательства Российской Федерации, давать юридическую оценку реальным событиям</p>	УК-2; УК-11	108(3)

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды форми руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	<p>общественной жизни. 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Правоведение входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/практик: Обществознание в объеме предыдущего уровня образования Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Правоведение» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений УК-2.1 Определяет круг задач в рамках поставленной цели и предлагает способы их решения и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта УК-2.2 Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм УК-2.3 Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности УК-11.1 Определяет круг рисков экстремистской, террористической, коррупционной активности в рамках поставленной цели и предлагает способы их устранения, оценивает с позиции законодательства УК-11.2 Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм законодательства</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Раздел Основы государства и права 1.1 Тема Государство: понятие, признаки, формы. Основы конституционного строя Российской Федерации 2 2/0,8И 10 - разбор конкретных правовых ситуаций -</p>		

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды форми руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	<p>самостоятельное изучение и конспектирование дополнительного материала Текущий контроль успеваемости - оценка результатов разбора конкретных правовых ситуаций - оценка конспектов дополнительного материала УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3 1.2 Тема Право: понятие, источники. Правонарушение и юридическая ответственность. Значение законности и правопорядка в современном обществе. Борьба с коррупцией 10 Итого по разделу 2 2/0,8И 20 2. Раздел Основы частного права 2.1 Тема Основы гражданского права 2 10 - разбор конкретных правовых ситуаций; - составление проектов документов (завещание) - самостоятельное изучение и конспектирование дополнительного материала Текущий контроль успеваемости - оценка результатов разбора конкретных правовых ситуаций - оценка составления проектов документов - оценка конспектов дополнительного материала УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3 2.2 Тема Основы семейного права 10 - разбор конкретных правовых ситуаций - составление проектов документов (брачный договор) - самостоятельное изучение и конспектирование дополнительного материала Текущий контроль успеваемости - оценка результатов разбора конкретных правовых ситуаций - оценка составления проектов документов - оценка конспектов дополнительного материала УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3 2.3 Тема Основы трудового права 10 - разбор конкретных правовых ситуаций - самостоятельное изучение и конспектирование дополнительного материала Текущий контроль успеваемости - оценка результатов разбора конкретных правовых ситуаций - оценка конспектов дополнительного материала УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3 Итого по разделу 30 3. Раздел Основы публичного права 3.1 Тема Основы административного права 2 10 - разбор конкретных правовых ситуаций - самостоятельное изучение и конспектирование дополнительного материала Текущий контроль успеваемости - оценка результатов разбора конкретных правовых ситуаций - оценка конспектов дополнительного материала УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3 3.2 Тема Основы уголовного права 10 3.3 Тема Основы экологического права 1 10 Итого по разделу 1 30 4. Раздел Особенности правового регулирования будущей профессиональной деятельности 4.1 Тема Особенности правового регулирования будущей профессиональной деятельности 2 1 17,6 - разбор конкретных правовых ситуаций - самостоятельное изучение и конспектирование дополнительного материала Текущий</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	контроль успеваемости - оценка результатов разбора конкретных правовых ситуаций - оценка конспектов дополнительного материала УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3 Итого по разделу 1 17,6 Итого за семестр 4 2/0,8И 97,6 зачёт Итого по дисциплине 4 2/0,8И 97,6 заче		
Б1.О.05	<p>Деловая коммуникация на русском языке</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) - овладение студентами способностью логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь; - овладением навыками осуществления эффективной коммуникации в профессиональной среде, способностью грамотно излагать мысли в устной и письменной речи; - овладение способностью к составлению научно-аналитических отчетов, пояснительных записок для обеспечения проектной, управленческой и информационномаркетинговой деятельности. 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Деловая коммуникация на русском языке входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Русский язык в объеме средней образовательной школы. Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Деловая коммуникация на русском языке» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) УК-4.1 Выбирает стиль общения на русском языке в зависимости от цели и условий партнерства; адаптирует речь и стиль общения к ситуациям взаимодействия УК-4.2 Ведет деловую переписку на русском и иностранном языках с учетом особенностей стилистики официальных писем и социокультурных различий УК-4.3 Выполняет для личных целей перевод официальных и профессиональных текстов с иностранного языка на русский, с русского языка на иностранный УК-4.4 Публично выступает на русском языке, строит свое</p>	УК-4	108 (3)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>выступление с учетом аудитории и цели общения УК-4.5 Устно представляет результаты своей деятельности на иностранном языке, может поддержать разговор в ходе их обсуждения</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. 1. Вербальная коммуникация в деловом общении 1.1 Вербальная коммуникация в деловом общении: нормативный аспект 1 1 18,8 Работа с научной и учебной литературой, работа с интернетисточниками. Выполнение индивидуальных домашних заданий (ИДЗ) - тренировочных упражнений. Экспресс-опрос на лекции. Тестирование УК-4.2, УК4.3, УК-4.5 1.2 Функциональные стили современного русского языка. 2 20 Работа с научной и учебной литературой, работа с интернетисточниками. Выполнение индивидуальных домашних заданий (ИДЗ) - тренировочных упражнений. Экспресс-опрос на лекции. Выступление на практическом занятии УК-4.1 Итого по разделу 1 2 38,8</p> <p>2. 2. Культура официальноделовой речи 2.1 Культура официальноделовой речи 1 1 20 Работа со словарем, работа с интернет - источниками, с научной и учебной литературой. Работа со словарем, работа с интернет - источниками, с научной и учебной литературой. УК-4.1, УК4.2 2.2 Документационное обеспечение деловых коммуникаций 2 19 Работа со словарем, работа с интернет - источниками. Экспресс -опрос на лекции. Выступление на практическом занятии. Тестирование. УК -4.2 Итого по разделу 1 2 39</p> <p>3. 3. Культура публичной речи 3.1 Культура публичной речи 1 20 Работа со словарем, работа с интернет - источниками. Устные сообщения, организация дискуссии, контрольная работа УК -4.4, УК - 4.5, УК -4.1, УК -4.2, УК - 4.3 Итого по разделу 20 Итого за семестр 2 4 97,8 зачёт Итого по дисциплине 2 4 97,8 зачет</p>		
Б1.О.06	<p>Культурология</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) – формирование у студентов устойчивых и целостных представлений о культуре как специфической и универсальной форме человеческой самоорганизации; об основных формах и закономерностях мирового процесса развития культуры; – получение студентами базовых знаний о культурологии как науке; об основных разделах современного культурологического знания, о проблемах и методах исследований в области культуры; – выработка навыков самостоятельного овладения студентами миром ценностей культуры для совершенствования своей личности и профессионального мастерства. 2 Место дисциплины</p>	УК-5	72(2)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>(модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Культурология входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Деловая коммуникация на русском языке Социальное партнерство Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Философия Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Культурология» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах УК-5.1 Анализирует современное состояние общества на основе знания исторической ретроспективы и основ социального анализа УК-5.2 Интерпретирует проблемы современности с позиций этики и философских знаний УК-5.3 Демонстрирует понимание общего и особенного в развитии цивилизаций, религиозно-культурных отличий и ценностей локальных культур</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Раздел 1. Культура как основной предмет изучения культурологии 1.1 Культурология как наука о культуре 1 2/1,6И 12,3 Подготовка к устному опросу, подготовка к эссе Устный опрос, проверка письменного задания - эссе УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 1.2 Проблемы генезиса и динамики культуры 10,1 Подготовка к устному опросу, подготовка к письменному опросу Устный опрос, письменный опрос УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 Итого по разделу 2/1,6И 22,4</p> <p>2. Раздел 2. Типология культуры 2.1 Индо-буддийский тип культуры 1 7,1 Подготовка к устному опросу, подготовка к выполнению творческого задания Устный опрос, проверка выполненного творческого задания УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 2.2 Китайско-конфуцианский тип культуры 5,1 Подготовка к устному опросу Устный опрос, проведение викторины УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 2.3 Христианство как основа западного типа культуры 5,1 Подготовка к устному опросу Устный опрос, работа в подгруппах УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 2.4 Ислам как одна из основ восточного типа культуры 5,1 Подготовка к устному опросу, подготовка к</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>выполнению творческого задания Устный опрос, проверка выполненного творческого задания УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 2.5 Русская культура как особый тип 10,1 Подготовка к устному опросу, подготовка к письменной контрольной работе Устный опрос, проверка письменной контрольной работы УК-5.1, УК-5.2, УК-5.3 Итого по разделу 32,5 3. Раздел 3. Основные культурологические концепции 3.1 Культура и личность в свете культурологических концепций 1 3,9 Подготовка к устному опросу, подготовка к разработке проекта Устный опрос, проверка разработанного проекта УК - 5.1, УК -5.2, УК -5.3 3.2 Основные проблемы развития современной культуры 2 5,2 Подготовка к устному опросу, подготовка к тестированию Устный опрос, тестирование УК -5.1, УК -5.2, УК -5.3 Итого по разделу 2 9,1 Итого за семестр 4/1,6ИИ 64 зачет Итого по дисциплине 4/1,6ИИ 64 зачет</p>		
Б1.О.07	<p>Социальное партнерство 1 Цели освоения дисциплины (модуля) Целями освоения дисциплины Б1.О «Социальное партнерство» являются: способствовать овладению студентами теоретико-методологической базой исследования и оценки социальной реальности в контексте проблем, составляющих содержание социального партнерства. 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Социальное партнерство входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/практик: Культурология Учебная - учебно-ознакомительная практика Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы Производственная - педагогическая практика Безопасность жизнедеятельности 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Социальное партнерство» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений УК-2.1 Определяет круг задач в рамках</p>	УК-2; УК-3; УК-9	72(2)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>поставленной цели и предлагает способы их решения и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта УК-2.2 Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм УК-2.3 Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде УК-3.1 Определяет свою роль в социальном взаимодействии и командной работе, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели; строит продуктивное взаимодействие с учетом норм и установленных правил командной работы УК-3.2 При реализации своей роли в социальном взаимодействии и командной работе учитывает особенности поведения и интересы других участников, анализирует возможные последствия личных действий УК-3.3 Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды; оценивает идеи других членов команды для достижения поставленной цели УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах УК-9.1 Обладает знаниями о нозологиях, связанных с ограниченными возможностями здоровья УК-9.2 Учитывает специфику нозологий при взаимодействии с лицами с ОВЗ в социальной и профессиональной сферах</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Научно-теоретические основы социального партнерства 1.1 Основы формирования социального партнерства 2 2 8 Работа с литературой, источниками Оценка, схематизация и анализа материала УК-3.1, УК3.2, УК-3.3, УК-2.1, УК2.2, УК-2.3 1.2 Социальное партнерство: содержание понятия и характеристики 8 Работа с литературой, источниками Оценка, схематизация и анализа материала УК-3.1, УК3.2, УК-3.3, УК-2.1, УК2.2, УК-2.3 1.3 Базовые категории в теории социального партнерства 8 Работа с литературой, источниками Оценка, схематизация и анализа материала УК-3.1, УК3.2, УК-3.3, УК-2.1, УК2.2, УК-2.3 Итого по разделу 2 24 2. Социальное взаимодействие: субъекты, уровни, формы 2.1 Основы командообразования 2 2 6 Работа с литературой, источниками Оценка, схематизация и анализа материала УК-3.1, УК3.2, УК-3.3, УК-2.1, УК2.2, УК-2.3 2.2 Внутрикомандные</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>процессы и отношения 2/2И 3 Обработка и интерпретация результатов методик, выполненных на практическом занятии Паспорт-алгоритм методик, выводы по результатам методик УК-3.1, УК3.2, УК-3.3, УК-2.1, УК2.2, УК-2.3 2.3 Саморазвитие членов команды 8 Обработка и интерпретация результатов методик, выполненных на практическом занятии Паспорт-алгоритм методик, выводы по результатам методик УК-3.1, УК3.2, УК-3.3, УК-2.1, УК2.2, УК-2.3 Итого по разделу 4/2И 17 3. Социальное партнерство в разных сферах 3.1 Социальное партнерство в системе социально-трудовых отношений 2 4,8 Работа с литературой, источниками Оценка, схематизация и анализа материала УК-3.1, УК3.2, УК-3.3, УК-2.1, УК2.2, УК-2.3 3.2 Организация добровольческой (волонтерской) деятельности и взаимодействие с социальноориентированными НКО 8 Работа с литературой, источниками Оценка, схематизация и анализа материала УК-3.1, УК3.2, УК-3.3, УК-2.1, УК2.2, УК-2.3 3.3 Социальное партнерство в системе страхования 8 Работа с литературой, источниками Оценка, схематизация и анализа материала УК-3.1, УК3.2, УК-3.3, УК-2.1, УК2.2, УК-2.3 Итого по разделу 20,8 Итого за семестр 2 4/2И 61,8 зачёт Итого по дисциплине 2 4/2И 61,8 зачет</p>		
Б1.О.08	<p>Личностно-профессиональное саморазвитие 1 Цели освоения дисциплины (модуля) формирование профессионально-личностных качеств бакалавра 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Личностно-профессиональное саморазвитие входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплины "Обществознание" в объеме средней общеобразовательной школы Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Основы производственного мастерства 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Личностно-профессиональное саморазвитие» обучающийся должен</p>	УК-6	72(2)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни УК-6.1 Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей УК-6.2 Определяет приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста УК-6.3 Оценивает требования рынка труда и предложения образовательных услуг для выстраивания траектории собственного профессионального роста</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Раздел 1 Психология 1.1 Личностно-профессиональное саморазвитие 1 1 1 12 Изучение основной и дополнительной литературы по дисциплине, конспекта лекций Устный опрос Консультации Выполнение задания 1 УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3 1.2 Индивидуально-типические характеристики человека и индивидуальный стиль деятельности 0,5 0,5 21 Изучение основной и дополни-тельной литературы по дисцип-лине, конспекта лекций Устный опрос Консультации УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3 1.3 Психологическая характеристика личности: характер, способности, направленность 0,5 1 10 Изучение основной и дополни-тельной литературы по дисцип-лине, конспекта лекций Устный опрос Консультации УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3 1.4 Интеллектуальная сфера личности 1,1 7 Изучение основной и дополни-тельной литературы по дисцип-лине, конспекта лекций Устный опрос Консультации УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3 1.5 Эмоционально-волевая сфера личности 0,1 4 Изучение основной и дополнительной литературы по дисциплине, конспекта лекций Устный опрос Консультации Выполнение задания 2 УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3 Итого по разделу 2 3,7 54 2. Раздел 2.Личность в системе межличностных отношений 2.1 Семья как объект развития личности 1 0,3 10 Изучение основной и дополни-тельной литературы по дисцип-лине, конспекта лекций Устный опрос Консультации Выполнение итогового задания УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3 Итого по разделу 0,3 10 Итого за семестр 2 4 64 зачёт Итого по дисциплине 2 4 64 зачет</p>		
Б1.О.09	<p>Безопасность жизнедеятельности</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) Целями освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» является формирование знаний и</p>	УК-8; УК-9	144 (4)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>навыков, необходимых для создания безопасных условий деятельности при проектировании и использовании техники и технологических процессов, а также при прогнозировании и ликвидации последствий стихийных бедствий, аварий и катастроф</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Безопасность жизнедеятельности входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Экономика Социальное партнерство Правоведение Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Безопасность жизнедеятельности» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов УК-8.1 Анализирует и идентифицирует факторы опасного и вредного влияния элементов среды обитания (технических средств, технологических процессов, материалов, зданий и сооружений, природных и социальных явлений) УК-8.2 Выявляет проблемы, связанные с нарушениями техники безопасности на рабочем месте; предлагает мероприятиях по предотвращению чрезвычайных ситуаций УК-8.3 Разъясняет правила поведения при возникновении чрезвычайных ситуаций природного и техногенного происхождения; оказывает первую помощь, описывает способы участия в восстановительных мероприятиях УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах УК-9.1 Обладает знаниями о нозологиях, связанных с ограниченными возможностями здоровья УК-9.2 Учитывает специфику нозологий при взаимодействии с лицами с ОВЗ в социальной и профессиональной сферах</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>Раздел 1. 1.1 Теоретические основы безопасного и безвредного взаимодействия человека со средой обитания. 2 0,2 11 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос (собеседование). Конспект УК-8.1 Итого по разделу 0,2 11 2. Раздел 2. 2.1 Производственный шум, ультразвук и инфразвук 2 0,2 11 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы УК-8.2 2.2 Производственная вибрация 0,2 11 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос Конспект УК-8.2 2.3 Гигиенические основы производственного освещения 0,2 1 11 Подготовка к лабораторному занятию. Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Лабораторное занятие «Исследование искусственного освещения» УК-8.2 2.4 Воздух рабочей зоны предприятий 0,2 1 11 Подготовка к лабораторному занятию. Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Лабораторное занятие «Исследование параметров микроклимата» УК-8.2 2.5 Электромагнитные, лазерные, ионизирующие излучения 0,2 11 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы УК-8.2 2.6 Электробезопасность 0,2 1 11 Подготовка к лабораторному занятию. Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Лабораторное занятие «Исследование сопротивления тела человека» УК-8.2 2.7 Пожарная безопасность 0,4 1 11 Подготовка к лабораторному занятию. Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Лабораторное занятие «Первичные средства для тушения пожаров» УК-8.2 Итого по разделу 1,6 4 77 3. Раздел 3. 3.1 Приемы оказания первой помощи 2 1 12,7 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы УК-8.3 Итого по разделу 1 12,7 4. Раздел 4. 4.1 Прогнозирование и ликвидация чрезвычайных ситуаций. Методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций 2 1 12,9 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы УК-8.3 Итого по разделу 1 12,9 5. Раздел 5. 5.1 Правовые и организационные основы безопасности жизнедеятельности. Управление безопасностью жизнедеятельности 2 0,2 11 Самостоятельное изучение учебной литературы, конспектов лекций Устный опрос Конспект УК-8.1 Итого по разделу 0,2 11 Итого за семестр 4 4 124,6 экзамен Итого по дисциплине 4 4 124,6 экзамена</p>		
Б1.О.10	<p>Физическая культура и спорт 1 Цели освоения дисциплины (модуля) Целью освоения дисциплины "Физическая культура и спорт" является формирование физической культуры личности и</p>	УК-7	72(2)

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды форми руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	<p>способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта для сохранения и укрепления здоровья, а также подготовка к будущей профессиональной деятельности.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Физическая культура и спорт входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/практик: Безопасность жизнедеятельности Физическая культура в рамках полного среднего образования Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Безопасность жизнедеятельности Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Физическая культура и спорт» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности УК-7.1 Выбирает здоровьесберегающие технологии для поддержания здорового образа жизни с учетом физиологических особенностей организма и условий реализации профессиональной деятельности УК-7.2 Планирует свое рабочее и свободное время для оптимального сочетания физической и умственной нагрузки и обеспечения работоспособности УК-7.3 Соблюдает и пропагандирует нормы здорового образа жизни в различных жизненных ситуациях и в профессиональной деятельности</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Физическая культура в профессиональной подготовке студентов 1.1 Физическая культура личности. Основные понятия и определения в области физической культуры. Компоненты физической культуры, ее социальные функции. Уровни сформированности физической культуры личности. 3 4 4 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 1.2 Направленное формирование личности в процессе воспитания. Связь различных видов воспитания в процессе физического воспитания. 4 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение 2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 1.3 Медико-педагогические основы физической подготовки. Основы обучения двигательным действиям. 4 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение 2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 Итого по разделу 4 12 2. Организационные и методические основы физического воспитания 2.1 Методические принципы физического воспитания. Методы и средства физического воспитания. Методики воспитания физических качеств. 3 2 6 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение 2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 2.2 Профессионально-прикладная физическая подготовка. Техника безопасности на занятиях физической культурой. 2 6 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение 2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 Итого по разделу 4 12 3. Анатомо-физиологические основы жизнедеятельности организма человека при занятиях физической культурой. 3.1 Организм человека как единая саморазвивающаяся и саморегулирующаяся биологическая система. Внешняя среда и ее воздействие на организм и жизнедеятельность человека. 3 2 6 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение 2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 3.2 Функциональная активность человека. Биологические ритмы и работоспособность. 2 5 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение 2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 Итого по разделу 4 11 4. Основы здорового образа жизни студентов. 4.1 Здоровье и его критерии. Физическое здоровье человека. Физическое здоровье человека. Ценностные ориентации молодежи на здоровый образ жизни. 3 2 6 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение 2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 4.2 Контроль и самоконтроль физического состояния. 2 6 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение 2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 Итого по разделу 4 12 5. Спорт в системе физического воспитания. 5.1 Виды спорта. Олимпийские игры: история и современность. 3 1 2 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение 2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 5.2 Комплекс ГТО в программе физического воспитания студентов (история, организация работы по совершенствованию физических качеств) 1 4 - изучение материала курса; - поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями); - самостоятельное изучение учебной и научной литературы; - работа с электронными библиотеками. Ответы на вопросы по теме. Приложение 2. УК-7.1, УК-7.2, УК-7.3 Итого по разделу 2 6 Итого за семестр 18 53 зачёт Итого по дисциплине 18 53 за		
Б1.О.11	<p>Продвижение научной продукции</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) Целями освоения дисциплины «Продвижение научной продукции» являются: - развитие у студентов личностных качеств, а также формирование компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн; - формирование у студентов представлений о видах научной продукции и путях продвижения ее на рынок, получение комплекса знаний о системе государственной поддержки, грантах, фондах и оформлении конкурсной документации; - освоение студентами навыков проведения патентного поиска, оформления патентной документации. 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Продвижение научной продукции входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Экономика Личностно-профессиональное саморазвитие Правоведение Деловая коммуникация на русском языке Социальное партнерство Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Проектная деятельность Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Продвижение научной продукции» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач УК-1.1 Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие, рассматривает и предлагает возможные варианты решения поставленной задачи, оценивая их достоинства и недостатки УК-1.2 Определяет, интерпретирует и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи; осуществляет поиск информации</p>	УК-1	108 (3)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>по различным типам запросов УК-1.3 При обработке информации отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок, формирует собственные мнения и суждения, аргументирует свои выводы и точку зрения</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Продвижение научной продукции 1.1 Понятие научной продукции 4 9,9 Поиск дополнительной информации по заданной теме Устный опрос УК-1.2, УК1.3 1.2 Виды научной продукции 2 12 Подготовка к практическому занятию Устный опрос УК-1.1, УК1.2, УК-1.3 1.3 Регистрация различных видов научной продукции 4/2,8И 15 Подготовка к сдаче практической работы Защита практических работ УК-1.1, УК1.2, УК-1.3 1.4 Пути продвижения научной продукции на рынок 2/2И 10 Подготовка к практическому занятию Устный опрос УК-1.1, УК1.2, УК-1.3 1.5 Системы финансирования 3 11 Подготовка к практическому занятию Устный опрос УК-1.1, УК1.2, УК-1.3 1.6 Системы государственной поддержки 3 11 Подготовка к практическому занятию Устный опрос УК-1.1, УК1.2, УК-1.3 1.7 Принципы взаимодействия с промышленными предприятиями 3 8 Подготовка к практическому занятию Устный опрос УК-1.1, УК1.2, УК-1.3 1.8 Конкурсная документация и ее оформление 2 12 Подготовка к практическому занятию Устный опрос УК-1.1, УК1.2, УК-1.3 Итого по разделу 19/4,8И 88,9 Итого за семестр 19/4,8И 88,9 зачёт Итого по дисциплине 19/4,8 И 88,9 зачет</p>		
Б1.О.12	<p>Экономика</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) - изучение фундаментальных закономерностей экономического развития общества, лежащих в основе всей системы экономических знаний, анализ функционирования рыночной экономики на микро и макроуровне, определение роли государственных институтов в экономике, рассмотрение теоретических концепций, обосновывающих механизм эффективного функционирования экономики; - освоение навыков оценки использования ресурсов предприятия и результатов его деятельности; - формирование у студентов основ экономического мышления; - выработка способности использовать основы экономических знаний в различных сферах жизнедеятельности; - формирование компетенций, необходимых при решении профессиональных задач. 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Экономика входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины</p>	УК-10	108 (3)

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды формируемых компетенций</i>	<i>Объем, акад. час (з.е.)</i>
	<p>необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/практик: Математика Учебная - ознакомительная практика Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Проектная деятельность Технологическое предпринимательство Производственный менеджмент Ценообразование и сметное дело в строительстве 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Экономика» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции УК-9 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности УК-9.1 Понимает экономические законы, категории и принципы, возможности их использования в различных областях жизнедеятельности УК-9.2 Использует экономические знания для принятия обоснованных экономических решений в различных областях жизнедеятельности</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Микроэкономика 1.1 Введение в экономическую теорию 2 8 - Подготовка к практическому занятию. - Выполнение практических работ (решение задач), предусмотренных рабочей программой дисциплины - Самостоятельное изучение учебной и научной литературы - Работа с компьютерными тестовыми системами - Устный опрос - Тестирование УК-9.1, УК-9.2 1.2 История экономических учений 8 - Подготовка к практическому занятию. - Выполнение практических работ (решение задач), предусмотренных рабочей программой дисциплины - Самостоятельное изучение учебной и научной литературы - Работа с компьютерными тестовыми системами УК-9.1, УК-9.2 1.3 Законы рыночной экономики: спрос, предложение, ценообразование 0,5 10 - Подготовка к практическому занятию. - Выполнение практических работ (решение задач), предусмотренных рабочей программой дисциплины - Самостоятельное изучение учебной и научной литературы - Работа с компьютерными тестовыми системами - Устный опрос - Тестирование УК-9.1, УК-9.2 1.4 Производитель и потребитель в рыночной экономике 0,5 10 - Подготовка к практическому занятию. - Выполнение практических работ (решение задач), предусмотренных рабочей</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формы руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>программой дисциплины - Самостоятельное изучение учебной и научной литературы - Работа с компьютерными тестовыми системами - Устный опрос - Тестирование - Контрольная работа УК-9.1, УК-9.2 1.5 Конкуренция: виды рыночных структур 0,5 10 - Подготовка к практическому занятию. - Выполнение практических работ (решение задач), предусмотренны х рабочей программой дисциплины - Самостоятельное изучение учебной и научной литературы - Работа с компьютерными тестовыми системами - Устный опрос - Тестирование УК-9.1, УК-9.2 Итого по разделу 1,5 46 2.</p> <p>Макроэкономика 2.1 Закономерности функционирования национальной экономики 2 0,5 6,8 - Подготовка к практическому занятию. - Выполнение практических работ (решение задач), предусмотренны х рабочей программой дисциплины - Самостоятельное изучение учебной и научной литературы - Работа с компьютерными тестовыми системами - Устный опрос - Тестирование - Реферат УК-9.1, УК-9.2 2.2 Цикличность экономического развития 7 - Подготовка к практическому занятию. - Выполнение практических работ (решение задач), предусмотренны х рабочей программой дисциплины - Самостоятельное изучение учебной и научной литературы - Работа с компьютерными тестовыми системами - Устный опрос - Тестирование - контрольная работа УК-9.1, УК-9.2 Итого по разделу 0,5 21,8 3. Экономика предприятия 3.1 Предприятие как хозяйствующий субъект рыночной экономики 2 0,5 10 - Подготовка к практическому занятию. - Выполнение практических работ (решение задач), предусмотренны х рабочей программой дисциплины - Самостоятельное изучение учебной и научной литературы - Работа с компьютерными тестовыми системами - Устный опрос - Тестирование УК-9.1, УК-9.2 3.2 Ресурсы предприятия 1 0,5 10 - Подготовка к практическому занятию. - Выполнение практических работ (решение задач), предусмотренны х рабочей программой дисциплины - Самостоятельное изучение учебной и научной литературы - Работа с компьютерными тестовыми системами - Устный опрос - Тестирование УК-9.1, УК-9.2 3.3 Затраты и финансовые результаты деятельности</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	предприятия 1 1 9,9 - Подготовка к практическому занятию. - Выполнение практических работ (решение задач), предусмотренных рабочей программой дисциплины - Самостоятельное изучение учебной и научной литературы - Работа с компьютерными тестовыми системами - Устный опрос - Тестирование - контрольная работа УК-9.1, УК-9.2 Итого по разделу 2 2 29,9 Итого за семестр 2 4 97,7 зао Итого по дисциплине 2 4 97,7 зачет с оценкой		
Б1.О.13	<p>Академический рисунок</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) повышение исходного уровня владения рисунком достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладение студентами необходимым и достаточным уровнем профессиональной компетенции для решения художественно-творческих задач и дальнейшего самообразования. 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Академический рисунок входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Владение элементарными художественными навыками, а также знаниями (умениями, владение навыками) полученные при параллельном изучении "Живописи" Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы Академическая живопись Академическая скульптура 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Академический рисунок» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода ОПК-1.1 Применяет знания в области истории и теории искусств, декоративно-прикладного искусства и дизайна в своей профессиональной деятельности ОПК-1.2</p>	ОПК-1; ОПК-3; ПК-1	360 (10)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>Рассматривает произведения искусства в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p> <p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p> <p>ОПК-3.1 Самостоятельно выполняет поисковые эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению проектно-художественной задачи</p> <p>ОПК-3.2 Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека</p> <p>ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</p> <p>ПК-1.1 Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</p> <p>ПК-1.2 Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Рисунок натюрморта</p> <p>1.1 Натюрморт из геометрических тел 1 6 61,35 Выполнение практического задания Практическое задание</p> <p>1.2 Натюрморт из бытовых предметов 4 77,65 Выполнение практического задания Практическое задание</p> <p>Итого по разделу 10 139</p> <p>Итого за семестр 10 139 экзамен,зачёт</p> <p>2. Архитектурные детали</p> <p>2.1 Рисунок гипсовой розетки 2 6 6 6 Выполнение практического задания Практическое задание</p> <p>2.2 Рисунок капители 2 9 9 Выполнение практического задания Практическое задание</p> <p>Итого по разделу 8 15</p> <p>3. Рисунок головы человека</p> <p>3.1 Рисунок античной гипсовой головы 2 1 3,3 Выполнение практического задания Практическое задание</p> <p>3.2 Рисунок головы человека 1 3 3 Выполнение практического задания Практическое задание</p> <p>Итого по разделу 2 6,3</p> <p>4. Фигура человека</p> <p>4.1 Рисунок гипсового анатомического торса 2 1 8 8 Выполнение практического задания Практическое задание</p> <p>4.2 Зарисовки фигуры человека в</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	интерьере 1 122,7 Выполнение практического задания Практическое задание Итого по разделу 2 130,7 Итого за семестр 12 152 зачѣт,зао Итого по дисциплине 22 291 экзамен, зачет,		
Б1.О.14	<p>Академическая живопись</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) повышение исходного уровня владения живописью достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладение студентами необходимым и достаточным уровнем общепрофессиональных компетенций для решения художественно-творческих задач в профессиональной деятельности, а также для дальнейшего самообразования. 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Академическая живопись входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Владение элементарными художественными навыками, а также знания (умения, владения), формируемые в результате параллельного изучения «Академического рисунка». Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Проектирование и макетирование печатного издания 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Академическая живопись» обучающийся должен обладать следующими компетенциями: Код индикатора Индикатор достижения компетенции ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода ОПК-1.1 Применяет знания в области истории и теории искусств, декоративно-прикладного искусства и дизайна в своей профессиональной деятельности ОПК-1.2 Рассматривает произведения искусства в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными</p>	ОПК-1; ОПК-3; ПК-1	324 (9)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p> <p>ОПК-3.1 Самостоятельно выполняет поисковые эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению проектно-художественной задачи</p> <p>ОПК-3.2 Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека</p> <p>ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</p> <p>ПК-1.1 Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</p> <p>ПК-1.2 Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Теоретический курс</p> <p>1.1 Основы цветоведения. Основные свойства цвета. Основные цветовые гармонии 1 10 Подготовка к тесту. Самостоятельное изучение учебной и научно литературы Тестирование ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-1.1, ОПК-1.2, ПК-1.1, ПК-1.2</p> <p>1.2 Акварельная живопись. Материалы и инструменты 10 Подготовка к тесту. Самостоятельное изучение учебной и научно литературы Тестирование ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-1.1, ОПК-1.2, ПК-1.1, ПК-1.2</p> <p>1.3 Лепка формы цветом. Методы обрубки и геометризации 10 Подготовка к тесту. Самостоятельное изучение учебной и научно литературы Тестирование ОПК-3.1, ОПК-1.1, ПК-1.1, ПК-1.2</p> <p>1.4 Основные живописные техники 10 Подготовка к тесту. Самостоятельное изучение учебной и научно литературы Тестирование ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-1.1, ОПК-1.2, ПК-1.1, ПК-1.2</p> <p>Итого по разделу 40</p> <p>2. Практический курс</p> <p>2.1 Натюрморт, составленный в родственной гамме 1 2 22 Выполнение контрольной работы Проверка контрольной работы ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-1.1, ПК-1.1, ПК-1.2</p> <p>2.2 Натюрморт на гармонизацию цветовых отношений 2 12 Выполнение практического задания Проверка практического задания ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2</p> <p>2.3 Натюрморт в</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>сдержанной цветовой гамме 2 15 Выполнение практического задания Проверка практического задания ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 2.4 Натюрморт, составленный в контрастной гамме 20 Выполнение контрольной работы Проверка контрольной работы ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 2.5 Натюрморта в технике лессировки 2 23 Выполнение практического задания Проверка практического задания ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 2.6 Натюрморта в технике по-сырому 2 22 Выполнение практического задания Проверка практического задания ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 Итого по разделу 10 114 Итого за семестр 10 154 заоч,зачёт 3. Теоретический курс 3.1 Гуашевая живопись. Материалы и инструменты. 2 8 Подготовка к тесту. Самостоятельное изучение учебной и научно литературы Тестирование ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 3.2 Передача эмоционального состояния в живописи. 8 Подготовка к тесту. Самостоятельное изучение учебной и научно литературы Тестирование ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 3.3 Роль света в живописи 10 Подготовка к тесту. Самостоятельное изучение учебной и научно литературы Тестирование ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 3.4 Фигура в интерьере 8 Подготовка к тесту. Самостоятельное изучение учебной и научно литературы Тестирование ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 Итого по разделу 34 4. Практический курс 4.1 Натюрморт сближенный по цвету 2 2 22 Выполнение контрольной работы Проверка контрольной работы ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 4.2 Натюрморт. Вариация: мажор/минор 4 17 Выполнение практического задания Проверка практического задания ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 4.3 Натюрморт. Боковое освещение 2 12 Выполнение практического задания Проверка практического задания ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 4.4 Натюрморт против света 2 12 Выполнение контрольной работы Проверка контрольной работы ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 4.5 Фигура в интерьере 2 12 Выполнение практического задания Проверка практического задания ОПК -3.1, ОПК -1.1, ПК -1.1, ПК -1.2 Итого по разделу 12 75 Итого за семестр 12 109 экзамен,зачёт Итого по дисциплине 22 263 зачет с оценкой, зачет, экзамен</p>		
Б1.О.15	<p>Пластическое моделирование Цели освоения дисциплины (модуля)</p>	ОПК-4; ОПК-5; ПК-3	252 (7)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)	
	<p>Формирование у студентов определённого уровня компетенций соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта (ФГОС ВО) третьего поколения по специальности 54.03.01 «Дизайн», профиль графический дизайн: навыками художественной, проектной, информационной, технологической и научно-исследовательской деятельности.</p> <ul style="list-style-type: none"> художественная деятельность: выполнение художественного моделирования и эскизирования; владение навыками композиционного формообразования и объемного макетирования; проектная деятельность: выполнение комплексных дизайн-проектов, изделий и систем, предметных и информационных комплексов на основе методики ведения проектно-художественной деятельности; владение технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; владение методами эргономики и антропометрии; информационно-технологическая деятельность: владение современными информационными технологиями для создания графических образов, проектной документации, компьютерного моделирования; организационно-управленческая деятельность: готовностью организовать проектную деятельность; научно-исследовательская деятельность: применение методов научных исследований при создании дизайн-проектов. 			
	2 Место дисциплины (модуля) в структуре			
	Дисциплина Пластическое моделирование входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы			
	Учебная - практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской			
	Код индикатора			
	Индикатор достижения компетенции ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные плексы, и сооружений архитектурно-			
	ОПК-4.1 Конструирует и моделирует объекты, арт-объекты архитектурно-пространственной среды, используя			
	ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах,			
	ОПК-5.1 Участвует в организации и проведении художественных выставок, профессиональных конкурсах, фестивалях и иных творческих			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна		
	ПК-3.1 Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
	ПК-3.2 Использует		КОМПЬЮ
	ПК-3.3 Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна		
Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)			
1. Раздел Моделирование и конструирование в дизайн-проектировании.			
1.1 Введение. Исторический обзор. Роль моделирования и конструирования в проектной деятельности.		4	6 Самостоятельное изучение учебной и научно литературы Работа с электронным и библиотекам
1.2 Материалы и инструменты.	3	4	4 Самостоятельное изучение учебной и научно литературы Работа с электронным и библиотекам и Работа с материалами
Итого по разделу		8	10
2. 2. Раздел Методы и приемы моделирования и конструирования из картона			
2.1 Метод пазов		2	8 Выполнение практической работы
2.2 Метод сгибов	3	2	8 Выполнение практической работы
2.3 Комбинированный метод		2	8 Выполнение практической работы
Итого по разделу		6	24
3. 3. Раздел Технологии моделирования и конструирования упаковки			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики							Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	3.1 Технология и этапы моделирования и конструирования упаковки из картона			1	6	Самостоятельное изучение учебной и научно-литературной работы с электронными и библиотечными ресурсами	семинар	ОПК-5.1, ОПК-4.1, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	
	3.2 Конструирование и моделирование своего изделия (опытного образца)	3		1,05	65	Описание (разработка) алгоритма. Разработка проекта в опоре на концептуальные основы	комплексное задание	ОПК-5.1, ОПК-4.1, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	
	3.3 Выполнение проекта в материале			1,95	114	Вполнение практической работы (модели упаковки из картона)	Комплексное задание. Проектная работа	ОПК-5.1, ОПК-4.1, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	
	Итого по разделу			4	185				
	Итого за семестр			18	219		зачёт, экз		
	Итого по дисциплине			18	219		зачет,		
Б1.О.16	<p>Психология визуального восприятия графических изображений</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Целью освоения дисциплины «Визуальное восприятие графических изображений» является формирование у студентов представления о психологии личности и визуальном восприятии как важнейшем познавательном процессе и профессиональном качестве дизайнерского мышления.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Психология визуального восприятия графических изображений входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Технический рисунок. Инженерная графика</p> <p>Основы проектной графика</p> <p>Академическая живопись</p> <p>Академический рисунок</p> <p>Культурология</p> <p>Учебная - учебно-ознакомительная практика</p> <p>Пропедевтика</p> <p>Основы проектной графики</p> <p>Эргономика</p> <p>История искусств</p> <p>Знания (умения, владения), полученные и изучены данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>История искусств</p> <p>Проектная деятельность</p>							ОПК-2; ОПК-7; ПК-1	108 (3)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>История графического дизайна и рекламы</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>Научные исследования в области дизайна</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Психология визуального восприятия графических изображений» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях		
ОПК-2.1	Самостоятельно работает с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований, оценивает полученную информацию		
ОПК-2.2	Выполняет отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных методов		
ОПК-7	Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования		
ОПК-7.1	Осуществляет педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования для детей и взрослых		
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения		
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами		
Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)			
1. Визуальное восприятие как познавательный			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	1.1 Тема: цели и задачи курса. Зрительное восприятие в профессиональной подготовке дизайнеров	2			8	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).	Проверка индивидуальных заданий	
	1.2 Тема: устройство человеческого глаза. Физиологическая основа зрительного восприятия. Зрительские ощущения как первичная форма познания мира	3			8	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.	Проверка индивидуальных заданий	
	1.3 Тема: виды восприятия. Мышление и визуальное восприятие. Память и свойства визуального восприятия. Роль образования в развитии памяти и мышления.				8	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.	Проверка индивидуальных заданий	
	1.4 Тема: пространственные представления и процесс их формирования. Воображение в художественном творчестве.				4	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.	Проверка индивидуальных заданий	
	Итого по разделу	2			28			
	2. История возникновения и развития графических изображений							

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики							Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	2.1 Тема: история возникновения и развития графических изображений. Функции изображений.				2	1,1	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическим материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).	Проверка индивидуальных заданий			
	2.2 Тема: Функции изображений в современном мире	3				8	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой	Проверка индивидуальных заданий			
	2.3 Тема: зарождение проектных изображений. дальнейшее развитие проектных изображений в науке и архитектуре.					8	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой	Проверка индивидуальных заданий			
	2.4 Тема: зарождение техноизображений и развитие их в XX веке.					8	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой	Проверка индивидуальных заданий			
	Итого по разделу			2		25,1					
	3. Графические изображения в процессе										
	3.1 Классификация проектных изображений и особенности их восприятия.					8	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины	Проверка индивидуальных заданий			
	3.2 Кроки, наброски и зарисовки, их роль в процессе проектирования. перспективные и аксонометрические проекции.	3		2		8	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины	Проверка индивидуальных заданий			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики							Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)		
	3.3 Ортогональные чертежи в проектировании.					10	Выполнение практических работ, предусмотренных программой дисциплины	Проверка индивидуальных заданий			
	3.4 Анализ проектных экспозиций с учетом визуального восприятия					11,7	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины	Проверка индивидуальных заданий			
	Итого по разделу				2	37,7					
	Итого за семестр			2		4	90,8		экзамен		
	Итого по дисциплине			2		4	90,8		экзамен		
Б1.О.17	<p>История искусств</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) Целями освоения дисциплины «История искусств» являются: формирование у студентов системы знаний по истории и теории пластических искусств, комплексного представления о культурно-историческом своеобразии различных эпох зарубежного и русско-го искусства, целостной картины мира. 2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина История искусств входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/практик: Для изучения дисциплины необходимы знания, умения, владения, сформированные в результате параллельного изучения следующих дисциплин: «История», «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Академическая скульптура». Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: История и типология архитектурных форм История дизайна науки и техники Основы стилеобразования в дизайне 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «История искусств» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <p>1. Искусство Древнего мира 1.1 Введение в изучение истории искусств 1 2 3 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 1.2 Происхождение искусства. Первобытное искусство 2</p>							ОПК-1; ОПК-8; ПК-1	252 (7)		

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды форми руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	<p>Работа с электронными библиотеками Устный опрос 1.3 Искусство древнего Египта. Основные этапы развития 2 4 Подготовка к контрольной работе Контрольная работа 1.4 Искусство Месопотамии 2 3 Разработка глоссария к теме Устный опрос 1.5 Эгейское (крито-микенское) искусство 2 4 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 1.6 Искусство древней Греции. Основные периоды 2 3 Работа с электронными библиотеками Устный опрос 1.7 Искусство древней Греции: архитектура, скульптура 2 3 Разработка глоссария к разделу Тестирование 1.8 Искусство этрусков 2 3 Подготовка к контрольной работе Контрольная работа 1.9 Искусство Древнего Рима 2 3 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос Итого по разделу 18 26 2. Искусство средних веков – эпоха Возрождения 2.1 Искусство средних веков: дороманский период 1 2 2 Разработка глоссария к теме, разделу Устный опрос 2.2 Искусство средних веков: романский период 2 2 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 2.3 Искусство средних веков: готический период 2 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 2.4 Искусство итальянского Возрождения. Проторенессанс, раннее Возрождение 2 Подготовка к контрольной работе Контрольная работа 2.5 Искусство Высокого и позднего Возрождения 2 1 Разработка глоссария к теме, разделу, курсу, проблеме Устный опрос 2.6 Искусство северного Возрождения 2 Разработка глоссария к теме Устный опрос Итого по разделу 12 5 3. Древнерусское искусство 3.1 Общая характеристика искусства Древней Руси. Архитектура Древней Руси 1 2 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 3.2 Монументальная живопись древней Руси 2 1,2 Разработка глоссария к теме Тестирование 3.3 Иконопись древней Руси 2 Подготовка к контрольной работе Контрольная работа 3.4 Экзамен Итого по разделу 6 1,2 Итого за семестр 36 32,2 экзамен 4. Западноевропейское искусство XVII – XVIII вв. 4.1 Стили барокко. Искусство Италии XVII в. 2 2 1 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 4.2 Тема: Искусство Франции XVII в. Классицизм 2 1 Разработка глоссария к теме Устный опрос 4.3 Искусство Фландрии, Голландии и Испании XVII века 2 1 Работа с электронными библиотеками Устный опрос 4.4 Искусство Франции XVIII века. Стиль рококо 2 1 Подготовка к контрольной работе Контрольная работа 4.5 Искусство Франции 2</p>		

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды форми руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	<p>пол. XVIII века. Неоклассицизм 2 1 Работа с электронными библиотеками Устный опрос Итого по разделу 10 5 5. Зарубежное искусство XIX в. 5.1 Романтизм в европейском искусстве XIX века 2 2 0,5 Работа с электронными библиотеками Устный опрос 5.2 Реализм в европейском искусстве XIX века 3 1 Поиск дополнительной информации по теме Устный опрос 5.3 Импрессионизм и постимпрессионизм 2 1 Подготовка к контрольной работе Контрольная работа 5.4 Скульптура 2 пол. XIX в. 2 1 Разработка глоссария к Устный опрос 5.5 Стиль модерн в искусстве рубежа XIX – XX вв. 2 1 Подготовка к контрольному тестированию Тестирование Итого по разделу 11 4,5 6. Русское искусство XVIII в. 6.1 Общая характеристика русского искусства XVIII века. Искусство петровской эпохи 2 2 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 6.2 Русское искусство середины XVIII века 2 1 Разработка глоссария к теме Устный опрос 6.3 Русское искусство 2 - й пол XVIII века 2 Поиск дополнительной информации по теме Устный опрос 6.4 Архитектура и скульптура 2 –пол. XVIII в. 2 Подготовка к тестированию Тестирование Итого по разделу 8 1 7. Русское искусство XIX в. 7.1 Общая характеристика русского искусства 1 - й пол. XIX века. Архитектура 2 2 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 7.2 Русское искусство 1 - й пол. XIX века. Скульптура 3 Работа с электронными библиотеками Устный опрос 7.3 Русское искусство 1 - й пол. XIX века. Живопись 3 Разработка глоссария к разделу Устный опрос 7.4 Русское искусство 2 - й пол. XIX века 3 Поиск дополнительной информации по теме раздела Устный опрос 7.5 Объединение ТПХВ. Основные жанры и художники 3 Подготовка к контрольной работе Контрольная работа Итого по разделу 14 8. Отечественное искусство рубежа XIX – XX вв. 8.1 Архитектура и скульптура рубежа XIX – XX веков 2 2 Работа с электронными библиотеками Устный опрос 8.2 Творческие объединения рубежа веков: «Мир искусства» 3 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 8.3 Творческие объединения рубежа веков: «Союз русских художников», «Голубая роза» 3 Разработка глоссария к разделу Устный опрос 8.4 Творческие объединения рубежа веков: «Бубновый валет» 3 0,55 Поиск дополнительной информации по теме раздела Устный опрос 8.5 Русский авангард начала XX века 3 1 Подготовка к контрольной работе Контрольная работа Итого по разделу 14 1,55 Итого за семестр 57 12,05 зачёт</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>9. Зарубежное искусство XX в. 9.1 Модернизм в зарубежном искусстве XX века 3 4 1,1 Работа с электронными библиотеками Устный опрос 9.2 Постмодернизм в зарубежном искусстве XX века 4 2 Поиск дополнительной информации по теме раздела Устный опрос 9.3 Основные этапы развития зарубежной архитектуры XX века 6 2 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 9.4 Зарубежная скульптура XX века 6 2 Подготовка к контрольной работе Контрольная работа Итого по разделу 20 7,1</p> <p>10. Отечественное искусство XX в. 10.1 Искусство первых лет советской власти 3 6 1 Работа с электронными библиотеками Устный опрос 10.2 Советское искусство 20 - х г. XX в. 6 1 Самостоятельное изучение учебной и научной литературы Устный опрос 10.3 Советское искусство 30 - х и 40 -х. гг. XX в. 6 2 Поиск дополнительной информации по теме раздела Устный опрос 10.4 Советское искусство 60 - х и 70 -х. гг. XX в. 10 2 Поиск дополнительной информации по заданной теме раздела Устный опрос 10.5 Советское искусство 80 - х г. XX в. Художники советского андеграунда и русского зарубежья 6 2,1 Подготовка к контрольной работе Контрольная работа Итого по разделу 34 8,1 Итого за семестр 54 15,2 зачёт Итого по дисциплине 147 59,45 экзамен, зачет</p>		
Б1.О.18	<p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Целями освоения дисциплины «Пропедевтика» является:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн; - освоение пропедевтических и методологических основ Композиционного формообразования в проектировании среды; - ознакомление с основами композиционного формообразования, его роли в проектировании среды; - изучение закономерностей композиции, ее свойств и средств; - освоение приемов создания формальной композиции в различных ее видах; - овладение практическими навыками выполнения различных композиционных решений. <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Пропедевтика входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Академическая живопись Академический рисунок Академическая скульптура Визуальное восприятие графических изображений Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Проектная деятельность</p>	ОПК-3; ПК-1; ПК-2; ПК-3	144 (4)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)		
	<p>Основы производственного мастерства</p> <p>Психология визуального восприятия графических изображений</p> <p>Пластическое моделирование</p> <p>Основы методологии дизайна</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Пропедевтика» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="451 819 663 875">Код</th> <th data-bbox="663 819 1254 875">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> </table>	Код	Индикатор достижения компетенции		
Код	Индикатор достижения компетенции				
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="451 875 663 1131">ОПК-3</td> <td data-bbox="663 875 1254 1131">Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</td> </tr> </tbody> </table>	ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)		
ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)				
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="451 1131 663 1310">ОПК-3.1</td> <td data-bbox="663 1131 1254 1310">Самостоятельно выполняет поисковые эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению проектно-художественной задачи</td> </tr> </tbody> </table>	ОПК-3.1	Самостоятельно выполняет поисковые эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению проектно-художественной задачи		
ОПК-3.1	Самостоятельно выполняет поисковые эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению проектно-художественной задачи				
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="451 1310 663 1377">ОПК-3.2</td> <td data-bbox="663 1310 1254 1377">Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает</td> </tr> </tbody> </table>	ОПК-3.2	Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает		
ОПК-3.2	Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает				
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="451 1377 663 1489"></td> <td data-bbox="663 1377 1254 1489">свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека</td> </tr> </tbody> </table>		свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека		
	свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека				
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта				
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="451 1523 663 1601">ПК-1.1</td> <td data-bbox="663 1523 1254 1601">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> </tbody> </table>	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения		
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения				
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="451 1601 663 1668">ПК-1.2</td> <td data-bbox="663 1601 1254 1668">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</td> </tr> </tbody> </table>	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами		
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами				
	ПК-2 Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями				
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="451 1736 663 1814">ПК-2.1</td> <td data-bbox="663 1736 1254 1814">Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями</td> </tr> </tbody> </table>	ПК-2.1	Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями		
ПК-2.1	Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями				
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="451 1814 663 1892">ПК-2.2</td> <td data-bbox="663 1814 1254 1892">Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта</td> </tr> </tbody> </table>	ПК-2.2	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта		
ПК-2.2	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта				
	ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна				
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="451 1960 663 2038">ПК-3.1</td> <td data-bbox="663 1960 1254 2038">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> </tr> </tbody> </table>	ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна				
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="451 2038 663 2112">ПК-3.2</td> <td data-bbox="663 2038 1254 2112">Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна</td> </tr> </tbody> </table>	ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна		
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна				

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики		Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																																																																																																			
	ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна																																																																																																					
Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)																																																																																																							
<table border="1"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 533 703 593">1. Основы формальной</td> <td colspan="3"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 593 667 1093">1.1 1.1.1.Тема: Композиция в проектировании. Виды композиции. Понятие «Композиция», цели и задачи композиции в проектировании среды. Виды композиции: фронтальная, объемная, пространственная (объемно-пространственная)</td> <td data-bbox="667 593 703 1093">1</td> <td></td> <td></td> <td data-bbox="778 593 815 1093">10</td> <td data-bbox="815 593 874 1093">5</td> <td data-bbox="874 593 1046 1093">Доклад по теме</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1093 667 1323">1.2 Свойства композиции. Целостность и гармоничность, равновесие, выразительность, тектоника. Специфические</td> <td data-bbox="667 1093 703 1323"></td> <td></td> <td></td> <td data-bbox="778 1093 815 1323">10</td> <td data-bbox="815 1093 874 1323">5</td> <td data-bbox="874 1093 1046 1323">Доклад по теме</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1323 667 1554">1.3 1.3. Средства композиции. Симметрия и асимметрия, статика и динамика, нюанс и контраст, метр и ритм, пропорции и</td> <td data-bbox="667 1323 703 1554"></td> <td></td> <td></td> <td data-bbox="778 1323 815 1554">10</td> <td data-bbox="815 1323 874 1554">4</td> <td data-bbox="874 1323 1046 1554">Доклад по теме</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 1554 703 1592">Итого по разделу</td> <td></td> <td></td> <td data-bbox="778 1554 815 1592">30</td> <td data-bbox="815 1554 874 1592">14</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 1592 703 1653">2. Цветовая композиция</td> <td colspan="3"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1653 667 1771">2.1 Цветовая доминанта. Цвет, тон, насыщенность.</td> <td data-bbox="667 1653 703 1771">1</td> <td></td> <td></td> <td data-bbox="778 1653 815 1771">24</td> <td data-bbox="815 1653 874 1771">4</td> <td data-bbox="874 1653 1046 1771">Практическая работа</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1771 667 1890">2.2 Ассоциативная цветовая композиция. Композиция на</td> <td data-bbox="667 1771 703 1890"></td> <td></td> <td></td> <td data-bbox="778 1771 815 1890">12</td> <td data-bbox="815 1771 874 1890">2</td> <td data-bbox="874 1771 1046 1890">Практическая работа.</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 1890 703 1928">Итого по разделу</td> <td></td> <td></td> <td data-bbox="778 1890 815 1928">36</td> <td data-bbox="815 1890 874 1928">6</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 1928 703 1989">3. Объемно-пространственная</td> <td colspan="3"></td> <td colspan="2"></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1989 667 2132">3.1 Три основных вида объемно-пространственной композиции на основе</td> <td data-bbox="667 1989 703 2132">1</td> <td></td> <td></td> <td data-bbox="778 1989 815 2132">20</td> <td data-bbox="815 1989 874 2132">4</td> <td data-bbox="874 1989 1046 2132">Изготовление макета.</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>					1. Основы формальной									1.1 1.1.1.Тема: Композиция в проектировании. Виды композиции. Понятие «Композиция», цели и задачи композиции в проектировании среды. Виды композиции: фронтальная, объемная, пространственная (объемно-пространственная)	1			10	5	Доклад по теме			1.2 Свойства композиции. Целостность и гармоничность, равновесие, выразительность, тектоника. Специфические				10	5	Доклад по теме			1.3 1.3. Средства композиции. Симметрия и асимметрия, статика и динамика, нюанс и контраст, метр и ритм, пропорции и				10	4	Доклад по теме			Итого по разделу				30	14				2. Цветовая композиция									2.1 Цветовая доминанта. Цвет, тон, насыщенность.	1			24	4	Практическая работа			2.2 Ассоциативная цветовая композиция. Композиция на				12	2	Практическая работа.			Итого по разделу				36	6				3. Объемно-пространственная									3.1 Три основных вида объемно-пространственной композиции на основе	1			20	4	Изготовление макета.		
1. Основы формальной																																																																																																							
1.1 1.1.1.Тема: Композиция в проектировании. Виды композиции. Понятие «Композиция», цели и задачи композиции в проектировании среды. Виды композиции: фронтальная, объемная, пространственная (объемно-пространственная)	1			10	5	Доклад по теме																																																																																																	
1.2 Свойства композиции. Целостность и гармоничность, равновесие, выразительность, тектоника. Специфические				10	5	Доклад по теме																																																																																																	
1.3 1.3. Средства композиции. Симметрия и асимметрия, статика и динамика, нюанс и контраст, метр и ритм, пропорции и				10	4	Доклад по теме																																																																																																	
Итого по разделу				30	14																																																																																																		
2. Цветовая композиция																																																																																																							
2.1 Цветовая доминанта. Цвет, тон, насыщенность.	1			24	4	Практическая работа																																																																																																	
2.2 Ассоциативная цветовая композиция. Композиция на				12	2	Практическая работа.																																																																																																	
Итого по разделу				36	6																																																																																																		
3. Объемно-пространственная																																																																																																							
3.1 Три основных вида объемно-пространственной композиции на основе	1			20	4	Изготовление макета.																																																																																																	

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																																			
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="450 387 667 535">3.2 Выполнение объемно-пространственной композиции на основе</td> <td data-bbox="667 387 703 535"></td> <td data-bbox="703 387 740 535"></td> <td data-bbox="740 387 777 535">8</td> <td data-bbox="777 387 813 535">4</td> <td data-bbox="813 387 1046 535">Выполнение макета или трехмерной модели.</td> <td data-bbox="1046 387 1235 535"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 535 667 683">3.3 Разработка объемно-пространственной композиции на основе сказки с</td> <td data-bbox="667 535 703 683"></td> <td data-bbox="703 535 740 683"></td> <td data-bbox="740 535 777 683">17</td> <td data-bbox="777 535 813 683">4,9</td> <td data-bbox="813 535 1046 683">Выполнение макета или трехмерной модели.</td> <td data-bbox="1046 535 1235 683"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 683 667 721">Итого по разделу</td> <td data-bbox="667 683 703 721"></td> <td data-bbox="703 683 740 721"></td> <td data-bbox="740 683 777 721">45</td> <td data-bbox="777 683 813 721">12,9</td> <td data-bbox="813 683 1046 721"></td> <td data-bbox="1046 683 1235 721"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 721 667 759">Итого за семестр</td> <td data-bbox="667 721 703 759"></td> <td data-bbox="703 721 740 759"></td> <td data-bbox="740 721 777 759">11</td> <td data-bbox="777 721 813 759">32,9</td> <td data-bbox="813 721 1046 759"></td> <td data-bbox="1046 721 1235 759"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 759 667 797">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="667 759 703 797"></td> <td data-bbox="703 759 740 797"></td> <td data-bbox="740 759 777 797">11</td> <td data-bbox="777 759 813 797">32,9</td> <td data-bbox="813 759 1046 797"></td> <td data-bbox="1046 759 1235 797"></td> </tr> </table>	3.2 Выполнение объемно-пространственной композиции на основе			8	4	Выполнение макета или трехмерной модели.		3.3 Разработка объемно-пространственной композиции на основе сказки с			17	4,9	Выполнение макета или трехмерной модели.		Итого по разделу			45	12,9			Итого за семестр			11	32,9			Итого по дисциплине			11	32,9				
3.2 Выполнение объемно-пространственной композиции на основе			8	4	Выполнение макета или трехмерной модели.																																	
3.3 Разработка объемно-пространственной композиции на основе сказки с			17	4,9	Выполнение макета или трехмерной модели.																																	
Итого по разделу			45	12,9																																		
Итого за семестр			11	32,9																																		
Итого по дисциплине			11	32,9																																		
Б1.О.19	<p>Теория и история дизайна</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Целью освоения дисциплины «Теория и история дизайна» являются осмысление значения дизайн-деятельности в формировании материально-художественной культуры общества и приобретение профессиональных компетенций художественного проектирования.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Теория и история дизайна входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Эргономика Цветоведение. Химия и физика цвета Пропедевтика История Философия Проектная графика Академическая живопись Академический рисунок Культурология История (История России, Всеобщая история) Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Региональные особенности дизайна Южного Урала Производственная – преддипломная практика Фирменный стиль предприятия Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы Основы стилиобразования в дизайне История регионального дизайна Урала Научные исследования в области дизайна Научные исследования в области полиграфического продукта Основы производственного мастерства Производственная - технико-технологическая практика История региональной архитектуры Урала Научные исследования в области современных технологий дизайна среды</p>	ОПК-1; ОПК-8; ПК-1	216 (6)																																			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>Эвристические методы проектирования среды</p> <p>Научные исследования в области ландшафтного дизайна</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Теория и история дизайна» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
	ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, конкретного исторического периода	философскими и эстетическими	
ОПК-1.1	Применяет знания в области истории и теории искусств, декоративно-прикладного искусства и дизайна в своей профессиональной деятельности		
ОПК-1.2	Рассматривает произведения искусства в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода		
ОПК-8	Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации		
ОПК-8.1	Ориентируется в проблематике современной культурной политики Российской Федерации		
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения		
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами		
Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)			
1. История развития предметного творчества человека			
1.1 Тема: сущность понятия "предметное творчество человека"	4	2	Самостоятельное изучение учебной и научно литературы.

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	1.2 Тема: канонический тип деятельности и его особенности				6	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).		
	1.3 Тема: прототипный вид деятельности и его особенности				8	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).		
	1.4 Ретроспектива технического развития и формообразования предметного мира доиндустриального общества		2		8	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).		
	Итого по разделу	2		2	22			
	2. Причины возникновения и развития дизайна							
	2.1 Тема: Массовое машинное производство как причины возникновения и развития дизайна.	4	2		4	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы.		
	2.2 Тема: урбанизация городов как причины возникновения и развития дизайна.				6	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы.		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	2.3 Тема:научно-технический прогресс XIX века: открытия и изобретения.				4,1	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиям		
	2.4 Тема: углубление традиций декоративно-прикладного искусства как причины возникновения и развития дизайна				6	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы.		
	2.5 Тема: расширение понятия «проектирование» как причины возникновения и развития дизайна.				6	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).		
	2.6 Тема:тенденции развития изобразительного искусства как причины возникновения и				8	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы.		
	2.7 Тема:основные понятия и определения дизайна.				8	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).		
	Итого по разделу	2			42,1			
	3. Эволюция западного дизайна XX века							
	3.1 Тема:первая всемирная промышленная выставка и ее влияние на развитие дизайна и начало промышленного дизайна	4	2		6	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы.		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	3.2 Тема:эволюция западного дизайна второй половины XIX века.				6	Самостоятельн ое изучение учебной и научной литературы.		
	3.3 Тема:Баухауз – первая в мире профессиональная школа дизайна.				8	Просмотр фильма, созданного к 100 - летию Баухауза. написание		
	3.4 Тема:становление коммерческого дизайна США				8	Выполнение контрольной работы		
	3.5 Тема:стилеобразование Арт-деко.		4		10	Выполнение контрольной работы		
	Итого по разделу	2	4		38			
	4. Эволюция отечественного дизайна							
	4.1 Тема:особенности возникновения предпосылок протодизайна в России.	2			6	Самостоятельн ое изучение учебной и научной литературы.		
	4.2 Тема:художественный авангард России. Производственное искусство. Конструктивизм 20-х-30-х годов в нашей стране.				8,1	Самостоятельн ое изучение учебной и научной литературы.		
	4.3 Тема:ВХУТЕМАС- ВХУТЕИН – первые советские школы дизайна.	4			4	Самостоятельн ое изучение учебной и научной литературы.		
	4.4 Тема: ВНИИТЭ – новый этап в развитии отечественного дизайна		4			Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическим материалами, справочниками ,каталогами словарями, энциклопедиям и).		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	4.5 Тема: теоретические концепции отечественного дизайна.				4	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).		
	Итого по разделу	2	4		22,1			
	5. Сущность проектной деятельности							
	5.1 Тема: виды современного дизайнерского творчества.				4	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы.		
	5.2 Тема: предметно-пространственная среда – общие понятия.				4	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы.		
	5.3 Тема: структура и категории проектной деятельности				4	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы.		
	5.4 Тема: процесс и средства художественного проектирования	4			4	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы.		
	5.5 Тема: критика и оценка дизайн-проектов.				4	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).		
	Итого по разделу				20			
	6. Дизайн рубежа XX - XIX века							

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)	
	6.1 Тема: послевоенный дизайн. Стиль Браун				8	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями,			
	6.2 Тема: дизайн 60-х годов XX века: бунт и противоречия.	4			8	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).			
	6.3 Тема: Ульмская школа дизайна.				6	Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическими материалами, справочниками, каталогами, словарями,			
	6.4 Тема: современные течения зарубежного дизайна.				10	Выполнение контрольной работы			
	6.5 Тема: национальные особенности в дизайне разных стран.				6	Выполнение контрольной работы			
	Итого по разделу				38				
	Итого за семестр	8		10	182,				
	Итого по дисциплине	8		10	182, 2				
Б1.О.20	Проектная деятельность 1 Цели освоения дисциплины (модуля)						УК-2; ОПК-3; ОПК-4; ОПК-5; ОПК-6; ПК-	1008 (28)	

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды формы руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	<p>Целями освоения дисциплины «Проектная деятельность» является:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн; - освоение специальных знаний в области проектирования; - ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной проектной деятельности; - овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Проектная деятельность» <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Проектная деятельность входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Цветоведение и колористика Технический рисунок Пропедевтика Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Культурология Учебная - учебно-ознакомительная практика Презентационные технологии представления проектов Фирменный стиль предприятия Психология визуального восприятия графических изображений Производственная - технико-технологическая практика Основы проектной графики Региональные особенности дизайна Южного Урала Производственная - педагогическая практика Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Академическая живопись Академический рисунок Иностранный язык Основы производственного мастерства Эргономика История искусств Продвижение научной продукции Правоведение Философия Экономика Декоративная живопись Компьютерные технологии мультимедийного продукта Конструирование и моделирование Пластическое моделирование История графического дизайна и рекламы Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p>	1; ПК- 2; ПК- 3; ПК- 4; ПК- 5	

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	<p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>Типографика</p> <p>Фотографика</p> <p>Цифровое искусство в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p> <p>Разработка иллюстрации средствами современных технологий</p> <p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Проектная деятельность» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="450 1084 727 1137">Код индикатора</td> <td data-bbox="727 1084 1254 1137">Индикатор достижения компетенции</td> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции				
	УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений				
УК-2.1	Определяет круг задач в рамках поставленной цели и предлагает способы их решения и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта				
УК-2.2	Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений действующих правовых норм				
УК-2.3	Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования				
	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)				
ОПК-3.1	Самостоятельно выполняет поисковые эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению задачи				
ОПК-3.2	Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека				

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)	
	ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	товары, промышленные образцы		
ОПК-4.1	Конструирует и моделирует объекты, арт-объекты			
	архитектурно-пространственной среды, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции			
	ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других мероприятиях	конкурсах, фестивалях и других т		
ОПК-5.1	Участвует в организации и проведении художественных выставок, профессиональных конкурсах, фестивалях и иных творческих мероприятиях			
	ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать решения задач профессиональной деятельности	и использовать		
ОПК-6.1	Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий			
ОПК-6.2	Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам			
ОПК-6.3	Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности			
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта			
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения			
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами			
	ПК-2 Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями			
ПК-2.1	Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями			
ПК-2.2	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта			
	ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна			
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна			
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна			
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)	
	ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам			
ПК-4.1	Самостоятельно проводит предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам			
	ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики			
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили			
Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)				
1. 1 Раздел Основные понятия графического дизайна				
1.1 фирменный стиль. Основные понятия		2	9	сбор информации
1.2 Этапы проектирования объектов графического дизайна.	2	4	9	Практическая работа
1.3 Разработка фирменного стиля магазина одежды. История одежды, ассортимент, помещения. Создание элементов фирменного стиля магазина мужской одежды "Дресс коот"			46,6	Практическая работа

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	Итого по разделу			6	64,6					
	2. 2 Раздел Разработка фирменного стиля творческой студии									
	2.1 Анализ аналогов по заданной теме				36	работа с интернет источниками				
	2.2 ПРЕДПРОЕКТНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ЭЛЕМЕНТОВ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ.	2			2 20	Практическая работа				
	2.3 ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ПО РАЗРАБОТКЕ ПРИНТОВ ДЛЯ ОДЕЖДЫ. ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ПО РАЗРАБОТКЕ LOOKBOOK ДЛЯ БРЕНДА ОДЕЖДЫ				2 33,4	Практическая работа				
	Итого по разделу				4	89,4				
	Итого за семестр			1	154					
	3. 3. Раздел Разработка фирменного стиля институтов									
	3.1 Анализ аналогов институтов общественного питания. Классификация институтов общественного питания. Определение темы для проектирования	3			8 126	сбор информации в интернет источниках.				

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	3.2 Разработка фирменного стиля институтов быстрого питания.				6	140	практическая работа			
	Итого по разделу			1		266				
	Итого за семестр			1		266				
	4. 4 Раздел Разработка фирменного стиля общеобразовательных учреждений									
	4.1 Разработка фирменного стиля общеобразовательных школ.				8	97	сбор информации			
	4.2 Разработка элементов фирменного стиля учреждений дополнительного образования.	4			6	160,5	сбор и обработка информации			
	Итого по разделу			1		257,5				
	Итого за семестр			1		257,5				
	5. 5 Раздел Разработка элементов фирменного стиля на свободную тему									
	5.1 Определение темы. Анализ аналогов.	5			8	108	сбор и обработка информации			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	5.2 Проектирование элементов фирменного стиля по выбранной теме. Определение списка элементов, графического и колористического начертания. Обработка изображений в графических редакторах			4/4 И	117	практическая работа		
	Итого по разделу			12	225			
	Итого за семестр			12	225			
	Итого по дисциплине			50/4И	902,5			
Б1.О.21	<p>Региональные особенности дизайна Южного Урала</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Целью освоения дисциплины «История регионального дизайна Урала» является знакомство студентов с художественными традициями и особенностями регионального дизайна Урала, а также применение полученных знаний в профессиональной</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Региональные особенности дизайна Южного Урала входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>История искусств</p> <p>История региональной архитектуры Урала</p> <p>Научные исследования в области дизайна среды</p> <p>История и типология архитектурных форм</p> <p>История (История России, Всеобщая история)</p> <p>Культурология</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Основы производственного мастерства</p> <p>Основы стилиобразования в дизайне</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p>						ОПК-1; ОПК-2; ПК-1	72(2)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
В результате освоения дисциплины (модуля) «Региональные особенности дизайна Южного Урала» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:			
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода			
ОПК-1.1	Применяет знания в области истории и теории искусств, декоративно-прикладного искусства и дизайна в своей профессиональной деятельности		
ОПК-1.2	Рассматривает произведения искусства в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода		
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях			
ОПК-2.1	Самостоятельно работает с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований, оценивает полученную информацию		
ОПК-2.2	Выполняет отдельные виды работ при проведении научных		
исследований с применением современных методов			
ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта			
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения		
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами	информационными	базами д
Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)			
1. История художественной культуры Урала в дореволюционный			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики					Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)	
	1.1 Тема: социально-экономические условия развития городов Урала. Формирование декоративно-прикладного искусства и народных промыслов Урала.	2		8	-Подготовка к практическому, занятию. -Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическим материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).		Устный опрос Проверка индивидуальных заданий	
	1.2 Тема: причины зарождения художественного образования на Урале. Роль высшего художественно-промышленного училища им. С. Г. Строганова.		2	5	-Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины		Проверка индивидуальных заданий	
	1.3 Тема: горно-заводские школы и их значение для развития художественных ремесел и образования Урала	5		8	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины.		Проверка индивидуальных заданий	
	1.4 Тема: художественная промышленность Урала как факторы развития художественных ремесел и образования.			4	-Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическим материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).		Проверка индивидуальных заданий	
	1.5 Тема: архитектура Урала как факторы развития художественных ремесел и образования.			6,8	-Поиск дополнительной информации по заданной теме (работа с библиографическим материалами, справочниками, каталогами, словарями, энциклопедиями).		Проверка индивидуальных заданий	
	Итого по разделу	2	2	31,8				

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)			
	2. Современные тенденции развития дизайна уральского региона					
	2.1 Тема: художественные и художественно-промышленные училища Урала послевоенного времени.		8	Выполнение практических предусмотренных рабочей программой дисциплины. -Установление общего и различного в деятельности образовательных учреждений.	работ,	Проверка индивидуальных заданий
	2.2 Тема: уральская архитектурная академия и формирование уральской школы дизайна.	5	8	Выполнение практических работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины		Проверка индивидуальных заданий
	2.3 Тема: индустриальный дизайн Свердловска, воплощенный в машиностроении и транспорте.		6	Выполнение практических работ, предусмотренных программой дисциплины	рабочей	Проверка индивидуальных заданий
	2.4 Тема: региональные особенности архитектуры и дизайна среды Южного Урала.		2 8	Выполнение практических работ, предусмотренных программой дисциплины	рабочей	Проверка индивидуальных заданий
	Итого по разделу		2 30			
	Итого за семестр	2	4 61,8			зачёт
	Итого по дисциплине	2	4 61,8			зачет
Б1.О.22	<p>Основы производственного мастерства</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн;</p> <ul style="list-style-type: none"> - освоение специальных знаний в области эргономики; - ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной эргономики и антропометрии в контексте художественного проектирования; - овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Основы производственного мастерства» - овладение владение практическими навыками выполнения различных эргономических схем и таблиц. <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p>	ПК-1; ПК-2; ПК-5	756(2 1)			

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды форми руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	<p>Дисциплина Основы производственного мастерства входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Цветоведение и колористика Презентационные технологии представления проектов История искусств Академический рисунок Академическая живопись Фирменный стиль предприятия Психология визуального восприятия графических изображений Продвижение научной продукции Пластическое моделирование Материаловедение и технологии современного полиграфического производства Компьютерные технологии мультимедийного продукта Фотографика Эргономика Типографика Теория и история дизайна Производственная - технико-технологическая практика Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Академическая живопись Академический рисунок Проектная деятельность Эргономика Компьютерные технологии мультимедийного продукта Конструирование и моделирование Пластическое моделирование История графического дизайна и рекламы Материаловедение и технологии современного полиграфического производства Методика преподавания дизайна в средней школе Теория и история дизайна Типографика Фотографика Цифровое искусство в графическом дизайне Информационные технологии в графическом дизайне Информационные технологии мультимедийного продукта Научные исследования в области мультимедийного продукта Научные исследования в области полиграфического продукта Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Проектирование и макетирование печатного издания Производственная – преддипломная практика Разработка иллюстрации средствами современных технологий Разработка мультимедийного продукта Региональные особенности дизайна Южного Урала</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	Фирменный стиль предприятия История искусств Производственная - технико-технологическая практика Психология визуального восприятия графических изображений Основы проектной графики 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Основы производственного мастерства» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:		
	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	
	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами	
	ПК-2 Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями		
	ПК-2.1	Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями	
	ПК-2.2	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта	
	ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики		
	ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили	
	Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)		
	1. 1. Раздел Введение. Основные характеристики объектов графического дизайна. Классификация.		
	1.1 Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе.	2 20 доклад по теме	
	1.2 Основные сведения об объектах полиграфической продукции	6 30 доклад по теме	

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	1.3 Вспомогательные материалы при проектировании объектов графического дизайна. Бумага. Ткань. Глина.			4	30	выполнение практического задания		
	1.4 Основные сведения из истории календарей				108	выполнение практического задания		
	Итого по разделу			12	188			
	Итого за семестр			12	188			
	2. 2. Раздел История развития полиграфической							
	2.1 История книги			8	60	работа в интернет источниках		
	2.2 Создание этикеток. История. Классификация. Технология изготовления.	3		8	80	практическая работа		
	2.3 Создание афиш и объявлений. История возникновения. Классификация. Технология изготовления.				79,5	практическая работа		
	Итого по разделу			16	219,5			
	Итого за семестр			16	219,5			
	3. 3. Раздел Объекты графического дизайна в рекламе							
	3.1 Рекламные вывески. История. Классификация. технология изготовления.			8	80	сбор информации		
	3.2 Объекты рекламы из пластика. Виды пластика. Технические характеристики. Профессиональное оборудование.	4		4	82	практическая работа		
	3.3 Сувенирная и раздаточная продукция в графическом дизайне.			4	100,5	практическая работа		
	Итого по разделу			16	262,5			
	Итого за семестр			16	262,5			
	Итого по дисциплине			44	670			
Часть, формируемая участниками образовательных отношений								

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формы руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
Б1.В.01	<p>Цветоведение и колористика</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн;</p> <ul style="list-style-type: none"> - подготовка специалистов, не только владеющих специальными знаниями в области теории цвета, но и способных в каждом конкретном случае творчески применять эти знания для наилучшего, художественного решения поставленной задачи. - ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной эргономики и антропометрии в контексте художественного проектирования; - овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Цветоведение. Химия и физика цвета» - Овладение студентами необходимым и достаточным уровнем комп <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Цветоведение и колористика входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Дисциплина Б1.Б.19 «Цветоведение. Химия и физика цвета» входит в базовую часть образовательной программы Б1.Б по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы: знания (умения, владения), сформированные в результате изучения академической живописи, академический рисунок, психологии визуального восприятия графических изображений, технического рисунка, основ перспективы. Кроме того - способность к самоорганизации и самообразованию, способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу, готовность творческого мышления, владение основными навыками работы с</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Академическая живопись Академический рисунок Основы производственного мастерства Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Проектная деятельность Пропедевтика Эргономика</p> <p>Учебная - практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности</p> <p>Визуальное восприятие графических изображений</p> <p>Декоративная живопись</p> <p>Компьютерные технологии в графическом дизайне</p> <p>Компьютерные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Презентационные и мультимедийные технологии</p> <p>Проектная графика</p> <p>Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности</p> <p>Компьютерное искусство и фотография</p>	ПК-1; ПК-3	108 (3)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>Организация процесса обучения дизайну в высшей школе</p> <p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Типографика</p> <p>Фотографика</p> <p>Цифровое искусство в графическом дизайне</p> <p>История и типология архитектурных форм</p> <p>История регионального дизайна Урала</p> <p>Научные исследования в области дизайна</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Основы стилеобразования в дизайне</p> <p>Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p> <p>Разработка иллюстрации средствами современных технологий</p> <p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>Региональные особенности дизайна Южного Урала</p> <p>Фирменный стиль предприятия</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Цветоведение и колористика» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>		
	Код индикатора		
	Индикатор достижения компетенции		
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
	ПК-1.1 Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения		
	ПК-1.2 Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами	информационными	базами д
	ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна		
	ПК-3.1 Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
	ПК-3.2 Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна		
	ПК-3.3 Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна		
	Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики					Коды формы руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	Раздел/ тема дисциплины	Курс	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)				
		к.	лаб.з ан.	пр акт. зан.			
	1. 1. Введение. Общие сведения о цвете						
	1.1 Краткий исторический обзор науки о цвете.	1	1			20	
	1.2 Основные существующие теории цвета		1		4	30	
	1.3 Цветовой символизм народов					20	
	Итого по разделу		2		4	70	
	2. 2 Значение цветовых отношений в профессиональной деятельности человека						
	2.1 Цвет в индивидуальной и общественной деятельности человека	1	1			4	20
	2.2 Восприятие цвета в дизайне интерьеров		1				26
	2.3 Цвет в рекламе					1	22
	2.4 Использование цвета в графическом дизайне					1	4,6
	Итого по разделу		2			6	72,6
	Итого за семестр		4			10	142,6
	Итого по дисциплине		4			10	142,6

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды формируемых компетенций</i>	<i>Объем, акад. час (з.е.)</i>
Б1.В.02	<p>Эргономика</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн;</p> <ul style="list-style-type: none"> - освоение специальных знаний в области эргономики; - ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной эргономики и антропометрии в контексте художественного проектирования; - овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Эргономика» - овладение владение практическими навыками выполнения различных эргономических схем и таблиц. <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Эргономика входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Цветоведение и колористика Технический рисунок Пропедевтика Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Учебная - учебно-ознакомительная практика Презентационные технологии представления проектов История искусств Академический рисунок Академическая живопись Фирменный стиль предприятия Психология визуального восприятия графических изображений Пластическое моделирование Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>Компьютерные технологии мультимедийного продукта Фотография Типография Теория и история дизайна Производственная - технико-технологическая практика Проектная деятельность Проектирование и макетирование печатного издания Основы производственного мастерства Основы проектной графики Декоративная живопись</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Проектная деятельность Производственная – преддипломная практика Основы проектной графики Основы производственного мастерства</p>	ПК-1	72(2)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)					
	Проектирование и макетирование печатного издания Производственная - технико-технологическая практика Теория и история дизайна Типографика Фотографика Информационные технологии в графическом дизайне История графического дизайна и рекламы Конструирование и моделирование Методика преподавания дизайна в средней школе Научные исследования в области мультимедийного продукта Научные исследования в области полиграфического продукта Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Производственная - педагогическая практика Разработка мультимедийного продукта Региональные особенности дизайна Южного Урала Цифровое искусство в графическом дизайне 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения В результате освоения дисциплины (модуля) «Эргономика» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:							
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1182 719 1236">Код индикатора</td> <td data-bbox="719 1182 1252 1236">Индикатор достижения компетенции</td> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции					
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции							
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта							
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1272 719 1348">ПК-1.1</td> <td data-bbox="719 1272 1252 1348">Владеет навыками технического рисунка, проектной и линейно-конструктивного построения</td> </tr> </table>	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и линейно-конструктивного построения	шрифтовой	графики,			
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и линейно-конструктивного построения							
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1348 719 1424">ПК-1.2</td> <td data-bbox="719 1348 1252 1424">Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами</td> </tr> </table>	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами	информационными	базами д			
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами							
	Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)							
	<table border="1"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="448 1489 1107 1554">1. 1. Введение. Общие сведения</td> <td data-bbox="1107 1489 1252 1554"></td> </tr> </table>	1. 1. Введение. Общие сведения						
1. 1. Введение. Общие сведения								
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1554 1007 1675">1.1 Общие исторические сведения возникновения и развития эргономики как науки</td> <td data-bbox="1007 1554 1107 1675" rowspan="2">4</td> <td data-bbox="1107 1554 1252 1675"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1675 1007 1796">1.2 Эргономика в России. Антропометрия</td> <td data-bbox="1107 1675 1252 1796"></td> </tr> </table>	1.1 Общие исторические сведения возникновения и развития эргономики как науки	4		1.2 Эргономика в России. Антропометрия			
1.1 Общие исторические сведения возникновения и развития эргономики как науки	4							
1.2 Эргономика в России. Антропометрия								
	Итого по разделу							
	2. 2. Эргономика интерьера							
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1881 1007 1980">2.1 Эргономика прихожей и кухни</td> <td data-bbox="1007 1881 1107 1980" rowspan="2">4</td> <td data-bbox="1107 1881 1252 1980"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1980 1007 2078">2.2 Эргономика детской и мягкой мебели</td> <td data-bbox="1107 1980 1252 2078"></td> </tr> </table>	2.1 Эргономика прихожей и кухни	4		2.2 Эргономика детской и мягкой мебели			
2.1 Эргономика прихожей и кухни	4							
2.2 Эргономика детской и мягкой мебели								
	Итого по разделу							
	Итого за семестр							

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды формы руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	Итого по дисциплине		8
Б1.В.03	Технический рисунок 1 Цели освоения дисциплины (модуля)	ПК-1	216(6)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)		
	<p>1. Формирование у студентов компетенций, соответствующих требованиям ФГОС.</p> <p>2. Формирование у студентов базовых знаний и умений по теории и практике чтения и выполнения чертежей различного назначения, перспективных изображений;</p> <p>3. Повышение культурного уровня и интеллектуальных возможностей студентов за счёт оптимизации и рационализации умственных и практических приёмов учебной работы, а также активного включения студентов в процесс познания теории и практики графических изображений;</p> <p>4. Раскрытие творческого потенциала, развитие образного мышления и динамических пространственных представлений студентов в ходе выполнения разных по типу и сложности графических заданий, анализа конструктивных особенностей формы объектов окружающей предметной среды.</p> <p>5. Овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций для решения технологических задач в различных областях профессиональной деятельности, и для дальнейшего самообразования.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Технический рисунок входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Дисциплина «Технический рисунок» входит в базовую часть блока 1 образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения смежных дисциплин (черчения, технологии, геометрии) в системе довузовского образования.</p> <p>Студент должен обладать пространственными представлениями, абстрактным мышлением, умением выполнять эскизы и чертежи предметов готовностью к самообразованию</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Основы производственного мастерства</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Эргономика</p> <p>Производственная - технико-технологическая практика</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Технический рисунок» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 1843 722 1899">Код индикатора</td> <td data-bbox="722 1843 1254 1899">Индикатор достижения компетенции</td> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции				
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 1937 722 2067">ПК-1.1</td> <td data-bbox="722 1937 1254 2067">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> </table>	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения		
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 2067 722 2170">ПК-1.2</td> <td data-bbox="722 2067 1254 2170">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</td> </tr> </table>	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами		
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами				

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)			
1. Основные правила выполнения и оформления чертежей			
1.1 ЕСКД: понятие, назначение, применение в создании технической документации	1		10
1.2 Геометрические построения: деление отрезков, окружностей на равные части, сопряжения	1		10
Итого по разделу			
2. Проекционное черчение			
2.1 Виды: основные, дополнительные, местные. Выбор главного вида и необходимого количества видов. Аксонметрические проекции	1		6
2.2 Разрезы: простые и сложные, соединение части вида и части разреза в комплексном чертеже	1		6
2.3 Сечения: виды сечений, их назначение и правила выполнения.	1		6
Итого по разделу			
3. Машиностроительное черчение			
3.1 Резьбы: виды резьбы, правила выполнения разъемных и неразъемных соединений.	1		4
3.2 Резьбовые соединения: болтовое соединение, шпилечное соединение, винтовое со-единение	1		6
3.3 Правила выполнения сборочных чертежей. Спецификация.	1		2
Итого по разделу			
4. Общие сведения развития перспективы как науки			
4.1 История развития перспективы в Европе и России.	1		2
4.2 Перспектива как основа графических изображений: методы проецирования	1		4
4.3 Перспективный аппарат и его свойства, элементы перспективного аппарата (построения и обозначения)	1		8
Итого по разделу			
5. Основные перспективные построения			
			14

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																																																														
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 396 810 499">5.1 Перспектива точки, положение точки относительно перспективного аппарата</td> <td data-bbox="810 396 869 723" rowspan="3">1</td> <td data-bbox="869 396 928 499"></td> <td data-bbox="928 396 987 499"></td> <td data-bbox="987 396 1046 499"></td> <td data-bbox="1046 396 1197 499">8</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 499 810 602">5.2 Перспектива прямой, положение прямой относительно перспективного аппарата</td> <td data-bbox="869 499 928 602"></td> <td data-bbox="928 499 987 602"></td> <td data-bbox="987 499 1046 602">2</td> <td data-bbox="1046 499 1197 602">8</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 602 810 723">5.3 Перспективные масштабы, построение, область применения. Построение объектов по перспективным масштабам.</td> <td data-bbox="869 602 928 723"></td> <td data-bbox="928 602 987 723"></td> <td data-bbox="987 602 1046 723">2</td> <td data-bbox="1046 602 1197 723">30</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 723 810 763">Итого по разделу</td> <td data-bbox="810 723 869 763"></td> <td data-bbox="869 723 928 763"></td> <td data-bbox="928 723 987 763"></td> <td data-bbox="987 723 1046 763">4</td> <td data-bbox="1046 723 1197 763">46</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 763 810 875">6. Построение перспективных изображений объектов предметно-пространственной среды</td> <td data-bbox="810 763 869 875"></td> <td data-bbox="869 763 928 875"></td> <td data-bbox="928 763 987 875"></td> <td data-bbox="987 763 1046 875"></td> <td data-bbox="1046 763 1197 875"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 875 810 1001">6.1 Методы перспективы: сетка, совмещение, метод архитектора</td> <td data-bbox="810 875 869 1202" rowspan="3">1</td> <td data-bbox="869 875 928 1001"></td> <td data-bbox="928 875 987 1001"></td> <td data-bbox="987 875 1046 1001"></td> <td data-bbox="1046 875 1197 1001">20</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1001 810 1104">6.2 Построение теней в перспективе, выбор источника освещения, светотень.</td> <td data-bbox="869 1001 928 1104"></td> <td data-bbox="928 1001 987 1104"></td> <td data-bbox="987 1001 1046 1104">2</td> <td data-bbox="1046 1001 1197 1104">20</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1104 810 1202">6.3 Возможности перспективных изображений в графическом дизайне</td> <td data-bbox="869 1104 928 1202"></td> <td data-bbox="928 1104 987 1202"></td> <td data-bbox="987 1104 1046 1202"></td> <td data-bbox="1046 1104 1197 1202">24</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1202 810 1243">Итого по разделу</td> <td data-bbox="810 1202 869 1243"></td> <td data-bbox="869 1202 928 1243"></td> <td data-bbox="928 1202 987 1243"></td> <td data-bbox="987 1202 1046 1243">2</td> <td data-bbox="1046 1202 1197 1243">64</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1243 810 1283">Итого за семестр</td> <td data-bbox="810 1243 869 1283"></td> <td data-bbox="869 1243 928 1283"></td> <td data-bbox="928 1243 987 1283"></td> <td data-bbox="987 1243 1046 1283">12</td> <td data-bbox="1046 1243 1197 1283">174</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1283 810 1314">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="810 1283 869 1314"></td> <td data-bbox="869 1283 928 1314"></td> <td data-bbox="928 1283 987 1314"></td> <td data-bbox="987 1283 1046 1314">12</td> <td data-bbox="1046 1283 1197 1314">174</td> </tr> </table>	5.1 Перспектива точки, положение точки относительно перспективного аппарата	1				8	5.2 Перспектива прямой, положение прямой относительно перспективного аппарата			2	8	5.3 Перспективные масштабы, построение, область применения. Построение объектов по перспективным масштабам.			2	30	Итого по разделу				4	46	6. Построение перспективных изображений объектов предметно-пространственной среды						6.1 Методы перспективы: сетка, совмещение, метод архитектора	1				20	6.2 Построение теней в перспективе, выбор источника освещения, светотень.			2	20	6.3 Возможности перспективных изображений в графическом дизайне				24	Итого по разделу				2	64	Итого за семестр				12	174	Итого по дисциплине				12	174		
5.1 Перспектива точки, положение точки относительно перспективного аппарата	1					8																																																											
5.2 Перспектива прямой, положение прямой относительно перспективного аппарата					2	8																																																											
5.3 Перспективные масштабы, построение, область применения. Построение объектов по перспективным масштабам.				2	30																																																												
Итого по разделу				4	46																																																												
6. Построение перспективных изображений объектов предметно-пространственной среды																																																																	
6.1 Методы перспективы: сетка, совмещение, метод архитектора	1				20																																																												
6.2 Построение теней в перспективе, выбор источника освещения, светотень.				2	20																																																												
6.3 Возможности перспективных изображений в графическом дизайне					24																																																												
Итого по разделу				2	64																																																												
Итого за семестр				12	174																																																												
Итого по дисциплине				12	174																																																												
Б1.В.04	<p>Основы проектной графики</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн; - освоение специальных знаний в области эргономики; - ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной эргономики и антропометрии в контексте художественного проектирования; - овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Проектная графика» <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Основы проектной графики входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Академическая живопись Академический рисунок Цветоведение. Химия и физика цвета Эргономика</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Декоративная живопись</p>	ПК-1; ПК-3	216 (6)																																																														

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	<p>Компьютерные технологии в графическом дизайне</p> <p>Компьютерные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Конструирование и моделирование</p> <p>Пластическое моделирование</p> <p>Презентационные и мультимедийные технологии</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности</p> <p>Компьютерное искусство и фотография</p> <p>Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Организация процесса обучения дизайну в высшей школе</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>Типография</p> <p>Фотография</p> <p>Цифровое искусство в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Основы стилиобразования в дизайне</p> <p>Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p> <p>Разработка иллюстрации средствами современных технологий</p> <p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>Фирменный стиль предприятия</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Основы проектной графики» обучающийся должен следующими компетенциями:</p>				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1619 719 1675">Код индикатора</td> <td data-bbox="719 1619 1254 1675">Индикатор достижения компетенции</td> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции				
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1709 719 1816">ПК-1.1</td> <td data-bbox="719 1709 1254 1816">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> </table>	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения		
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1816 719 1926">ПК-1.2</td> <td data-bbox="719 1816 1254 1926">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</td> </tr> </table>	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами		
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами				
	ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 2000 719 2096">ПК-3.1</td> <td data-bbox="719 2000 1254 2096">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> </tr> </table>	ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 2096 719 2168">ПК-3.2</td> <td data-bbox="719 2096 1254 2168">Использует компьютерные программы, необходимые для создания и коррекции объектов графического дизайна</td> </tr> </table>	ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и коррекции объектов графического дизайна		
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и коррекции объектов графического дизайна				

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики		Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна		
	Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)			
	1. 1. Введение. Основные сведения о проектной графике в дизайне			
	1.1 Функции проектной графики. Язык современной проектной графики	4	2	10
	1.2 Инструменты и материалы в проектной графике. Типология проектной графики	4	4	27
	Итого по разделу		6	37
	2. 2. Общие сведения о стилизации			
	2.1 Стилизация в графике	4		60
	2.2 Принципы и способы стилизации. Краткие сведения о технике «коллаж». Творческая	4	8	50
	Итого по разделу		8	110
	3.3. Основные виды каллиграфии в проектной графике			
	3.1 Некоторые сведения из истории каллиграфии	4		10
	3.2 Первые европейские книги шрифтов.	4		30
	Итого по разделу			40
	Итого за семестр		14	187
	Итого по дисциплине		14	187
Б1.В.05	<p>Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн; - освоение специальных знаний в области эргономики; - ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной эргономики и антропометрии в контексте художественного проектирования; - овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Материаловедение и технологии современно Полиграфического производства» <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p>		ПК-1; ПК-3; ПК-5	144 (4)

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды формируемых компетенций</i>	<i>Объем, акад. час (з.е.)</i>
	<p>Дисциплина Материаловедение и технологии современного полиграфического производства входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Академическая живопись Академический рисунок Пропедевтика Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Психология визуального восприятия графических изображений Производственная - технико-технологическая практика Проектная деятельность Пластическое моделирование Основы производственного мастерства Компьютерные технологии мультимедийного продукта История искусств Презентационные технологии представления проектов Учебная - учебно-ознакомительная практика Технический рисунок Цветоведение и колористика Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Проектирование и макетирование печатного издания Производственная – преддипломная практика Разработка иллюстрации средствами современных технологий Разработка мультимедийного продукта Региональные особенности дизайна Южного Урала Фирменный стиль предприятия Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Информационные технологии мультимедийного продукта Информационные технологии в графическом дизайне Цифровое искусство в графическом дизайне Фотография Типография Теория и история дизайна Проектная деятельность Методика преподавания дизайна в средней школе Компьютерные технологии мультимедийного продукта История графического дизайна и рекламы Основы производственного мастерства Пластическое моделирование Производственная - технико-технологическая практика Психология визуального восприятия графических изображений Основы проектной графики</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																																								
	<p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Материаловедение и технологии современного полиграфического производства» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p> <table border="1" data-bbox="453 651 1254 1720"> <thead> <tr> <th data-bbox="453 651 719 707">Код индикатора</th> <th data-bbox="719 651 1254 707">Индикатор достижения компетенции</th> <th data-bbox="1254 651 1367 707"></th> <th data-bbox="1367 651 1469 707"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="453 707 719 745">ПК-1</td> <td data-bbox="719 707 1254 745">Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</td> <td data-bbox="1254 707 1367 745"></td> <td data-bbox="1367 707 1469 745"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 745 719 844">ПК-1.1</td> <td data-bbox="719 745 1254 844">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> <td data-bbox="1254 745 1367 844"></td> <td data-bbox="1367 745 1469 844"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 844 719 920">ПК-1.2</td> <td data-bbox="719 844 1254 920">Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами</td> <td data-bbox="1254 844 1367 920">информационными</td> <td data-bbox="1367 844 1469 920">базами д</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 920 719 996">ПК-3</td> <td data-bbox="719 920 1254 996">Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="1254 920 1367 996"></td> <td data-bbox="1367 920 1469 996"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 996 719 1104">ПК-3.1</td> <td data-bbox="719 996 1254 1104">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="1254 996 1367 1104"></td> <td data-bbox="1367 996 1469 1104"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1104 719 1202">ПК-3.2</td> <td data-bbox="719 1104 1254 1202">Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="1254 1104 1367 1202"></td> <td data-bbox="1367 1104 1469 1202"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1202 719 1310">ПК-3.3</td> <td data-bbox="719 1202 1254 1310">Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="1254 1202 1367 1310"></td> <td data-bbox="1367 1202 1469 1310"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1310 719 1480">ПК-5</td> <td data-bbox="719 1310 1254 1480">Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основного вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики</td> <td data-bbox="1254 1310 1367 1480">включающую обоснование осно</td> <td data-bbox="1367 1310 1469 1480"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1480 719 1720">ПК-5.1</td> <td data-bbox="719 1480 1254 1720">Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили</td> <td data-bbox="1254 1480 1367 1720"></td> <td data-bbox="1367 1480 1469 1720"></td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции			ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта			ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения			ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами	информационными	базами д	ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна			ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна			ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна			ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна			ПК-5	Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основного вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики	включающую обоснование осно		ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили				
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																																										
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта																																										
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения																																										
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами	информационными	базами д																																								
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна																																										
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна																																										
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна																																										
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна																																										
ПК-5	Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основного вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики	включающую обоснование осно																																									
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили																																										
	<p>Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)</p> <table border="1" data-bbox="453 1756 1177 2150"> <thead> <tr> <th data-bbox="453 1756 798 1854">1. 1. Введение в предмет. Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе.</th> <th colspan="4" data-bbox="798 1756 1177 1854"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="453 1854 798 1953">1.1 Основные виды и классификация полиграфической продукции</td> <td data-bbox="798 1854 853 2150" rowspan="3">3</td> <td data-bbox="853 1854 925 1953">1</td> <td data-bbox="925 1854 997 1953"></td> <td data-bbox="997 1854 1177 1953"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1953 798 2060">1.2 Основные этапы бумажного производства. Технологические процессы. Классификация бумаги</td> <td data-bbox="853 1953 925 2060">1</td> <td data-bbox="925 1953 997 2060"></td> <td data-bbox="997 1953 1177 2060">10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 2060 798 2150">1.3 Основные виды бумаги применяемые в изготовлении объектов графического</td> <td data-bbox="853 2060 925 2150"></td> <td data-bbox="925 2060 997 2150">3</td> <td data-bbox="997 2060 1177 2150">10</td> </tr> </tbody> </table>	1. 1. Введение в предмет. Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе.					1.1 Основные виды и классификация полиграфической продукции	3	1			1.2 Основные этапы бумажного производства. Технологические процессы. Классификация бумаги	1		10	1.3 Основные виды бумаги применяемые в изготовлении объектов графического		3	10																								
1. 1. Введение в предмет. Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе.																																											
1.1 Основные виды и классификация полиграфической продукции	3	1																																									
1.2 Основные этапы бумажного производства. Технологические процессы. Классификация бумаги		1		10																																							
1.3 Основные виды бумаги применяемые в изготовлении объектов графического			3	10																																							

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																																																																						
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="456 394 798 504">1.4 Технология изготовления объектов графического дизайна из различных видов бумаги</td> <td data-bbox="798 394 853 504"></td> <td data-bbox="853 394 932 504"></td> <td data-bbox="932 394 1010 504">3</td> <td data-bbox="1010 394 1177 504"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 504 798 539">Итого по разделу</td> <td data-bbox="798 504 853 539">2</td> <td data-bbox="853 504 932 539">6</td> <td data-bbox="932 504 1177 539">20</td> </tr> <tr> <td colspan="5" data-bbox="456 539 1177 649">2. 2. Основные этапы производства пластика. Технологические процессы. Классификация пластика.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 649 798 790">2.1 Основные виды пластика применяемые в изготовлении объектов графического дизайна.</td> <td data-bbox="798 649 853 790" rowspan="2">3</td> <td data-bbox="853 649 932 790">1</td> <td data-bbox="932 649 1010 790"></td> <td data-bbox="1010 649 1177 790">12</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 790 798 911">2.2 Классификация и технология изготовления объектов графического дизайна из пластика.</td> <td data-bbox="798 790 853 911"></td> <td data-bbox="853 790 932 911"></td> <td data-bbox="932 790 1010 911">1</td> <td data-bbox="1010 790 1177 911">15</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 911 798 947">Итого по разделу</td> <td data-bbox="798 911 853 947">1</td> <td data-bbox="853 911 932 947">1</td> <td data-bbox="932 911 1177 947">27</td> </tr> <tr> <td colspan="5" data-bbox="456 947 1177 1034">3. 3. Основное оборудование, применяемое при изготовлении полиграфической продукции</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1034 798 1122">3.1 Основные материалы и технологии изготовления объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="798 1034 853 1122" rowspan="4">3</td> <td data-bbox="853 1034 932 1122">1</td> <td data-bbox="932 1034 1010 1122"></td> <td data-bbox="1010 1034 1177 1122">20</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1122 798 1209">3.2 Основное оборудование, применяемое при изготовлении полиграфической продукции</td> <td data-bbox="798 1122 853 1209"></td> <td data-bbox="853 1122 932 1209"></td> <td data-bbox="932 1122 1010 1209"></td> <td data-bbox="1010 1122 1177 1209">15</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1209 798 1319">3.3 Классификация плоттеров полиграфической продукции. Оборудование для</td> <td data-bbox="798 1209 853 1319"></td> <td data-bbox="853 1209 932 1319"></td> <td data-bbox="932 1209 1010 1319">2</td> <td data-bbox="1010 1209 1177 1319">19,6</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1319 798 1429">3.4 Современное дополнительное оборудование для изготовления полиграфической продукции</td> <td data-bbox="798 1319 853 1429"></td> <td data-bbox="853 1319 932 1429"></td> <td data-bbox="932 1319 1010 1429">1</td> <td data-bbox="1010 1319 1177 1429">20</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1429 798 1464">Итого по разделу</td> <td data-bbox="798 1429 853 1464">1</td> <td data-bbox="853 1429 932 1464">3</td> <td data-bbox="932 1429 1177 1464">74,6</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1464 798 1500">Итого за семестр</td> <td data-bbox="798 1464 853 1500">4</td> <td data-bbox="853 1464 932 1500">10</td> <td data-bbox="932 1464 1177 1500">121,6</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1500 798 1536">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="798 1500 853 1536">4</td> <td data-bbox="853 1500 932 1536">10</td> <td data-bbox="932 1500 1177 1536">121,6</td> </tr> </table>	1.4 Технология изготовления объектов графического дизайна из различных видов бумаги			3		Итого по разделу		2	6	20	2. 2. Основные этапы производства пластика. Технологические процессы. Классификация пластика.					2.1 Основные виды пластика применяемые в изготовлении объектов графического дизайна.	3	1		12	2.2 Классификация и технология изготовления объектов графического дизайна из пластика.			1	15	Итого по разделу		1	1	27	3. 3. Основное оборудование, применяемое при изготовлении полиграфической продукции					3.1 Основные материалы и технологии изготовления объектов графического дизайна	3	1		20	3.2 Основное оборудование, применяемое при изготовлении полиграфической продукции				15	3.3 Классификация плоттеров полиграфической продукции. Оборудование для			2	19,6	3.4 Современное дополнительное оборудование для изготовления полиграфической продукции			1	20	Итого по разделу		1	3	74,6	Итого за семестр		4	10	121,6	Итого по дисциплине		4	10	121,6		
1.4 Технология изготовления объектов графического дизайна из различных видов бумаги			3																																																																						
Итого по разделу		2	6	20																																																																					
2. 2. Основные этапы производства пластика. Технологические процессы. Классификация пластика.																																																																									
2.1 Основные виды пластика применяемые в изготовлении объектов графического дизайна.	3	1		12																																																																					
2.2 Классификация и технология изготовления объектов графического дизайна из пластика.				1	15																																																																				
Итого по разделу		1	1	27																																																																					
3. 3. Основное оборудование, применяемое при изготовлении полиграфической продукции																																																																									
3.1 Основные материалы и технологии изготовления объектов графического дизайна	3	1		20																																																																					
3.2 Основное оборудование, применяемое при изготовлении полиграфической продукции					15																																																																				
3.3 Классификация плоттеров полиграфической продукции. Оборудование для				2	19,6																																																																				
3.4 Современное дополнительное оборудование для изготовления полиграфической продукции				1	20																																																																				
Итого по разделу		1	3	74,6																																																																					
Итого за семестр		4	10	121,6																																																																					
Итого по дисциплине		4	10	121,6																																																																					
Б1.В.06	<p>Основы шрифтовой и орнаментальной композиции</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Целями освоения дисциплины « Основы шрифтовой и орнаментальной композиции» является:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн; - освоение специальных знаний в области шрифтовой композиции; - освоение специальных знаний в области орнаментальной композиции; - ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современного искусства шрифта и орнамента в контексте художественного проектирования; - овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Основы шрифтовой и орнаментальной Композиции» - овладение практическими навыками выполнения различных шрифтовых и орнаментальных композиций. <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p>	ПК-1; ПК-2	108 (3)																																																																						

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>Дисциплина Основы шрифтовой и орнаментальной композиции входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Дисциплина Б1.Б.19 «Основы шрифтовой и орнаментальной Композиции» входит в базовую часть образовательной программы Б1.Б по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы: знания (умения, владения), сформированные в результате изучения академической живописи, академический рисунок, психологии визуального восприятия графических изображений, технического рисунка, основ перспективы.</p> <p>Кроме того - способность к самоорганизации и самообразованию, способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу, готовность творческого мышления, владение основными навыками работы с компьютером, умение чертить.</p> <p>Знания, умения навыки, полученные при изучении дисциплины необходимы в освоении следующих курсов: «Проектная деятельность», «Пластическое моделирование», «Проектная графика», «Цветоведение. Химия и физика цвета», «Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «Производственная – преддипломная практика», «Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы». Навыки владения компьютерными технологиями нужны в проектной работе и особенно важны для визуализации результатов при выполнении выпускной квалификационной работы.</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Академический рисунок Академическая живопись Академическая скульптура Основы производственного мастерства Проектная деятельность Пропедевтика Технический рисунок. Инженерная графика Технический рисунок. Основы перспективы Цветоведение. Химия и физика цвета Эргономика Учебная - практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности</p> <p>Визуальное восприятие графических изображений Декоративная живопись Компьютерные технологии в графическом дизайне Компьютерные технологии мультимедийного продукта Конструирование и моделирование Пластическое моделирование Презентационные и мультимедийные технологии Проектная графика Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности Компьютерное искусство и фотографика</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Организация процесса обучения дизайну в высшей школе</p> <p>Типографика</p> <p>Фотографика</p> <p>Цифровое искусство в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии мультимедийного продукта</p> <p>История и типология архитектурных форм</p> <p>История регионального дизайна Урала</p> <p>Научные исследования в области дизайна</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Основы стилеобразования в дизайне</p> <p>Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p> <p>Разработка иллюстрации средствами современных технологий</p> <p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>Фирменный стиль предприятия</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Основы шрифтовой и орнаментальной композиции» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>		
	Код индикатора		
	Индикатор достижения компетенции		
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	
	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами	
	ПК-2 Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями		
	ПК-2.1	Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями	
	ПК-2.2	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта	
	Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)		
	1. 1. Основные исторические сведения развития шрифтов		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики					Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)	
	1.1 Общие исторические сведения орнамента	1	1		10			
	1.2 Основные этапы составления шрифтовых графических композиций	1	1		10			
	1.3 Основные этапы составления шрифтовых колористических композиций			1	10			
	Итого по разделу		2		1	30		
	2. 2. Виды орнаментов							
	2.1 Основные этапы составления орнаментов в графике	1			1	20		
	2.2 Составление колористических схем орнаментальных композиций	1			2	20		
	2.3 Составление орнаментальных композиций по заданной тематике	1				12,8		
	Итого по разделу				3	52,8		
	Итого за семестр		2		4	82,8		
	Итого по дисциплине		2		4	82,8		
Б1.В.07	<p>Типографика</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн;</p> <ul style="list-style-type: none"> - освоение специальных знаний в области эргономики; - ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной эргономики и антропометрии в контексте художественного проектирования; - овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Типографика» - овладение владение практическими навыками выполнения различных эргономических схем и таблиц. <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Типографика входит в часть учебного плана формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Академическая живопись Академический рисунок Пропедевтика Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Эргономика Основы проектной графики</p>					ПК-3	72(2)	

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	<p>Основы производственного мастерства</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Производственная - технико-технологическая практика</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>Фотография</p> <p>Компьютерные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>Пластическое моделирование</p> <p>Психология визуального восприятия графических изображений</p> <p>Фирменный стиль предприятия</p> <p>Презентационные технологии представления проектов</p> <p>Учебная - учебно-ознакомительная практика</p> <p>Технический рисунок</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>История графического дизайна и рекламы</p> <p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>Фотография</p> <p>Цифровое искусство в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p> <p>Разработка иллюстрации средствами современных технологий</p> <p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>Региональные особенности дизайна Южного Урала</p> <p>Основы проектной графики</p> <p>Основы производственного мастерства</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Типография» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1933 721 1989">Код индикатора</td> <td data-bbox="721 1933 1254 1989">Индикатор достижения компетенции</td> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1989 721 2067">ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="721 1989 1254 2067"></td> </tr> </table>	ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна			
ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна					
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 2067 721 2157">ПК-3.1</td> <td data-bbox="721 2067 1254 2157">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> </tr> </table>	ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна				

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики		Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна		
	ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна		
	Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)			
	1. 1. Введение в предмет. Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе.			
	1.1 Шрифт как основной элемент типографики.	4	1	20
	1.2 Элементы типографики в создании упаковки		4	
	1.3 Элементы типографики при проектировании газет		1	8
	1.4 Элементы типографики при проектировании журналов			8
	1.5 Элементы типографики при проектировании Супер-обложки.			21,8
	Итого по разделу		2	57,8
	Итого за семестр		2	57,8
	Итого по дисциплине		2	57,8
Б1.В.08	<p>Фотография</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн;</p> <ul style="list-style-type: none"> - освоение специальных знаний в области эргономики; - ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной эргономики и антропометрии в контексте художественного проектирования; - овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Фотография» - овладение владение практическими навыками выполнения различных эргономических схем и таблиц. <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Фотография входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Академическая живопись</p> <p>Академический рисунок</p> <p>Основы шрифтовой и орнаментальной композиции</p> <p>Пропедевтика</p> <p>Эргономика</p>		ПК-3	72(2)

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды форми руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	<p> Основы производственного мастерства Пластическое моделирование Декоративная живопись История искусств Основы проектной графики Проектирование и макетирование печатного издания Проектная деятельность Производственная - технико-технологическая практика Теория и история дизайна Типографика Компьютерные технологии мультимедийного продукта Материаловедение и технологии современного полиграфического Психология визуального восприятия графических изображений Фирменный стиль предприятия Презентационные технологии представления проектов Учебная - учебно-ознакомительная практика Технический рисунок </p> <p> Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: </p> <p> История графического дизайна и рекламы Методика преподавания дизайна в средней школе Проектная деятельность Теория и история дизайна Типографика Цифровое искусство в графическом дизайне Информационные технологии в графическом дизайне Информационные технологии мультимедийного продукта Научные исследования в области мультимедийного продукта Научные исследования в области полиграфического продукта Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Проектирование и макетирование печатного издания Производственная – преддипломная практика Разработка иллюстрации средствами современных технологий Региональные особенности дизайна Южного Урала Разработка мультимедийного продукта Декоративная живопись Основы проектной графики Основы производственного мастерства Производственная - технико-технологическая практика Эргономика Конструирование и моделирование Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы </p> <p> 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения </p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																																					
	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Фотографика» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p> <table border="1" data-bbox="454 483 1254 976"> <thead> <tr> <th data-bbox="454 483 721 539">Код индикатора</th> <th data-bbox="721 483 1254 539">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="454 539 721 636">ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="721 539 1254 636"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 636 721 750">ПК-3.1</td> <td data-bbox="721 636 1254 750">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 750 721 864">ПК-3.2</td> <td data-bbox="721 750 1254 864">Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 864 721 976">ПК-3.3</td> <td data-bbox="721 864 1254 976">Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна</td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна		ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна	ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна	ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна																													
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																																							
ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна																																								
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна																																							
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна																																							
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна																																							
	<p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <table border="1" data-bbox="454 1014 1158 1832"> <tbody> <tr> <td data-bbox="454 1014 778 1196">1. 1. Введение в предмет. Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе.</td> <td data-bbox="778 1014 836 1196"></td> <td data-bbox="836 1014 908 1196"></td> <td data-bbox="908 1014 979 1196"></td> <td data-bbox="979 1014 1158 1196"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1196 778 1285">1.1 Основные исторические сведения фотографии.</td> <td data-bbox="778 1196 836 1285" rowspan="4">4</td> <td data-bbox="836 1196 908 1285">1</td> <td data-bbox="908 1196 979 1285"></td> <td data-bbox="979 1196 1158 1285">10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1285 778 1375">1.2 3. Современные способы обработки фотографии</td> <td data-bbox="836 1285 908 1375"></td> <td data-bbox="908 1285 979 1375">4</td> <td data-bbox="979 1285 1158 1375">10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1375 778 1464">1.3 4. Основные графические редакторы для обработки фотографий</td> <td data-bbox="836 1375 908 1464">1</td> <td data-bbox="908 1375 979 1464">4</td> <td data-bbox="979 1375 1158 1464">15</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1464 778 1722">1.4 Основные этапы создания объектов графического дизайна с использованием фотографии. Современное оборудование для печати изделий с фотографией</td> <td data-bbox="836 1464 908 1722"></td> <td data-bbox="908 1464 979 1722"></td> <td data-bbox="979 1464 1158 1722">22,8</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1722 778 1756">Итого по разделу</td> <td data-bbox="778 1722 836 1756"></td> <td data-bbox="836 1722 908 1756">2</td> <td data-bbox="908 1722 979 1756">8</td> <td data-bbox="979 1722 1158 1756">57,8</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1756 778 1789">Итого за семестр</td> <td data-bbox="778 1756 836 1789"></td> <td data-bbox="836 1756 908 1789">2</td> <td data-bbox="908 1756 979 1789">8</td> <td data-bbox="979 1756 1158 1789">57,8</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1789 778 1832">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="778 1789 836 1832"></td> <td data-bbox="836 1789 908 1832">2</td> <td data-bbox="908 1789 979 1832">8</td> <td data-bbox="979 1789 1158 1832">57,8</td> </tr> </tbody> </table>	1. 1. Введение в предмет. Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе.					1.1 Основные исторические сведения фотографии.	4	1		10	1.2 3. Современные способы обработки фотографии		4	10	1.3 4. Основные графические редакторы для обработки фотографий	1	4	15	1.4 Основные этапы создания объектов графического дизайна с использованием фотографии. Современное оборудование для печати изделий с фотографией			22,8	Итого по разделу		2	8	57,8	Итого за семестр		2	8	57,8	Итого по дисциплине		2	8	57,8		
1. 1. Введение в предмет. Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе.																																								
1.1 Основные исторические сведения фотографии.	4	1		10																																				
1.2 3. Современные способы обработки фотографии			4	10																																				
1.3 4. Основные графические редакторы для обработки фотографий		1	4	15																																				
1.4 Основные этапы создания объектов графического дизайна с использованием фотографии. Современное оборудование для печати изделий с фотографией				22,8																																				
Итого по разделу		2	8	57,8																																				
Итого за семестр		2	8	57,8																																				
Итого по дисциплине		2	8	57,8																																				
Б1.В.09	<p>Проектирование и макетирование печатного издания 1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p>	ПК-3; ПК-5	72(2)																																					

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды форми руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	<p>развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн;</p> <p>освоение специальных знаний в области эргономики;</p> <p>ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной эргономики и антропометрии в контексте художественного проектирования;</p> <p>овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Проектирование и макетирование печатного издания»</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Проектирование и макетирование печатного издания входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Фирменный стиль предприятия</p> <p>Компьютерные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>Типографика</p> <p>Фотография</p> <p>История искусств</p> <p>Основы производственного мастерства</p> <p>Пластическое моделирование</p> <p>Академическая живопись</p> <p>Академический рисунок</p> <p>Основы шрифтовой и орнаментальной композиции</p> <p>Эргономика</p> <p>Декоративная живопись</p> <p>Основы проектной графики</p> <p>Производственная - технико-технологическая практика</p> <p>Психология визуального восприятия графических изображений</p> <p>Презентационные технологии представления проектов</p> <p>Учебная - учебно-ознакомительная практика</p> <p>Пропедевтика</p> <p>Технический рисунок</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)	
	<p>Разработка иллюстрации средствами современных технологий</p> <p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>Региональные особенности дизайна Южного Урала</p> <p>Декоративная живопись</p> <p>Основы проектной графики</p> <p>Основы производственного мастерства</p> <p>Производственная - технико-технологическая практика</p> <p>Типографика</p> <p>Фотографика</p> <p>История графического дизайна и рекламы</p> <p>Конструирование и моделирование</p> <p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Проектирование и макетирование печатного издания» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>			
	Код индикатора			
	Индикатор достижения компетенции			
	ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна			
	ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
	ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна		
	ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна		
	ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики			
	ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики		
	Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)			
	1. 1. Введение в предмет. Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе.			
	1.1 Обзор графических редакторов для проектирования и макетирования печатного изделия	4	2	
				15

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																																							
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 396 815 510">1.2 Основные этапы проектирования печатного изделия</td> <td data-bbox="815 396 890 510"></td> <td data-bbox="890 396 965 510"></td> <td data-bbox="965 396 1040 510">4</td> <td data-bbox="1040 396 1214 510"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="448 510 890 546">Итого по разделу</td> <td data-bbox="890 510 965 546">2</td> <td data-bbox="965 510 1040 546">4</td> <td data-bbox="1040 510 1214 546">15</td> </tr> <tr> <td colspan="5" data-bbox="448 546 1214 638">2. 2. Основные этапы макетирования печатного изделия</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 638 815 752">2.1 Подбор графических элементов для проектирования печатного изделия</td> <td data-bbox="815 638 890 752" rowspan="2">4</td> <td data-bbox="890 638 965 752"></td> <td data-bbox="965 638 1040 752">4</td> <td data-bbox="1040 638 1214 752">20</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 752 815 866">2.2 Основные этапы подготовки печатного изделия к печати</td> <td data-bbox="890 752 965 866"></td> <td data-bbox="965 752 1040 866"></td> <td data-bbox="1040 752 1214 866">22,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="448 866 890 902">Итого по разделу</td> <td data-bbox="890 866 965 902"></td> <td data-bbox="965 866 1040 902">4</td> <td data-bbox="1040 866 1214 902">42,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="448 902 890 938">Итого за семестр</td> <td data-bbox="890 902 965 938">2</td> <td data-bbox="965 902 1040 938">8</td> <td data-bbox="1040 902 1214 938">57,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="448 938 890 974">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="890 938 965 974">2</td> <td data-bbox="965 938 1040 974">8</td> <td data-bbox="1040 938 1214 974">57,8</td> </tr> </table>	1.2 Основные этапы проектирования печатного изделия			4		Итого по разделу		2	4	15	2. 2. Основные этапы макетирования печатного изделия					2.1 Подбор графических элементов для проектирования печатного изделия	4		4	20	2.2 Основные этапы подготовки печатного изделия к печати			22,8	Итого по разделу			4	42,8	Итого за семестр		2	8	57,8	Итого по дисциплине		2	8	57,8		
1.2 Основные этапы проектирования печатного изделия			4																																							
Итого по разделу		2	4	15																																						
2. 2. Основные этапы макетирования печатного изделия																																										
2.1 Подбор графических элементов для проектирования печатного изделия	4		4	20																																						
2.2 Основные этапы подготовки печатного изделия к печати				22,8																																						
Итого по разделу			4	42,8																																						
Итого за семестр		2	8	57,8																																						
Итого по дисциплине		2	8	57,8																																						
Б1.В.10	<p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>формирование у студентов определённого уровня компетенций соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта (ФГОС ВО) третьего поколения по специальности 54.03.01 «Дизайн», профиль графический дизайн: навыками художественной, проектной, информационно-технологической и научно-исследовательской деятельности.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Научные исследования в области мультимедийного продукта входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>История графического дизайна и рекламы Компьютерное искусство и фотография Компьютерные технологии в графическом дизайне Компьютерные технологии мультимедийного продукта Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности</p> <p>Теория и история дизайна Типография Фотография Цифровое искусство в графическом дизайне Визуальное восприятие графических изображений Конструирование и моделирование Пластическое моделирование Презентационные и мультимедийные технологии</p>	ПК-1	72(2)																																							

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																																
	<p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Фирменный стиль предприятия Производственная – преддипломная практика Проектная деятельность Проектирование и макетирование печатного издания Правовое обеспечение профессиональной деятельности Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы Научные исследования в области полиграфического продукта Научные исследования в области дизайна</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Научные исследования в области мультимедийного обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>																																		
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 996 722 1055">Код индикатора</td> <td data-bbox="722 996 1254 1055">Индикатор достижения компетенции</td> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																																
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																																		
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта																																		
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 1093 722 1198">ПК-1.1</td> <td data-bbox="722 1093 1254 1198">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> </table>	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения																																
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения																																		
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 1198 722 1303">ПК-1.2</td> <td data-bbox="722 1198 1254 1303">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</td> </tr> </table>	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами																																
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами																																		
	<p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 1339 778 1429">1. 1. Раздел Научные исследования в области графического дизайна.</td> <td data-bbox="778 1339 1153 1429"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1429 778 1534">1.1 Виды научных исследований в области графического дизайна</td> <td data-bbox="778 1429 1153 1534"> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1429 834 1534">0,15</td> <td data-bbox="834 1429 909 1534"></td> <td data-bbox="909 1429 984 1534">0,5</td> <td data-bbox="984 1429 1153 1534">3</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1534 778 1666">1.2 Цели и задачи научных исследований в области графического дизайна</td> <td data-bbox="778 1534 1153 1666"> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1534 834 1666">0,25</td> <td data-bbox="834 1534 909 1666"></td> <td data-bbox="909 1534 984 1666">0,5</td> <td data-bbox="984 1534 1153 1666">4</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1666 778 1814">1.3 Структура научных исследований в области графического дизайна</td> <td data-bbox="778 1666 1153 1814"> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1666 834 1814">0,25</td> <td data-bbox="834 1666 909 1814"></td> <td data-bbox="909 1666 984 1814">0,5</td> <td data-bbox="984 1666 1153 1814">7,1</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1814 778 1966">1.4 Определение проблемы, темы и объекта, предмета научного исследования</td> <td data-bbox="778 1814 1153 1966"> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1814 834 1966">0,25</td> <td data-bbox="834 1814 909 1966"></td> <td data-bbox="909 1814 984 1966">0,5</td> <td data-bbox="984 1814 1153 1966">6</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1966 778 2105">1.5 Выбор методов исследования в зависимости от цели и предмета исследования</td> <td data-bbox="778 1966 1153 2105"> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1966 834 2105">0,25</td> <td data-bbox="834 1966 909 2105"></td> <td data-bbox="909 1966 984 2105">0,5</td> <td data-bbox="984 1966 1153 2105">6</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	1. 1. Раздел Научные исследования в области графического дизайна.		1.1 Виды научных исследований в области графического дизайна	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1429 834 1534">0,15</td> <td data-bbox="834 1429 909 1534"></td> <td data-bbox="909 1429 984 1534">0,5</td> <td data-bbox="984 1429 1153 1534">3</td> </tr> </table>	0,15		0,5	3	1.2 Цели и задачи научных исследований в области графического дизайна	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1534 834 1666">0,25</td> <td data-bbox="834 1534 909 1666"></td> <td data-bbox="909 1534 984 1666">0,5</td> <td data-bbox="984 1534 1153 1666">4</td> </tr> </table>	0,25		0,5	4	1.3 Структура научных исследований в области графического дизайна	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1666 834 1814">0,25</td> <td data-bbox="834 1666 909 1814"></td> <td data-bbox="909 1666 984 1814">0,5</td> <td data-bbox="984 1666 1153 1814">7,1</td> </tr> </table>	0,25		0,5	7,1	1.4 Определение проблемы, темы и объекта, предмета научного исследования	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1814 834 1966">0,25</td> <td data-bbox="834 1814 909 1966"></td> <td data-bbox="909 1814 984 1966">0,5</td> <td data-bbox="984 1814 1153 1966">6</td> </tr> </table>	0,25		0,5	6	1.5 Выбор методов исследования в зависимости от цели и предмета исследования	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1966 834 2105">0,25</td> <td data-bbox="834 1966 909 2105"></td> <td data-bbox="909 1966 984 2105">0,5</td> <td data-bbox="984 1966 1153 2105">6</td> </tr> </table>	0,25		0,5	6		
1. 1. Раздел Научные исследования в области графического дизайна.																																			
1.1 Виды научных исследований в области графического дизайна	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1429 834 1534">0,15</td> <td data-bbox="834 1429 909 1534"></td> <td data-bbox="909 1429 984 1534">0,5</td> <td data-bbox="984 1429 1153 1534">3</td> </tr> </table>	0,15		0,5	3																														
0,15		0,5	3																																
1.2 Цели и задачи научных исследований в области графического дизайна	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1534 834 1666">0,25</td> <td data-bbox="834 1534 909 1666"></td> <td data-bbox="909 1534 984 1666">0,5</td> <td data-bbox="984 1534 1153 1666">4</td> </tr> </table>	0,25		0,5	4																														
0,25		0,5	4																																
1.3 Структура научных исследований в области графического дизайна	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1666 834 1814">0,25</td> <td data-bbox="834 1666 909 1814"></td> <td data-bbox="909 1666 984 1814">0,5</td> <td data-bbox="984 1666 1153 1814">7,1</td> </tr> </table>	0,25		0,5	7,1																														
0,25		0,5	7,1																																
1.4 Определение проблемы, темы и объекта, предмета научного исследования	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1814 834 1966">0,25</td> <td data-bbox="834 1814 909 1966"></td> <td data-bbox="909 1814 984 1966">0,5</td> <td data-bbox="984 1814 1153 1966">6</td> </tr> </table>	0,25		0,5	6																														
0,25		0,5	6																																
1.5 Выбор методов исследования в зависимости от цели и предмета исследования	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="790 1966 834 2105">0,25</td> <td data-bbox="834 1966 909 2105"></td> <td data-bbox="909 1966 984 2105">0,5</td> <td data-bbox="984 1966 1153 2105">6</td> </tr> </table>	0,25		0,5	6																														
0,25		0,5	6																																

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	1.6 Работа с различными источниками, базами данных научной информации. Представление информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.		0,15	0,5	6
	Итого по разделу	1,3		3	32,1
	2. 2. Раздел Методика научного исследования.				
	2.1 Методика научного исследования веб-сайтов и их описание		0,15	0,5	6
	2.2 Работа над рукописью, правила цитирования.		0,05	0,5	6
	2.3 Работа над рукописью, подготовка иллюстраций.		0,15	0,5	6
	2.4 Работа над рукописью, подготовка списка литературы.	5	0,15	0,6	4
	2.5 Работа над рукописью, верстка.		0,1	0,25	4
	2.6 Меры предосторожности при работе с ПК. Подготовка научно-исследовательской работы к защите (курсовой проект).		0,1	0,65	1,7
	Итого по разделу	0,7		3	27,7
	Итого за семестр	2		6	59,8
	Итого по дисциплине	2		6	59,8

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды формируемых компетенций</i>	<i>Объем, акад. час (з.е.)</i>
Б1.В.11	<p>Фирменный стиль предприятия</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) Развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн; освоение специальных знаний в области эргономики; ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной эргономики и антропометрии в контексте художественного проектирования; овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Фирменный стиль предприятия»</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Фирменный стиль предприятия входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Проектная деятельность Компьютерные технологии мультимедийного продукта Материаловедение и технологии современного полиграфического производства История искусств Основы производственного мастерства Пластическое моделирование Академическая живопись Академический рисунок Пропедевтика Производственная - технико-технологическая практика Психология визуального восприятия графических изображений Презентационные технологии представления проектов Учебная - учебно-ознакомительная практика Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Технический рисунок</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Информационные технологии в графическом дизайне Информационные технологии мультимедийного продукта Научные исследования в области мультимедийного продукта Научные исследования в области полиграфического продукта Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Проектирование и макетирование печатного издания Проектная деятельность Производственная – преддипломная практика Разработка иллюстрации средствами современных технологий Разработка мультимедийного продукта Региональные особенности дизайна Южного Урала</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p>	ПК-1; ПК-5	144 (4)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																																																											
	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Фирменный стиль предприятия» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p> <table border="1" data-bbox="456 526 1248 1191"> <thead> <tr> <th data-bbox="456 526 646 584">Код индикатора</th> <th data-bbox="646 526 1248 584">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="456 584 646 618">ПК-1</td> <td data-bbox="646 584 1248 618">Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 618 646 719">ПК-1.1</td> <td data-bbox="646 618 1248 719">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 719 646 819">ПК-1.2</td> <td data-bbox="646 719 1248 819">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 819 646 958">ПК-5</td> <td data-bbox="646 819 1248 958">Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 958 646 1191">ПК-5.1</td> <td data-bbox="646 958 1248 1191">Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили</td> </tr> </tbody> </table> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <table border="1" data-bbox="456 1227 1158 1982"> <tbody> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1227 836 1279">1. 1. Введение в предмет</td> <td data-bbox="836 1227 911 1279"></td> <td data-bbox="911 1227 1026 1279"></td> <td data-bbox="1026 1227 1158 1279"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1279 836 1368">1.1 Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе</td> <td data-bbox="836 1279 911 1368" rowspan="2">3</td> <td data-bbox="911 1279 1026 1368">1</td> <td data-bbox="1026 1279 1158 1368"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1368 836 1429">1.2 Понятие фирменный стиль. Классификация фирменных стилей</td> <td data-bbox="911 1368 1026 1429">1</td> <td data-bbox="1026 1368 1158 1429"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1429 836 1469">Итого по разделу</td> <td data-bbox="836 1429 911 1469">2</td> <td data-bbox="911 1429 1026 1469"></td> <td data-bbox="1026 1429 1158 1469"></td> </tr> <tr> <td colspan="5" data-bbox="456 1469 1158 1559">2. 2. Основные этапы проектирования фирменных стилей</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1559 836 1675">2.1 Проектирование логотипа, как основного элемента фирменного стиля</td> <td data-bbox="836 1559 911 1675" rowspan="3">3</td> <td data-bbox="911 1559 1026 1675"></td> <td data-bbox="1026 1559 1158 1675"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1675 836 1794">2.2 Основные этапы подбора состава элементов фирменного стиля.</td> <td data-bbox="911 1675 1026 1794"></td> <td data-bbox="1026 1675 1158 1794"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1794 836 1854">2.3 Понятие дизайнерская марка</td> <td data-bbox="911 1794 1026 1854"></td> <td data-bbox="1026 1794 1158 1854"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1854 836 1895">Итого по разделу</td> <td data-bbox="836 1854 911 1895"></td> <td data-bbox="911 1854 1026 1895"></td> <td data-bbox="1026 1854 1158 1895"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1895 836 1935">Итого за семестр</td> <td data-bbox="836 1895 911 1935">2</td> <td data-bbox="911 1895 1026 1935"></td> <td data-bbox="1026 1895 1158 1935"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1935 836 1982">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="836 1935 911 1982">2</td> <td data-bbox="911 1935 1026 1982"></td> <td data-bbox="1026 1935 1158 1982"></td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами	ПК-5	Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики	ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили	1. 1. Введение в предмет					1.1 Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе	3	1		1.2 Понятие фирменный стиль. Классификация фирменных стилей	1		Итого по разделу		2			2. 2. Основные этапы проектирования фирменных стилей					2.1 Проектирование логотипа, как основного элемента фирменного стиля	3			2.2 Основные этапы подбора состава элементов фирменного стиля.			2.3 Понятие дизайнерская марка			Итого по разделу					Итого за семестр		2			Итого по дисциплине		2				
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																																																													
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта																																																													
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения																																																													
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами																																																													
ПК-5	Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики																																																													
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили																																																													
1. 1. Введение в предмет																																																														
1.1 Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в учебном процессе	3	1																																																												
1.2 Понятие фирменный стиль. Классификация фирменных стилей		1																																																												
Итого по разделу		2																																																												
2. 2. Основные этапы проектирования фирменных стилей																																																														
2.1 Проектирование логотипа, как основного элемента фирменного стиля	3																																																													
2.2 Основные этапы подбора состава элементов фирменного стиля.																																																														
2.3 Понятие дизайнерская марка																																																														
Итого по разделу																																																														
Итого за семестр		2																																																												
Итого по дисциплине		2																																																												
Б1.В.12	<p>История графического дизайна и рекламы 1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p>	ПК-1; ПК-5	144 (4)																																																											

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>Целями освоения дисциплины «История графического дизайна и рекламы» являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн; - ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современных графических редакторов в контексте художественного проектирования; - овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «История графического дизайна и рекламы». <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина История графического дизайна и рекламы входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Компьютерные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Академический рисунок Академическая живопись Цифровое искусство в графическом дизайне Декоративная живопись Основы проектной графики Основы производственного мастерства Проектирование и макетирование печатного издания Производственная - технико-технологическая практика Теория и история дизайна Типографика Фотографика Эргономика Материаловедение и технологии современного полиграфического производства Пластическое моделирование Психология визуального восприятия графических изображений Фирменный стиль предприятия Презентационные технологии представления проектов Учебная - учебно-ознакомительная практика Пропедевтика Технический рисунок Цветоведение и колористика</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Производственная – преддипломная практика Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Цифровое искусство в графическом дизайне Информационные технологии в графическом дизайне Конструирование и моделирование</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	<p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «История графического дизайна и рекламы» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 712 719 763">Код индикатора</td> <td data-bbox="719 712 1254 763">Индикатор достижения компетенции</td> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции				
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 801 719 875">ПК-1.1</td> <td data-bbox="719 801 1254 875">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> </table>	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения		
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 875 719 949">ПК-1.2</td> <td data-bbox="719 875 1254 949">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</td> </tr> </table>	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами		
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами				
	ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 1095 719 1279">ПК-5.1</td> <td data-bbox="719 1095 1254 1279">Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование формообразования, цвета графической концепции и стили</td> </tr> </table>	ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование формообразования, цвета графической концепции и стили		
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование формообразования, цвета графической концепции и стили				
	Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)				
	1. Раздел 1. История графического дизайна				
	1.1 Введение в предмет. Цели и задачи дисциплины. Основные понятия графического дизайна	5	5		
	1.2 История графического дизайна XX века. Жанры графического дизайна				
	Итого по разделу				
	2. Раздел 2. История рекламы				
	2.1 Истоки рекламной коммуникации. Реклама в античном мире	1			
	2.2 Реклама в западноевропейской средневековой культуре	5			
	2.3 Реклама в России (от Средневековья к Новому времени)	1			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	2.4 Виды рекламной деятельности	1	1
	2.5 Средства распространения рекламы		1
	Итого по разделу	3	4
	Итого за семестр	8	8
	Итого по дисциплине	8	8
Б1.В.13	<p>Компьютерные технологии мультимедийного продукта 1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Целями освоения дисциплины (модуля) «Компьютерные технологии мультимедийного продукта» являются: формирование у студентов определённого уровня компетенций с образовательного государственного стандарта 54.03.01 Дизайн.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Компьютерные технологии мультимедийного продукта входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Основы шрифтовой и орнаментальной композиции</p> <p>Пропедевтика Академический рисунок Академическая живопись Пластическое моделирование Основы производственного мастерства История искусств Проектная деятельность Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>Производственная - технико-технологическая практика Психология визуального восприятия графических изображений Фирменный стиль предприятия Презентационные технологии представления проектов Учебная - учебно-ознакомительная практика Технический рисунок Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Конструирование и моделирование Основы производственного мастерства Пластическое моделирование Проектная деятельность История графического дизайна и рекламы Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p>	ПК-1; ПК-3	216(6)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)												
	<p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>Типографика</p> <p>Фотографика</p> <p>Цифровое искусство в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p> <p>Разработка иллюстрации средствами современных технологий</p> <p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>Региональные особенности дизайна Южного Урала</p> <p>Фирменный стиль предприятия</p> <p>Производственная - технико-технологическая практика</p> <p>Психология визуального восприятия графических изображений</p> <p>Декоративная живопись</p> <p>Основы проектной графики</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной</p> <p>Производственная - педагогическая практика</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Компьютерные технологии мультимедийного продукта» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p> <table border="1" data-bbox="456 1411 1254 2069"> <thead> <tr> <th data-bbox="456 1411 722 1464">Код индикатора</th> <th data-bbox="722 1411 1254 1464">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="456 1464 722 1503">ПК-1</td> <td data-bbox="722 1464 1254 1503">Способен выполнять задания по разработке концепт-пр</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1503 722 1686">ПК-1.1</td> <td data-bbox="722 1503 1254 1686">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1686 722 1848">ПК-1.2</td> <td data-bbox="722 1686 1254 1848">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1848 722 1921">ПК-3</td> <td data-bbox="722 1848 1254 1921">Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1921 722 2069">ПК-3.1</td> <td data-bbox="722 1921 1254 2069">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-пр	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами	ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна	ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции														
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-пр														
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения														
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами														
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна														
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна														

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																																																										
	ПК-3.2 Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна																																																												
	ПК-3.3 Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна																																																												
	<p align="center">Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 745 890 808">1. 1. Мультимедийные продукты</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 808 815 954">1.1 Классификация мультимедийных продуктов</td> <td data-bbox="815 808 890 954" rowspan="2">3</td> <td data-bbox="890 808 949 954">1</td> <td data-bbox="949 808 1024 954"></td> <td data-bbox="1024 808 1099 954"></td> <td data-bbox="1099 808 1203 954">10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 954 815 1144">1.2 Технологические особенности при проектировании мультимедийных продуктов</td> <td data-bbox="890 954 949 1144">1</td> <td data-bbox="949 954 1024 1144"></td> <td data-bbox="1024 954 1099 1144"></td> <td data-bbox="1099 954 1203 1144">80</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1144 890 1182">Итого по разделу</td> <td data-bbox="890 1144 949 1182">2</td> <td data-bbox="949 1144 1024 1182"></td> <td data-bbox="1024 1144 1099 1182"></td> <td data-bbox="1099 1144 1203 1182">90</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1182 890 1245">2. 2. Создание мультимедийных продуктов</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1245 815 1391">2.1 Основные этапы создания мультимедийных продуктов. Формирование технического задания.</td> <td data-bbox="815 1245 890 1391" rowspan="2">3</td> <td data-bbox="890 1245 949 1391">2</td> <td data-bbox="949 1245 1024 1391"></td> <td data-bbox="1024 1245 1099 1391">8</td> <td data-bbox="1099 1245 1203 1391">40</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1391 815 1592">2.2 Основные композиционные приемы при создании мультимедийных продуктов</td> <td data-bbox="890 1391 949 1592"></td> <td data-bbox="949 1391 1024 1592"></td> <td data-bbox="1024 1391 1099 1592">8</td> <td data-bbox="1099 1391 1203 1592">57,6</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1592 890 1630">Итого по разделу</td> <td data-bbox="890 1592 949 1630">2</td> <td data-bbox="949 1592 1024 1630"></td> <td data-bbox="1024 1592 1099 1630">16</td> <td data-bbox="1099 1592 1203 1630">97,6</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1630 890 1668">Итого за семестр</td> <td data-bbox="890 1630 949 1668">4</td> <td data-bbox="949 1630 1024 1668"></td> <td data-bbox="1024 1630 1099 1668">16</td> <td data-bbox="1099 1630 1203 1668">187,6</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 1668 890 1731">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="890 1668 949 1731">4</td> <td data-bbox="949 1668 1024 1731"></td> <td data-bbox="1024 1668 1099 1731">16</td> <td data-bbox="1099 1668 1203 1731">187,6</td> </tr> </table>	1. 1. Мультимедийные продукты						1.1 Классификация мультимедийных продуктов	3	1			10	1.2 Технологические особенности при проектировании мультимедийных продуктов	1			80	Итого по разделу		2			90	2. 2. Создание мультимедийных продуктов						2.1 Основные этапы создания мультимедийных продуктов. Формирование технического задания.	3	2		8	40	2.2 Основные композиционные приемы при создании мультимедийных продуктов			8	57,6	Итого по разделу		2		16	97,6	Итого за семестр		4		16	187,6	Итого по дисциплине		4		16	187,6		
1. 1. Мультимедийные продукты																																																													
1.1 Классификация мультимедийных продуктов	3	1			10																																																								
1.2 Технологические особенности при проектировании мультимедийных продуктов		1			80																																																								
Итого по разделу		2			90																																																								
2. 2. Создание мультимедийных продуктов																																																													
2.1 Основные этапы создания мультимедийных продуктов. Формирование технического задания.	3	2		8	40																																																								
2.2 Основные композиционные приемы при создании мультимедийных продуктов				8	57,6																																																								
Итого по разделу		2		16	97,6																																																								
Итого за семестр		4		16	187,6																																																								
Итого по дисциплине		4		16	187,6																																																								
Б1.В.14	<p align="center">Цифровое искусство в графическом дизайне</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля) Целью освоения дисциплины «Цифровое искусство в графическом дизайне» является формирование компетентности обучающихся в области современного цифрового искусства и дизайна.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы Дисциплина Цифровое искусство в графическом дизайне входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p>	ПК-1; ПК-3	144 (4)																																																										

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																									
	<p>История графического дизайна и рекламы</p> <p>Основы шрифтовой и орнаментальной композиции</p> <p>Психология визуального восприятия графических изображений</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Цифровое искусство в графическом дизайне» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p> <table border="1" data-bbox="453 913 1216 1608"> <thead> <tr> <th data-bbox="453 913 722 969">Код индикатора</th> <th data-bbox="722 913 1216 969">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="453 969 722 1003">ПК-1</td> <td data-bbox="722 969 1216 1003">Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1003 722 1120">ПК-1.1</td> <td data-bbox="722 1003 1216 1120">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1120 722 1236">ПК-1.2</td> <td data-bbox="722 1120 1216 1236">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1236 722 1305">ПК-3</td> <td data-bbox="722 1236 1216 1305">Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1305 722 1422">ПК-3.1</td> <td data-bbox="722 1305 1216 1422">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1422 722 1514">ПК-3.2</td> <td data-bbox="722 1422 1216 1514">Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1514 722 1608">ПК-3.3</td> <td data-bbox="722 1514 1216 1608">Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна</td> </tr> </tbody> </table> <p>Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)</p> <table border="1" data-bbox="440 1644 1254 1953"> <tr> <td data-bbox="440 1644 975 1749">1. Место цифрового искусства в современном мире</td> <td data-bbox="975 1644 1254 1749"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="440 1749 911 1953">1.1 Основные понятия. Ретроспектива смены парадигм искусства и художественного творчества в контексте научно-технического прогресса</td> <td data-bbox="911 1749 1254 1953"> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="911 1749 975 1953">5</td> <td data-bbox="975 1749 1050 1953">1</td> <td data-bbox="1050 1749 1125 1953"></td> <td data-bbox="1125 1749 1200 1953">4</td> <td data-bbox="1200 1749 1254 1953"></td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами	ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна	ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна	ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна	ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна	1. Место цифрового искусства в современном мире		1.1 Основные понятия. Ретроспектива смены парадигм искусства и художественного творчества в контексте научно-технического прогресса	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="911 1749 975 1953">5</td> <td data-bbox="975 1749 1050 1953">1</td> <td data-bbox="1050 1749 1125 1953"></td> <td data-bbox="1125 1749 1200 1953">4</td> <td data-bbox="1200 1749 1254 1953"></td> </tr> </table>	5	1		4			
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																											
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта																											
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения																											
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами																											
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна																											
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна																											
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна																											
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна																											
1. Место цифрового искусства в современном мире																												
1.1 Основные понятия. Ретроспектива смены парадигм искусства и художественного творчества в контексте научно-технического прогресса	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="911 1749 975 1953">5</td> <td data-bbox="975 1749 1050 1953">1</td> <td data-bbox="1050 1749 1125 1953"></td> <td data-bbox="1125 1749 1200 1953">4</td> <td data-bbox="1200 1749 1254 1953"></td> </tr> </table>	5	1		4																							
5	1		4																									

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																				
	1.2 Виды современного цифрового искусства. Объекты и концепции современного цифрового искусства. Разработка концепции объекта современного цифрового искусства	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="911 387 975 622">1</td> <td data-bbox="975 387 1038 622"></td> <td data-bbox="1038 387 1102 622">4</td> <td data-bbox="1102 387 1166 622"></td> <td data-bbox="1166 387 1230 622"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="911 622 975 667">Итого по разделу</td> <td data-bbox="975 622 1038 667">2</td> <td data-bbox="1038 622 1102 667">8</td> <td data-bbox="1102 622 1166 667"></td> <td data-bbox="1166 622 1230 667"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="911 667 975 701">Итого за семестр</td> <td data-bbox="975 667 1038 701">2</td> <td data-bbox="1038 667 1102 701">8</td> <td data-bbox="1102 667 1166 701"></td> <td data-bbox="1166 667 1230 701"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="911 701 975 763">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="975 701 1038 763">2</td> <td data-bbox="1038 701 1102 763">8</td> <td data-bbox="1102 701 1166 763"></td> <td data-bbox="1166 701 1230 763"></td> </tr> </table>	1		4			Итого по разделу	2	8			Итого за семестр	2	8			Итого по дисциплине	2	8			
1		4																					
Итого по разделу	2	8																					
Итого за семестр	2	8																					
Итого по дисциплине	2	8																					
Б1.В.15	<p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Целью освоения дисциплины «Методика преподавания дизайна в средней школе» является формирование педагогических навыков для преподавания художественных и проектных дисциплин в средней школе и в учреждениях дополнительного образования.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Методика преподавания дизайна в средней школе входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Технология командообразования и саморазвития Философия Визуальное восприятие графических изображений Теория и история дизайна Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик: Организация процесса обучения дизайну в высшей школе Теория и история дизайна</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Методика преподавания» должен обладать следующими компетенциями:</p> <table border="1" data-bbox="454 1601 1249 2094"> <thead> <tr> <th data-bbox="454 1601 722 1653">Код индикатора</th> <th data-bbox="722 1601 1249 1653">Индикатор достижения</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="454 1653 722 1691">ПК-1</td> <td data-bbox="722 1653 1249 1691">Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1691 722 1839">ПК-1.1</td> <td data-bbox="722 1691 1249 1839">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1839 722 1951">ПК-1.2</td> <td data-bbox="722 1839 1249 1951">Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1951 722 2063">ПК-6</td> <td data-bbox="722 1951 1249 2063">Способен проектировать и реализовывать образовательный процесс в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 2063 722 2094">ПК-6.1</td> <td data-bbox="722 2063 1249 2094">Планирует и проводит учебные занятия</td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения	ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами	ПК-6	Способен проектировать и реализовывать образовательный процесс в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	ПК-6.1	Планирует и проводит учебные занятия	ПК-1; ПК-6	108 (3)								
Код индикатора	Индикатор достижения																						
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта																						
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения																						
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами																						
ПК-6	Способен проектировать и реализовывать образовательный процесс в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования																						
ПК-6.1	Планирует и проводит учебные занятия																						

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формы руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
ПК-6.2	Осуществляет профессиональную деятельность в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования		
Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)			
1. История развития дизайнерского образования			
1.1 Тема: история развития дизайнерского образования в Европе. История преподавания дизайна в средних школах и колледжах Великобритании. История дизайнерского образования в Германии Социально-активная позиция преподавателей БАУХАУЗА и Ульмской школы дизайна. История развития дизайн-образования в Японии.			
1.2 Тема: история дизайнерского образования в России. Краткий исторический обзор преподавания художественного проектирования в России. Художественно-промышленное училище им. Г. И. Строганова. Деятельность преподавателей ВХУТЕИНа и ВХУТЕМАСа.			
1.3 Тема: государственные программы по дизайну для общеобразовательных школ и учреждений дополнительного образования. Сравнительная характеристика.			
1.4 Тема: цели и задачи дизайнерской подготовки разных возрастных групп учащихся.			
Итого по разделу			
2. Организация учебно-воспитательной работы по дизайну			
2.1 Календарно-тематическое планирование учебного материала по дизайну. Особенности составления календарно-тематического плана для общеобразовательных школ и учреждений дополнительного образования			
2.2 поурочное планирование учебного материала по дизайну.			
2.3 Тема: методы преподавания дизайна: традиционные и инновационные. Проблема оптимальности выбора эффективного метода обучения.			
Итого по разделу			
3. Общие вопросы методики обучения дизайну			
3.1 Активизация познавательной деятельности обучающихся.			
3.2 Принципы разработки средств обучения дизайну			
3.3 Разработка диагностических и контрольно-измерительных материалов по дизайну			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	3.4 Рабочие тетради на печатной основе - эффективное средство обучения		
	Итого по разделу		2
	Итого за семестр		2
	Итого по дисциплине		2
Б1.В.16	<p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>формирование у студентов определённого уровня компетенций соответствующего государственного стандарта (ФГОС ВО) третьего поколения профиль графический дизайн: навыками художественной, проектной, и исследовательской деятельности.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Научные исследования в области полиграфического продукта формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные на практике:</p> <p>История графического дизайна и рекламы Компьютерное искусство и фотография Компьютерные технологии в графическом дизайне Компьютерные технологии мультимедийного продукта Материаловедение и технологии современного полиграфического производства Организация процесса обучения дизайну в высшей школе Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности Теория и история дизайна Типография Фотография Цифровое искусство в графическом дизайне Визуальное восприятие графических изображений Презентационные и мультимедийные технологии Правоведение Учебная - практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Научные исследования в области дизайна Научные исследования в области мультимедийного продукта Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы Информационные технологии в графическом дизайне Производственная – преддипломная практика Проектная деятельность Фирменный стиль предприятия Разработка мультимедийного продукта</p>	ПК-1	72(2)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)	
3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения				
В результате освоения дисциплины (модуля) «Научные исследования в области полиграфического продукта» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:				
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции			
ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта				
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения			
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами			
Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)				
1. 1. Раздел Научные исследования в области графического дизайна.				
1.1 Виды научных исследований в области графического дизайна	5	0,5	2	1,8
1.2 Цели и задачи научных исследований в области графического дизайна.		0,5	1	1
1.3 Структура научных исследований в области графического дизайна		0,5	1	5
1.4 Определение проблемы, темы и объекта, предмета научного исследования		0,5	1,25	5
1.5 Выбор методов исследования в зависимости от цели и предмета исследования			1	5
1.6 Работа с различными источниками, базами данных научной информации. Представление информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.				10
Итого по разделу		2	6,25	27,8
2. 2. Раздел Методика научного исследования.				
2.1 Методика научного исследования объектов графического дизайна и их описание	5		1	2

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формы руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																																								
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 396 855 477">2.2 Работа над рукописью, правила цитирования.</td> <td data-bbox="855 396 927 477"></td> <td data-bbox="927 396 999 477"></td> <td data-bbox="999 396 1070 477"></td> <td data-bbox="1070 396 1240 477">2</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 477 855 589">2.3 Работа над рукописью, подготовка иллюстраций.</td> <td data-bbox="855 477 927 589"></td> <td data-bbox="927 477 999 589"></td> <td data-bbox="999 477 1070 589"></td> <td data-bbox="1070 477 1240 589">3</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 589 855 701">2.4 Работа над рукописью, подготовка списка литературы.</td> <td data-bbox="855 589 927 701"></td> <td data-bbox="927 589 999 701"></td> <td data-bbox="999 589 1070 701">0,5</td> <td data-bbox="1070 589 1240 701">3</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 701 855 768">2.5 Работа над рукописью, верстка.</td> <td data-bbox="855 701 927 768"></td> <td data-bbox="927 701 999 768"></td> <td data-bbox="999 701 1070 768">0,25</td> <td data-bbox="1070 701 1240 768">16</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 768 855 902">2.6 Меры предосторожности при работе с ПК. Подготовка научно-исследовательской работы к защите (курсовой проект).</td> <td data-bbox="855 768 927 902"></td> <td data-bbox="927 768 999 902"></td> <td data-bbox="999 768 1070 902"></td> <td data-bbox="1070 768 1240 902">3</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 902 855 936">Итого по разделу</td> <td data-bbox="855 902 927 936"></td> <td data-bbox="927 902 999 936"></td> <td data-bbox="999 902 1070 936">1,75</td> <td data-bbox="1070 902 1240 936">29</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 936 855 969">Итого за семестр</td> <td data-bbox="855 936 927 969">2</td> <td data-bbox="927 936 999 969"></td> <td data-bbox="999 936 1070 969">8</td> <td data-bbox="1070 936 1240 969">56,8</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 969 855 1025">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="855 969 927 1025">2</td> <td data-bbox="927 969 999 1025"></td> <td data-bbox="999 969 1070 1025">8</td> <td data-bbox="1070 969 1240 1025">56,8</td> </tr> </table>	2.2 Работа над рукописью, правила цитирования.				2	2.3 Работа над рукописью, подготовка иллюстраций.				3	2.4 Работа над рукописью, подготовка списка литературы.			0,5	3	2.5 Работа над рукописью, верстка.			0,25	16	2.6 Меры предосторожности при работе с ПК. Подготовка научно-исследовательской работы к защите (курсовой проект).				3	Итого по разделу			1,75	29	Итого за семестр	2		8	56,8	Итого по дисциплине	2		8	56,8		
2.2 Работа над рукописью, правила цитирования.				2																																							
2.3 Работа над рукописью, подготовка иллюстраций.				3																																							
2.4 Работа над рукописью, подготовка списка литературы.			0,5	3																																							
2.5 Работа над рукописью, верстка.			0,25	16																																							
2.6 Меры предосторожности при работе с ПК. Подготовка научно-исследовательской работы к защите (курсовой проект).				3																																							
Итого по разделу			1,75	29																																							
Итого за семестр	2		8	56,8																																							
Итого по дисциплине	2		8	56,8																																							
Б1.В.17	<p>Конструирование и моделирование 1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Формирование у студентов определённого уровня компетенций соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта (ФГОС ВО) третьего поколения по специальности 54.03.01 «Дизайн», профиль дизайн мебели: навыками художественной, проектной, информационно-технологической и научно-исследовательской деятельности.</p> <ul style="list-style-type: none"> • художественная деятельность: выполнение художественного моделирования и эскизирования; владение навыками композиционного формообразования и объемного макетирования; • проектная деятельность: выполнение комплексных дизайн-проектов, изделий и систем, предметных и информационных комплексов на основе методики ведения проектно-художественной деятельности; владение технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; владение методами эргономики и антропометрии; • информационно-технологическая деятельность: владение современными информационными технологиями для создания графических образов, проектной документации, компьютерного моделирования; организационно-управленческая деятельность: готовностью организовать проектную деятельность; • научно-исследовательская деятельность; применение методов научных исследований при создании дизайн-проектов. <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Конструирование и моделирование входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Академическая скульптура Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Пропедевтика</p>	ПК-1; ПК-3	108(3)																																								

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																												
	<p>Технический рисунок. Инженерная графика Технический рисунок. Основы перспективы Цветоведение. Химия и физика цвета Эргономика</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Пластическое моделирование Методика преподавания дизайна в средней школе Организация процесса обучения дизайну в высшей школе Теория и история дизайна Типографика Информационные технологии мультимедийного продукта Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Разработка мультимедийного продукта Фирменный стиль предприятия</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Конструирование и моделирование» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p> <table border="1" data-bbox="454 1223 1251 1899"> <thead> <tr> <th data-bbox="454 1223 722 1279">Код индикатора</th> <th data-bbox="722 1223 1251 1279">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="454 1279 722 1317">ПК-1</td> <td data-bbox="722 1279 1251 1317">Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1317 722 1433">ПК-1.1</td> <td data-bbox="722 1317 1251 1433">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1433 722 1507">ПК-1.2</td> <td data-bbox="722 1433 1251 1507">Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1507 722 1581">ПК-3</td> <td data-bbox="722 1507 1251 1581">Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1581 722 1697">ПК-3.1</td> <td data-bbox="722 1581 1251 1697">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1697 722 1771">ПК-3.2</td> <td data-bbox="722 1697 1251 1771">Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1771 722 1899">ПК-3.3</td> <td data-bbox="722 1771 1251 1899">Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна</td> </tr> </tbody> </table> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <table border="1" data-bbox="454 1933 1235 2103"> <tbody> <tr> <td data-bbox="454 1933 836 2022">1. 1. Раздел Основные сведения о конструировании и моделировании в графическом дизайне.</td> <td data-bbox="836 1933 911 2022"></td> <td data-bbox="911 1933 978 2022"></td> <td data-bbox="978 1933 1061 2022"></td> <td data-bbox="1061 1933 1160 2022"></td> <td data-bbox="1160 1933 1235 2022"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 2022 836 2103">1.1 Введение. Исторический обзор. Средства художественного конструирования.</td> <td data-bbox="836 2022 911 2103">5</td> <td data-bbox="911 2022 978 2103">1</td> <td data-bbox="978 2022 1061 2103"></td> <td data-bbox="1061 2022 1160 2103">3</td> <td data-bbox="1160 2022 1235 2103">4</td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами	ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна	ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна	ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна	ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна	1. 1. Раздел Основные сведения о конструировании и моделировании в графическом дизайне.						1.1 Введение. Исторический обзор. Средства художественного конструирования.	5	1		3	4		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																														
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта																														
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения																														
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами																														
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна																														
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна																														
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна																														
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна																														
1. 1. Раздел Основные сведения о конструировании и моделировании в графическом дизайне.																															
1.1 Введение. Исторический обзор. Средства художественного конструирования.	5	1		3	4																										

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																																																																		
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="450 387 836 521">1.2 Материалы и инструменты. Конструирование простейших объектов графического дизайна(визитки, календари и т.д.)</td> <td data-bbox="836 387 911 521"></td> <td data-bbox="911 387 986 521">1</td> <td data-bbox="986 387 1061 521">2</td> <td data-bbox="1061 387 1235 521">1</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="450 521 836 555">Итого по разделу</td> <td data-bbox="911 521 986 555">2</td> <td data-bbox="986 521 1061 555">5</td> <td data-bbox="1061 521 1235 555">5</td> </tr> <tr> <td colspan="5" data-bbox="450 555 1235 689">2. 2. Раздел Методы и приемы моделирования и конструирования из картона. Конструирование и моделирование упаковки в графическом дизайне</td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 689 836 779">2.1 Общие сведения упаковки. Виды и классификация тары, как упаковки.</td> <td data-bbox="836 689 911 779" rowspan="3">5</td> <td data-bbox="911 689 986 779"></td> <td data-bbox="986 689 1061 779"></td> <td data-bbox="1061 689 1235 779">6</td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 779 836 869">2.2 Этапы построения разверток для бумажной упаковки</td> <td data-bbox="911 779 986 869"></td> <td data-bbox="986 779 1061 869"></td> <td data-bbox="1061 779 1235 869">6</td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 869 836 958">2.3 Комбинированный методы проектирования</td> <td data-bbox="911 869 986 958"></td> <td data-bbox="986 869 1061 958">0,25</td> <td data-bbox="1061 869 1235 958">6</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="450 958 836 992">Итого по разделу</td> <td data-bbox="911 958 986 992"></td> <td data-bbox="986 958 1061 992">0,25</td> <td data-bbox="1061 958 1235 992">18</td> </tr> <tr> <td colspan="5" data-bbox="450 992 1235 1081">3. 3. Раздел Практическое конструирование и моделирование в графическом дизайне</td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 1081 836 1238">3.1 Некоторые исторические сведения о конструировании масок.</td> <td data-bbox="836 1081 911 1238" rowspan="3">5</td> <td data-bbox="911 1081 986 1238"></td> <td data-bbox="986 1081 1061 1238">0,25</td> <td data-bbox="1061 1081 1235 1238">4</td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 1238 836 1395">3.2 Технология и этапы моделирования и конструирования масок. Конструирование и моделирование своего изделия (опытного образца)</td> <td data-bbox="911 1238 986 1395"></td> <td data-bbox="986 1238 1061 1395">0,25</td> <td data-bbox="1061 1238 1235 1395">36</td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 1395 836 1507">3.3 Необходимые материалы для декорирования масок</td> <td data-bbox="911 1395 986 1507"></td> <td data-bbox="986 1395 1061 1507">0,25</td> <td data-bbox="1061 1395 1235 1507">32,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="450 1507 836 1541">Итого по разделу</td> <td data-bbox="911 1507 986 1541"></td> <td data-bbox="986 1507 1061 1541">0,75</td> <td data-bbox="1061 1507 1235 1541">72,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="450 1541 836 1574">Итого за семестр</td> <td data-bbox="911 1541 986 1574">2</td> <td data-bbox="986 1541 1061 1574">6</td> <td data-bbox="1061 1541 1235 1574">95,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="450 1574 836 1626">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="911 1574 986 1626">2</td> <td data-bbox="986 1574 1061 1626">6</td> <td data-bbox="1061 1574 1235 1626">95,8</td> </tr> </table>	1.2 Материалы и инструменты. Конструирование простейших объектов графического дизайна(визитки, календари и т.д.)		1	2	1	Итого по разделу		2	5	5	2. 2. Раздел Методы и приемы моделирования и конструирования из картона. Конструирование и моделирование упаковки в графическом дизайне					2.1 Общие сведения упаковки. Виды и классификация тары, как упаковки.	5			6	2.2 Этапы построения разверток для бумажной упаковки			6	2.3 Комбинированный методы проектирования		0,25	6	Итого по разделу			0,25	18	3. 3. Раздел Практическое конструирование и моделирование в графическом дизайне					3.1 Некоторые исторические сведения о конструировании масок.	5		0,25	4	3.2 Технология и этапы моделирования и конструирования масок. Конструирование и моделирование своего изделия (опытного образца)		0,25	36	3.3 Необходимые материалы для декорирования масок		0,25	32,8	Итого по разделу			0,75	72,8	Итого за семестр		2	6	95,8	Итого по дисциплине		2	6	95,8		
1.2 Материалы и инструменты. Конструирование простейших объектов графического дизайна(визитки, календари и т.д.)		1	2	1																																																																	
Итого по разделу		2	5	5																																																																	
2. 2. Раздел Методы и приемы моделирования и конструирования из картона. Конструирование и моделирование упаковки в графическом дизайне																																																																					
2.1 Общие сведения упаковки. Виды и классификация тары, как упаковки.	5			6																																																																	
2.2 Этапы построения разверток для бумажной упаковки				6																																																																	
2.3 Комбинированный методы проектирования			0,25	6																																																																	
Итого по разделу			0,25	18																																																																	
3. 3. Раздел Практическое конструирование и моделирование в графическом дизайне																																																																					
3.1 Некоторые исторические сведения о конструировании масок.	5		0,25	4																																																																	
3.2 Технология и этапы моделирования и конструирования масок. Конструирование и моделирование своего изделия (опытного образца)			0,25	36																																																																	
3.3 Необходимые материалы для декорирования масок			0,25	32,8																																																																	
Итого по разделу			0,75	72,8																																																																	
Итого за семестр		2	6	95,8																																																																	
Итого по дисциплине		2	6	95,8																																																																	
Б1.В.ДВ.01.01	<p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Целями освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии в графическом дизайне» являются: формирование у студентов определённого уровня компетенций, соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта 54.03.01 Дизайн.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Информационные технологии в графическом дизайне входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Типографика Пропедевтика</p>	ПК-1; ПК-3	108(3)																																																																		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>Компьютерные технологии в графическом дизайне</p> <p>Визуальное восприятие графических изображений</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии в графическом дизайне» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения		
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами	информационными	базами
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна		
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов графического дизайна	эскизов и	оригиналов элементов
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна		
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна		
Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)			
1. Раздел 1. Создание визуальных элементов фирменного стиля			
1.1 Предпроектный анализ	5	1	1/1 И
1.2 Этапы разработки товарного знака		1	
1.3 Лейтмотивы товарных знаков		1	
1.4 Шрифт в системе фирменного стиля		1	
1.5 Психология цветового восприятия		1/1 И	
Итого по разделу		2	4/2

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																																			
	<table border="1"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 394 890 495">2. Раздел 2. Практическая работа по разработке визуальных элементов</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 495 836 707">2.1 Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции</td> <td data-bbox="836 495 890 707" rowspan="2">5</td> <td data-bbox="890 495 962 707"></td> <td data-bbox="962 495 1050 707"></td> <td data-bbox="1050 495 1121 707">2</td> <td data-bbox="1121 495 1209 707"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 707 836 913">2.2 Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения. Разработка визитки, буклета, календаря</td> <td data-bbox="890 707 962 913"></td> <td data-bbox="962 707 1050 913"></td> <td data-bbox="1050 707 1121 913">2</td> <td data-bbox="1121 707 1209 913"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 913 890 954">Итого по разделу</td> <td data-bbox="890 913 962 954"></td> <td data-bbox="962 913 1050 954"></td> <td data-bbox="1050 913 1121 954">4</td> <td data-bbox="1121 913 1209 954"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 954 890 994">Итого за семестр</td> <td data-bbox="890 954 962 994">2</td> <td data-bbox="962 954 1050 994"></td> <td data-bbox="1050 954 1121 994">8/2</td> <td data-bbox="1121 954 1209 994"></td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="456 994 890 1025">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="890 994 962 1025">2</td> <td data-bbox="962 994 1050 1025"></td> <td data-bbox="1050 994 1121 1025">8/2</td> <td data-bbox="1121 994 1209 1025"></td> </tr> </table>	2. Раздел 2. Практическая работа по разработке визуальных элементов						2.1 Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции	5			2		2.2 Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения. Разработка визитки, буклета, календаря			2		Итого по разделу				4		Итого за семестр		2		8/2		Итого по дисциплине		2		8/2			
2. Раздел 2. Практическая работа по разработке визуальных элементов																																						
2.1 Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции	5			2																																		
2.2 Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения. Разработка визитки, буклета, календаря				2																																		
Итого по разделу				4																																		
Итого за семестр		2		8/2																																		
Итого по дисциплине		2		8/2																																		
Б1.В.ДВ.01.02	<p>Информационные технологии мультимедийного продукта</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Целями освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии мультимедийного продукта» являются: формирование у студентов определённого уровня компетенций соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта 54.03.01 Дизайн.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Информационные технологии мультимедийного продукта входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Типографика Пропедевтика Фотографика Компьютерные технологии мультимедийного продукта Материаловедение и технологии современного полиграфического производства Пластическое моделирование Психология визуального восприятия графических изображений Фирменный стиль предприятия Академическая живопись Академический рисунок История искусств Презентационные технологии представления проектов Учебная - учебно-ознакомительная практика Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Технический рисунок Цветоведение и колористика</p>	ПК-1; ПК-3	108(3)																																			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																																
	<p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта Научные исследования в области мультимедийного продукта Разработка мультимедийного продукта Информационные технологии в графическом дизайне История графического дизайна и рекламы Конструирование и моделирование Методика преподавания дизайна в средней школе Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Проектная деятельность Производственная - педагогическая практика Производственная – преддипломная практика</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии мультимедийного продукта» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>																																		
	<table border="1"> <tr> <th data-bbox="453 1108 719 1167">Код индикатора</th> <th data-bbox="719 1108 1254 1167">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																																
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																																		
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта																																		
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 1202 719 1283">ПК-1.1</td> <td data-bbox="719 1202 1254 1283">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой</td> </tr> </table>	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой																																
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой																																		
	<p>Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна ПК-3.3Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна ПК-3.2Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна ПК-3.1ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна. Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами ПК-1.2графики, способами линейно-конструктивного построения</p> <p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="453 1686 836 1776">1. Раздел 1. Создание визуальных элементов фирменного стиля</td> <td data-bbox="836 1686 890 1776"></td> <td data-bbox="890 1686 967 1776"></td> <td data-bbox="967 1686 1043 1776"></td> <td data-bbox="1043 1686 1120 1776"></td> <td data-bbox="1120 1686 1197 1776"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1776 836 1865">1.1 Предпроектный анализ мультимедийного продукта</td> <td data-bbox="836 1776 890 1865" rowspan="5">5</td> <td data-bbox="890 1776 967 1865">2</td> <td data-bbox="967 1776 1043 1865"></td> <td data-bbox="1043 1776 1120 1865"></td> <td data-bbox="1120 1776 1197 1865"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1865 836 1955">1.2 Этапы разработки мультимедийного продукта</td> <td data-bbox="890 1865 967 1955"></td> <td data-bbox="967 1865 1043 1955"></td> <td data-bbox="1043 1865 1120 1955">2</td> <td data-bbox="1120 1865 1197 1955"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1955 836 2022">1.3 Лейтмотивы товарных знаков</td> <td data-bbox="890 1955 967 2022"></td> <td data-bbox="967 1955 1043 2022"></td> <td data-bbox="1043 1955 1120 2022">2</td> <td data-bbox="1120 1955 1197 2022"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 2022 836 2089">1.4 Шрифт в мультимедийных продуктах</td> <td data-bbox="890 2022 967 2089"></td> <td data-bbox="967 2022 1043 2089"></td> <td data-bbox="1043 2022 1120 2089">1</td> <td data-bbox="1120 2022 1197 2089"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 2089 836 2157">1.5 Психология цветового восприятия</td> <td data-bbox="890 2089 967 2157"></td> <td data-bbox="967 2089 1043 2157"></td> <td data-bbox="1043 2089 1120 2157">1</td> <td data-bbox="1120 2089 1197 2157"></td> </tr> </table>	1. Раздел 1. Создание визуальных элементов фирменного стиля						1.1 Предпроектный анализ мультимедийного продукта	5	2				1.2 Этапы разработки мультимедийного продукта			2		1.3 Лейтмотивы товарных знаков			2		1.4 Шрифт в мультимедийных продуктах			1		1.5 Психология цветового восприятия			1			
1. Раздел 1. Создание визуальных элементов фирменного стиля																																			
1.1 Предпроектный анализ мультимедийного продукта	5	2																																	
1.2 Этапы разработки мультимедийного продукта				2																															
1.3 Лейтмотивы товарных знаков				2																															
1.4 Шрифт в мультимедийных продуктах				1																															
1.5 Психология цветового восприятия				1																															

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																																			
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 396 836 427">Итого по разделу</td> <td data-bbox="836 396 890 427">2</td> <td data-bbox="890 396 1043 427"></td> <td data-bbox="1043 396 1244 427">6</td> <td data-bbox="1244 396 1366 427"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 427 836 512">2. Раздел 2. Практическая работа по разработке визуальных элементов</td> <td data-bbox="836 427 890 512"></td> <td data-bbox="890 427 1043 512"></td> <td data-bbox="1043 427 1244 512"></td> <td data-bbox="1244 427 1366 512"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 512 836 663">2.1 Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции</td> <td data-bbox="836 512 890 663">5</td> <td data-bbox="890 512 1043 663"></td> <td data-bbox="1043 512 1244 663">1</td> <td data-bbox="1244 512 1366 663"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 663 836 813">2.2 Разработка мультимедийного продукта (презентация, видеоролик). Написание слогана. Выполнение цветового решения</td> <td data-bbox="836 663 890 813"></td> <td data-bbox="890 663 1043 813"></td> <td data-bbox="1043 663 1244 813">1</td> <td data-bbox="1244 663 1366 813"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 813 836 853">Итого по разделу</td> <td data-bbox="836 813 890 853"></td> <td data-bbox="890 813 1043 853"></td> <td data-bbox="1043 813 1244 853">2</td> <td data-bbox="1244 813 1366 853"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 853 836 893">Итого за семестр</td> <td data-bbox="836 853 890 893">2</td> <td data-bbox="890 853 1043 893"></td> <td data-bbox="1043 853 1244 893">8</td> <td data-bbox="1244 853 1366 893"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 893 836 931">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="836 893 890 931">2</td> <td data-bbox="890 893 1043 931"></td> <td data-bbox="1043 893 1244 931">8</td> <td data-bbox="1244 893 1366 931"></td> </tr> </table>	Итого по разделу	2		6		2. Раздел 2. Практическая работа по разработке визуальных элементов					2.1 Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции	5		1		2.2 Разработка мультимедийного продукта (презентация, видеоролик). Написание слогана. Выполнение цветового решения			1		Итого по разделу			2		Итого за семестр	2		8		Итого по дисциплине	2		8			
Итого по разделу	2		6																																			
2. Раздел 2. Практическая работа по разработке визуальных элементов																																						
2.1 Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции	5		1																																			
2.2 Разработка мультимедийного продукта (презентация, видеоролик). Написание слогана. Выполнение цветового решения			1																																			
Итого по разделу			2																																			
Итого за семестр	2		8																																			
Итого по дисциплине	2		8																																			
Б1.В.ДВ.02.01	<p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>Целью освоения дисциплины «Разработка мультимедийного продукта» обусловлены стратегией развития современного общества и образования на основе знаний и высокоэффективных технологий, что объективно требует внесения значительных корректив в педагогическую теорию и практику, активизации поиска новых моделей образования, направленных на повышение уровня квалификации и профессионализма будущих педагогов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - содействие становлению специальной профессиональной компетентности, определяющей готовность и способность решать профессиональные задачи применения информационно-коммуникационных технологий и цифрового искусства; - формирование информационно-коммуникационно-технологической компетентности будущего специалиста, определяющего его готовность и способность решать научно-исследовательские задачи на основе и с использованием современных информационных технологий. <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Разработка мультимедийного продукта входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Пропедевтика</p> <p>Основы шрифтовой и орнаментальной композиции</p> <p>Экономика</p> <p>Философия</p> <p>Продвижение научной продукции</p> <p>Правоведение</p> <p>Иностранный язык</p> <p>Безопасность жизнедеятельности</p> <p>Академический рисунок</p> <p>Академическая живопись</p> <p>Пластическое моделирование</p> <p>Основы производственного мастерства</p> <p>Конструирование и моделирование</p>	ПК-1; ПК-3	108(3)																																			

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды формируемых компетенций</i>	<i>Объем, акад. час (з.е.)</i>
	<p> Декоративная живопись Цифровое искусство в графическом дизайне Фотография История искусств Типография Теория и история дизайна Методика преподавания дизайна в средней школе Материаловедение и технологии современного полиграфического производства Компьютерные технологии мультимедийного продукта История графического дизайна и рекламы Фирменный стиль предприятия Проектная деятельность Проектирование и макетирование печатного издания Информационные технологии в графическом дизайне Информационные технологии мультимедийного продукта Научные исследования в области мультимедийного продукта Научные исследования в области полиграфического продукта Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Производственная - педагогическая практика Производственная – преддипломная практика Региональные особенности дизайна Южного Урала Производственная - технико-технологическая практика Основы проектной графики Эргономика Психология визуального восприятия графических изображений Презентационные технологии представления проектов Учебная - учебно-ознакомительная практика Технический рисунок Цветоведение и колористика Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для дисциплин/практик: Научные исследования в области мультимедийного продукта Научные исследования в области полиграфического продукта Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Информационные технологии в графическом дизайне История графического дизайна и рекламы Конструирование и моделирование Методика преподавания дизайна в средней школе Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы Проектная деятельность Производственная - педагогическая практика 3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения </p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																																	
	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Разработка мультимедийного продукта» обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:</p> <table border="1" data-bbox="454 465 1252 1120"> <thead> <tr> <th data-bbox="454 465 721 517">Код индикатора</th> <th data-bbox="721 465 1252 517">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="454 517 721 555">ПК-1</td> <td data-bbox="721 517 1252 555">Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 555 721 663">ПК-1.1</td> <td data-bbox="721 555 1252 663">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 663 721 736">ПК-1.2</td> <td data-bbox="721 663 1252 736">Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 736 721 810">ПК-3</td> <td data-bbox="721 736 1252 810">Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 810 721 907">ПК-3.1</td> <td data-bbox="721 810 1252 907">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 907 721 1023">ПК-3.2</td> <td data-bbox="721 907 1252 1023">Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1023 721 1120">ПК-3.3</td> <td data-bbox="721 1023 1252 1120">Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна</td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами	ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна	ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна	ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна	ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна	информационными базами	обучающийся должен																	
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																																			
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта																																			
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения																																			
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными графическими дизайн-программами																																			
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна																																			
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна																																			
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна																																			
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна																																			
	<p>Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)</p> <table border="1" data-bbox="454 1182 1197 1832"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="454 1182 817 1272">1. Раздел 1 Основные этапы создания мультимедийных продуктов</th> <th colspan="3"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="454 1272 817 1424">1.1 Вводное. Основные понятия мультимедийного продукта</td> <td data-bbox="817 1272 874 1424" rowspan="3">5</td> <td data-bbox="874 1272 951 1424">2</td> <td data-bbox="951 1272 1098 1424"></td> <td data-bbox="1098 1272 1197 1424">10</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1424 817 1576">1.2 Цели, задачи и основные этапы построения мультимедийного продукта.</td> <td data-bbox="874 1424 951 1576">6</td> <td data-bbox="951 1424 1098 1576"></td> <td data-bbox="1098 1424 1197 1576">30</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1576 817 1720">1.3 Средства выразительности в создании мультимедийного продукта</td> <td data-bbox="874 1576 951 1720">2</td> <td data-bbox="951 1576 1098 1720"></td> <td data-bbox="1098 1576 1197 1720">53,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 1720 817 1758">Итого по разделу</td> <td data-bbox="874 1720 951 1758">2</td> <td data-bbox="951 1720 1098 1758">8</td> <td data-bbox="1098 1720 1197 1758">93,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 1758 817 1796">Итого за семестр</td> <td data-bbox="874 1758 951 1796">2</td> <td data-bbox="951 1758 1098 1796">8</td> <td data-bbox="1098 1758 1197 1796">93,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 1796 817 1832">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="874 1796 951 1832">2</td> <td data-bbox="951 1796 1098 1832">8</td> <td data-bbox="1098 1796 1197 1832">93,8</td> </tr> </tbody> </table>	1. Раздел 1 Основные этапы создания мультимедийных продуктов					1.1 Вводное. Основные понятия мультимедийного продукта	5	2		10	1.2 Цели, задачи и основные этапы построения мультимедийного продукта.	6		30	1.3 Средства выразительности в создании мультимедийного продукта	2		53,8	Итого по разделу		2	8	93,8	Итого за семестр		2	8	93,8	Итого по дисциплине		2	8	93,8		
1. Раздел 1 Основные этапы создания мультимедийных продуктов																																				
1.1 Вводное. Основные понятия мультимедийного продукта	5	2		10																																
1.2 Цели, задачи и основные этапы построения мультимедийного продукта.		6		30																																
1.3 Средства выразительности в создании мультимедийного продукта		2		53,8																																
Итого по разделу		2	8	93,8																																
Итого за семестр		2	8	93,8																																
Итого по дисциплине		2	8	93,8																																
Б1.В.ДВ.02.02	<p>Разработка иллюстрации средствами современных технологий 1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p>	ПК-1; ПК-3	108(3)																																	

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>Целью освоения дисциплины «Разработка иллюстраций средствами современных технологий» обусловле-ны стратегией развития современного общества и образования на основе знаний и высоко эффективных технологий, что объективно требует внесения значительных корректив в педагогическую теорию и практику, активизации поиска новых моделей образования, направленных на повышение уровня квалификации и профессионализма будущих педагогов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - содействие становлению специальной профессиональной компетентности, определяю-щей готовность и способность решать профессиональные задачи применения информационно-коммуникационных технологий и цифрового искусства; - формирование информационно-коммуникационно-технологической компетентно-сти будущего специалиста, определяющего его готовность и способность решать научно-исследовательские задачи на основе и с использованием современных информационных технологий. <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Разработка иллюстрации средствами современных технологий входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин:</p> <p>Пропедевтика Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Экономика Философия Продвижение научной продукции Правоведение Иностранный язык Безопасность жизнедеятельности Академический рисунок Академическая живопись Пластическое моделирование Основы производственного мастерства Конструирование и моделирование История искусств Декоративная живопись Цифровое искусство в графическом дизайне Фотография Типография Теория и история дизайна Методика преподавания дизайна в средней школе Материаловедение и технологии современного полиграфического производства Компьютерные технологии мультимедийного продукта История графического дизайна и рекламы Фирменный стиль предприятия Региональные особенности дизайна Южного Урала Разработка мультимедийного продукта Проектная деятельность Информационные технологии в графическом дизайне</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)												
	<p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Производственная - педагогическая практика</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p> <p>Основы проектной графики</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Производственная - технико-технологическая практика</p> <p>Эргономика</p> <p>Психология визуального восприятия графических изображений</p> <p>Презентационные технологии представления проектов</p> <p>Технический рисунок</p> <p>Цветоведение и колористика</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для дисциплин/практик:</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>Информационные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>История графического дизайна и рекламы</p> <p>Конструирование и моделирование</p> <p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Производственная - педагогическая практика</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Разработка иллюстрации средствами современных технологий» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="453 1630 719 1688">Код индикатора</th> <th data-bbox="719 1630 1254 1688">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="453 1688 719 1724">ПК-1</td> <td data-bbox="719 1688 1254 1724">Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1724 719 1803">ПК-1.1</td> <td data-bbox="719 1724 1254 1803">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1803 719 1877">ПК-1.2</td> <td data-bbox="719 1803 1254 1877">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими программами</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1877 719 1946">ПК-3</td> <td data-bbox="719 1877 1254 1946">Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1946 719 2049">ПК-3.1</td> <td data-bbox="719 1946 1254 2049">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими программами	ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна	ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции														
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта														
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения														
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими программами														
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна														
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна														

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики		Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																																																		
	ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна																																																				
	ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна																																																				
Структура, объем и содержание дисциплины (модуля)																																																						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 651 874 741">1. 1. Раздел 1 Создание визуальных элементов фирменного стиля</td> <td colspan="3" data-bbox="874 651 1222 741"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 741 815 831">1.1 Предпроектный анализ. Этапы разработки товарного знака.</td> <td data-bbox="815 741 874 831" style="text-align: center;">5</td> <td data-bbox="874 741 933 831" style="text-align: center;">2</td> <td data-bbox="933 741 1070 831"></td> <td data-bbox="1070 741 1222 831" style="text-align: center;">20</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 831 815 913">1.2 Шрифт в системе фирменного стиля. Психология цветового восприятия.</td> <td data-bbox="815 831 874 913"></td> <td data-bbox="874 831 933 913"></td> <td data-bbox="933 831 1070 913"></td> <td data-bbox="1070 831 1222 913" style="text-align: center;">30</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 913 874 958">Итого по разделу</td> <td data-bbox="874 913 933 958" style="text-align: center;">2</td> <td data-bbox="933 913 1070 958"></td> <td data-bbox="1070 913 1222 958" style="text-align: center;">50</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 958 874 1025">2. 2. Раздел 2 Практическая работа по разработке визуальных элементов</td> <td colspan="3" data-bbox="874 958 1222 1025"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1025 815 1144">2.1 Выполнение предпроектного анализа. Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание</td> <td data-bbox="815 1025 874 1144" style="text-align: center;">5</td> <td data-bbox="874 1025 933 1144"></td> <td data-bbox="933 1025 1070 1144" style="text-align: center;">4</td> <td data-bbox="1070 1025 1222 1144" style="text-align: center;">20</td> </tr> <tr> <td data-bbox="454 1144 815 1285">2.2 Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения. Создание одного из объектов графического дизайна по выбору.</td> <td data-bbox="815 1144 874 1285"></td> <td data-bbox="874 1144 933 1285"></td> <td data-bbox="933 1144 1070 1285" style="text-align: center;">4</td> <td data-bbox="1070 1144 1222 1285" style="text-align: center;">23,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 1285 874 1323">Итого по разделу</td> <td data-bbox="874 1285 933 1323"></td> <td data-bbox="933 1285 1070 1323" style="text-align: center;">8</td> <td data-bbox="1070 1285 1222 1323" style="text-align: center;">43,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 1323 874 1361">Итого за семестр</td> <td data-bbox="874 1323 933 1361" style="text-align: center;">2</td> <td data-bbox="933 1323 1070 1361" style="text-align: center;">8</td> <td data-bbox="1070 1323 1222 1361" style="text-align: center;">93,8</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="454 1361 874 1391">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="874 1361 933 1391" style="text-align: center;">2</td> <td data-bbox="933 1361 1070 1391" style="text-align: center;">8</td> <td data-bbox="1070 1361 1222 1391" style="text-align: center;">93,8</td> </tr> </table>					1. 1. Раздел 1 Создание визуальных элементов фирменного стиля					1.1 Предпроектный анализ. Этапы разработки товарного знака.	5	2		20	1.2 Шрифт в системе фирменного стиля. Психология цветового восприятия.				30	Итого по разделу		2		50	2. 2. Раздел 2 Практическая работа по разработке визуальных элементов					2.1 Выполнение предпроектного анализа. Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание	5		4	20	2.2 Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения. Создание одного из объектов графического дизайна по выбору.			4	23,8	Итого по разделу			8	43,8	Итого за семестр		2	8	93,8	Итого по дисциплине		2	8	93,8
1. 1. Раздел 1 Создание визуальных элементов фирменного стиля																																																						
1.1 Предпроектный анализ. Этапы разработки товарного знака.	5	2		20																																																		
1.2 Шрифт в системе фирменного стиля. Психология цветового восприятия.				30																																																		
Итого по разделу		2		50																																																		
2. 2. Раздел 2 Практическая работа по разработке визуальных элементов																																																						
2.1 Выполнение предпроектного анализа. Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание	5		4	20																																																		
2.2 Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения. Создание одного из объектов графического дизайна по выбору.			4	23,8																																																		
Итого по разделу			8	43,8																																																		
Итого за семестр		2	8	93,8																																																		
Итого по дисциплине		2	8	93,8																																																		
БЛОК 2. ПРАКТИКА																																																						
Обязательная часть																																																						
Б2.О.01(У)	Учебная - учебно-ознакомительная практика 1 Цели практики/НИР Целями Учебной - практики по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности по направлению подготовки (специальности) 54.03.01 направления Дизайн, профиль Графический дизайн - являются повышение исходного уровня владения культурой проектно-художественного мышления, достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладение студентами, необходимыми умениями и навыками научно-исследовательской деятельности в области дизайна мебели. Прои 2 Задачи практики/НИР		ОПК -3; ПК-1; ПК-5	216(6)																																																		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	<p>Задачами Б2.В.01(У)Учебной - практики по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развить объемно-пространственное мышление и научно-исследовательские умения студентов, необходимые для художественного проектирования мебели; -провести предварительную работу по сбору «живого» материала и изучению его по научной и справочной литературе; -научить анализировать форму растительных и животных форм; -развить умение выполнять графические зарисовки растительных и животных форм; -показать возможность введения стилизованных и растительных форм в качестве мотивов, образующих форму или узор мебельных изделиях; -научить студентов комплексно подходить к решению проектного задания, учитывая всю совокупность идейно-художественных, функционально-технических и эргономических задач. <p>3 Место практики/НИР в структуре образовательной программы</p> <p>Для прохождения практики/НИР необходимы знания (умения, владения), дисциплин/ практик:</p> <p>Эргономика Цветоведение. Химия и физика цвета Технология командообразования и саморазвития Технический рисунок. Основы перспективы Технический рисунок. Инженерная графика Пропедевтика Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Академическая скульптура</p> <p>Знания (умения, владения), полученные в процессе прохождения практики/НИР будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Академическая живопись Академический рисунок История искусств Основы производственного мастерства Продвижение научной продукции Проектная деятельность Визуальное восприятие графических изображений Декоративная живопись Компьютерные технологии в графическом дизайне Компьютерные технологии мультимедийного продукта</p> <p>5 Компетенции обучающегося, формируемые в результате Прохождения</p> <p>В результате прохождения практики/НИР обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>	сформированные в результате			
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Код индикатора</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Индикатор достижения компетенции</td> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции				

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, тра...		
	ОПК-3.1 Самостоятельно выполняет поисковые эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению проектно-художественной задачи		
	ОПК-3.2 Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека		
	ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
	ПК-1.1 Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения		
	ПК-1.2 Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами		
	ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики		
	ПК-5.1 Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно - исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили		
1.	Раздел Зарисовки бионических форм	2	Зарисовки, наброски растительного мира, насекомых, птиц и животных. Формат А 4. Материалы - карандаш, акварель,
1.	Раздел Зарисовки бионических форм	2	Корректировка зарисовок
2.	Раздел Стилизация	2	Стилизация полученных зарисовок. Использовать материалы из этапа 1.1
2.	2 Раздел Стилизация	2	Корректировка полученных стилизаций
3.	3 Раздел Орнаментальные композиции	2	Составление черно-белых и колористических орнаментальных композиций, используя материалы этапы 1.2.

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики				Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	3.	3 Раздел Орнаментальные композиции	2	Корректировка полученных орнаментальных композиций		
	4.	4 Раздел Составление механического объекта	2	Составление механического объекта на основе материалов этапов 1.1, 1.2, 1.3. Формат А.4. Материалы		
	4.	4 Раздел Составление механического объекта	2	Корректировка полученных композиций		
	4.	4 Раздел Составление механического объекта	2	Составление отчетного альбома. Составление отчета по практике		
Б2.О.02(П)	<p>Производственная - педагогическая практика</p> <p>1 Цели практики/НИР</p> <p>Целями педагогической - практики по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности по направлению подготовки (специальности) 54.03.01 направления Дизайн, профиль Графический дизайн - являются повышение исходного уровня владения культурой проектно-художественного мышления, достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладение студентами, необходимыми умениями и навыками научно-исследовательской деятельности в области дизайна мебели.</p> <p>Производственная практика проводится в форме получения практических профессиональных умений и опыта самостоятельной профессиональной деятельности.</p> <p>2 Задачи практики/НИР</p> <p>Задачами Б2.В.01(У) Учебной - практики по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развить объемно-пространственное мышление и научно-исследовательские умения студентов, необходимые для художественного проектирования мебели; - провести предварительную работу по сбору «живого» материала и изучению его по научной и справочной литературе; - научить анализировать форму растительных и животных форм; - развить умение выполнять графические зарисовки растительных и животных форм; - показать возможность введения стилизованных и растительных форм в качестве мотивов, образующих форму или узор мебельных изделий; - научить студентов комплексно подходить к решению проектного задания, учитывая всю совокупность идейно-художественных, функционально-технических и эргономических задач. <p>3 Место практики/НИР в структуре образовательной программы</p> <p>Для прохождения практики/НИР необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Эргономика Цветоведение. Химия и физика цвета Технология командообразования и саморазвития Технический рисунок. Основы перспективы Технический рисунок. Инженерная графика Пропедевтика Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Академическая скульптура</p> <p>Знания (умения, владения), полученные в процессе прохождения практики/НИР будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Академическая живопись</p>				ОПК -5; ОПК-7; ПК-5; ПК-6	108(3)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формы руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																				
	<p>Академический рисунок История искусств Основы производственного мастерства Продвижение научной продукции Проектная деятельность Визуальное восприятие графических изображений Декоративная живопись Компьютерные технологии в графическом дизайне Компьютерные технологии мультимедийного продукта</p> <p>В результате прохождения практики/НИР обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p> <table border="1" data-bbox="453 831 1251 2092"> <thead> <tr> <th data-bbox="453 831 722 887">Код индикатора</th> <th data-bbox="722 831 1251 887">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="453 887 722 958">ОПК-5</td> <td data-bbox="722 887 1251 958">Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 958 722 1070">ОПК-5.1</td> <td data-bbox="722 958 1251 1070">Участствует в организации и проведении художественных выставок, профессиональных конкурсах, фестивалях и иных творческих мероприятиях</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1070 722 1182">ОПК-7</td> <td data-bbox="722 1070 1251 1182">Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1182 722 1352">ОПК-7.1</td> <td data-bbox="722 1182 1251 1352">Осуществляет педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования для детей и взрослых</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1352 722 1518">ПК-5</td> <td data-bbox="722 1352 1251 1518">Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1518 722 1742">ПК-5.1</td> <td data-bbox="722 1518 1251 1742">Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно- исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1742 722 1854">ПК-6</td> <td data-bbox="722 1742 1251 1854">Способен проектировать и реализовывать образовательный процесс в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1854 722 1895">ПК-6.1</td> <td data-bbox="722 1854 1251 1895">Планирует и проводит учебные занятия</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1895 722 2092">ПК-6.2</td> <td data-bbox="722 1895 1251 2092">Осуществляет профессиональную деятельность в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования</td> </tr> </tbody> </table> <p>6. Структура и содержание практики/НИР</p>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	ОПК-5	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.1	Участствует в организации и проведении художественных выставок, профессиональных конкурсах, фестивалях и иных творческих мероприятиях	ОПК-7	Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	ОПК-7.1	Осуществляет педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования для детей и взрослых	ПК-5	Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики	ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно- исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили	ПК-6	Способен проектировать и реализовывать образовательный процесс в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	ПК-6.1	Планирует и проводит учебные занятия	ПК-6.2	Осуществляет профессиональную деятельность в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																						
ОПК-5	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях																						
ОПК-5.1	Участствует в организации и проведении художественных выставок, профессиональных конкурсах, фестивалях и иных творческих мероприятиях																						
ОПК-7	Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования																						
ОПК-7.1	Осуществляет педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования для детей и взрослых																						
ПК-5	Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики																						
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно- исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили																						
ПК-6	Способен проектировать и реализовывать образовательный процесс в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования																						
ПК-6.1	Планирует и проводит учебные занятия																						
ПК-6.2	Осуществляет профессиональную деятельность в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования																						

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)					
	<p>Общая трудоемкость практики/НИР составляет 3 зачетных единиц 108 акад. часов, в том числе: – контактная работа – 0,2 акад. часов; – самостоятельная работа – 103,9 акад. часов; – в форме практической подготовки – 108 акад. часов.</p> <table border="1" data-bbox="453 571 1235 719"> <thead> <tr> <th data-bbox="453 571 533 719">№ п/п</th> <th data-bbox="533 571 778 719">Разделы (этапы) и содержание практики</th> <th data-bbox="778 571 853 719">Курс</th> <th data-bbox="853 571 1120 719">Виды работ на практике, включая самостоятельную работу</th> <th data-bbox="1120 571 1235 719">Код компетен ции</th> </tr> </thead> </table>	№ п/п	Разделы (этапы) и содержание практики	Курс	Виды работ на практике, включая самостоятельную работу	Код компетен ции		
№ п/п	Разделы (этапы) и содержание практики	Курс	Виды работ на практике, включая самостоятельную работу	Код компетен ции				
Б2.В.01(П)	<p>Производственная - технико-технологическая практика 1 Цели практики/НИР Целями производственной практики по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» являются: 1. Получение профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности в условиях реального производства; 2. Повышение исходного уровня владения культурой проектно-художественного мышления. 3. Овладение студентами необходимыми способностями к проектированию и изготовлению отдельных единиц мебели с учетом производственных процессов.</p> <p>2 Задачи практики/НИР Задачами производственной практики являются: <input type="checkbox"/> изучение условий функционирования современного предприятия, производящего полиграфические услуги; <input type="checkbox"/> анализ и освоение основной массовой продукции рекламного предприятия, участие в изготовлении полиграфической продукции; <input type="checkbox"/> получение навыков по сбору материала по работе предприятия (работа с литературой, рекламными каталогами, просмотр рисунков и проектов изделий, разработанных для данного предприятия с учетом специфики технологии производства); <input type="checkbox"/> изучение основной документации, сопровождающей изделие на всех этапах технологического процесса выполнения; <input type="checkbox"/> обучение анализу производственных заданий, с учетом технологических и идейно-художественных особенностей; <input type="checkbox"/> выполнение проектной разработки изделия с учетом условий производства</p> <p>3 Место практики/НИР в структуре образовательной программы Для прохождения практики/НИР необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Эргономика Пропедевтика Основы шрифтовой и орнаментальной композиции Академический рисунок Академическая живопись Декоративная живопись Основы проектной графики</p>	ПК-1; ПК-3; ПК-4; ПК-5	648(18)					

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды форми руемы х компе тенци й</i>	<i>Объе м, акад. час (з.е.)</i>
	<p>Основы производственного мастерства</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>Типографика</p> <p>Фотография</p> <p>Компьютерные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>Пластическое моделирование</p> <p>Психология визуального восприятия графических изображений</p> <p>Фирменный стиль предприятия</p> <p>Презентационные технологии представления проектов</p> <p>Учебная - учебно-ознакомительная практика</p> <p>Технический рисунок</p> <p>Знания (умения, владения), полученные в процессе прохождения практики/НИР будут необходимы для дисциплин/практик:</p> <p>Фирменный стиль предприятия</p> <p>Региональные особенности дизайна Южного Урала</p> <p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>Разработка иллюстрации средствами современных технологий</p> <p>Производственная – преддипломная практика</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Информационные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>Цифровое искусство в графическом дизайне</p> <p>Фотография</p> <p>Типографика</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Материаловедение и технологии современного полиграфического</p> <p>История графического дизайна и рекламы</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Проектная графика</p> <p>Пластическое моделирование</p> <p>Основы производственного мастерства</p> <p>Конструирование и моделирование</p> <p>Компьютерные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Декоративная живопись</p> <p>Психология визуального восприятия графических изображений</p> <p>Основы проектной графики</p> <p>Эргономика</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p>		

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)																																																								
	<p>Производственная - педагогическая практика</p> <p>4 Место проведения практики/НИР</p> <p>Производственные полиграфические объединения города</p> <p>Способ проведения практики/НИР: стационарная</p> <p>Практика/НИР осуществляется непрерывно</p> <p>5 Компетенции обучающегося, формируемые в результате Прохождения практики/НИР и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате прохождения практики/НИР обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p> <table border="1" data-bbox="453 779 1254 2159"> <thead> <tr> <th data-bbox="453 779 721 831">Код индикатора</th> <th data-bbox="721 779 1254 831">Индикатор достижения компетенции</th> <th data-bbox="1254 779 1369 831"></th> <th data-bbox="1369 779 1469 831"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="453 831 721 920">ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</td> <td data-bbox="721 831 1254 920"></td> <td data-bbox="1254 831 1369 920"></td> <td data-bbox="1369 831 1469 920"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 920 721 999">ПК-1.1</td> <td data-bbox="721 920 1254 999">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> <td data-bbox="1254 920 1369 999"></td> <td data-bbox="1369 920 1469 999"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 999 721 1093">ПК-1.2</td> <td data-bbox="721 999 1254 1093">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими программами</td> <td data-bbox="1254 999 1369 1093"></td> <td data-bbox="1369 999 1469 1093"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1093 721 1160">ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="721 1093 1254 1160"></td> <td data-bbox="1254 1093 1369 1160"></td> <td data-bbox="1369 1093 1469 1160"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1160 721 1238">ПК-3.1</td> <td data-bbox="721 1160 1254 1238">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="1254 1160 1369 1238"></td> <td data-bbox="1369 1160 1469 1238"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1238 721 1317">ПК-3.2</td> <td data-bbox="721 1238 1254 1317">Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="1254 1238 1369 1317"></td> <td data-bbox="1369 1238 1469 1317"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1317 721 1384">ПК-3.3</td> <td data-bbox="721 1317 1254 1384">Выполняет художественно-техническую разработку дизайн- проектов объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="1254 1317 1369 1384"></td> <td data-bbox="1369 1317 1469 1384"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1384 721 1462">ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам</td> <td data-bbox="721 1384 1254 1462"></td> <td data-bbox="1254 1384 1369 1462"></td> <td data-bbox="1369 1384 1469 1462"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1462 721 1570">ПК-4.1</td> <td data-bbox="721 1462 1254 1570">Самостоятельно проводит предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам</td> <td data-bbox="1254 1462 1369 1570"></td> <td data-bbox="1369 1462 1469 1570"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1570 721 1715">ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики</td> <td data-bbox="721 1570 1254 1715"></td> <td data-bbox="1254 1570 1369 1715"></td> <td data-bbox="1369 1570 1469 1715"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1715 721 1895">ПК-5.1</td> <td data-bbox="721 1715 1254 1895">Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно- исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции</td> <td data-bbox="1254 1715 1369 1895"></td> <td data-bbox="1369 1715 1469 1895"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1895 721 2051">ПК-3.1</td> <td data-bbox="721 1895 1254 2051">Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</td> <td data-bbox="1254 1895 1369 2051"></td> <td data-bbox="1369 1895 1469 2051"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 2051 721 2159">ПК-3.2</td> <td data-bbox="721 2051 1254 2159">Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования об</td> <td data-bbox="1254 2051 1369 2159"></td> <td data-bbox="1369 2051 1469 2159"></td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции			ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта				ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения			ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими программами			ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна				ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна			ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна			ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн- проектов объектов графического дизайна			ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам				ПК-4.1	Самостоятельно проводит предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам			ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики				ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно- исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции			ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна			ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования об				
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																																																										
ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта																																																											
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения																																																										
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими программами																																																										
ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна																																																											
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна																																																										
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна																																																										
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн- проектов объектов графического дизайна																																																										
ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам																																																											
ПК-4.1	Самостоятельно проводит предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам																																																										
ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики																																																											
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно- исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции																																																										
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна																																																										
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования об																																																										

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики		Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн- проектов объектов графического дизайна		
	ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам			
	ПК-4.1	Самостоятельно проводит предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам		
	ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики			
	ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики		
	1.	1 Раздел Водный. Производственно-технологический	3	Получение и обсуждение задания
	1.	1 Раздел Водный. Производственно-технологический	3	Инструктаж по технике безопасности на предприятии
	1.	1 Раздел Водный. Производственно-технологический	3	Распределение обязанностей на период прохождения практики.
	1.	1 Раздел Водный. Производственно-технологический	3	Изучение истории предприятия, его структуры, технологических процессов производства, оборудования
	1.	1 Раздел Водный. Производственно-технологический	3	Изучение оборудования и технологии изготовления изделий для выполнения индивидуального задания.
	1.	1 Раздел Водный. Производственно-технологический	3	Подготовка письменного отчета по практике
	2.	1. Раздел Производственный	4	Получение и обсуждение задания
	2.	1. Раздел Производственный	4	Инструктаж по технике безопасности на предприятии.
	2.	1. Раздел Производственный	4	Изучение оборудования и технологии изготовления изделий для выполнения
	2.	1. Раздел Производственный	4	Подготовка письменного отчета по практике
Б2.В.02(П)	Производственная – преддипломная практика 1 Цели практики/НИР		ПК-2; ПК-3; ПК-4; ПК-5	108 (3)

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
	<p>Целями производственной – преддипломной практики по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» являются:</p> <p>1.35. Закрепление компетенций, полученных за время обучения.</p> <p>1.36. Повышение исходного уровня владения культурой проектно-художественного мышления.</p> <p>1.37. Овладение студентами необходимыми способностями к</p> <p>1.38. научно-обоснованному проектированию в рамках выполнения</p> <p>1.39. ВКР.</p> <p>2 Задачи практики/НИР</p> <p>Задачами производственной преддипломной практики являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> закрепление знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения; <input type="checkbox"/> овладение опытом работы с конкретными проектными предложениями; <input type="checkbox"/> овладение методами научного обоснования проектных предложений, построение доказательной базы проектных решений; <input type="checkbox"/> сбор, анализ, классификация и корректирование необходимых материалов и документов для выполнения выпускной квалификационной работы; <input type="checkbox"/> формирование профессиональной позиции обучающегося, его мировоззрения, освоение профессиональной этики; <input type="checkbox"/> овладение способностями использования современных информационных и производственных технологий в проектировании мебели и интерьера; <p>3 Место практики/НИР в структуре образовательной программы</p> <p>Для прохождения практики/НИР необходимы знания (умения, владения) дисциплин/ практик:</p> <p>Эргономика</p> <p>Пропедевтика</p> <p>Основы шрифтовой и орнаментальной композиции</p> <p>Экономика</p> <p>Правоведение</p> <p>Продвижение научной продукции</p> <p>Академический рисунок</p> <p>Академическая живопись</p> <p>Пластическое моделирование</p> <p>Основы производственного мастерства</p> <p>Конструирование и моделирование</p> <p>История искусств</p> <p>Декоративная живопись</p> <p>Цифровое искусство в графическом дизайне</p> <p>Фотография</p> <p>Типографика</p> <p>Теория и история дизайна</p> <p>Организация процесса обучения дизайну в высшей школе</p> <p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Материаловедение и технологии современного полиграфического производства</p> <p>Компьютерные технологии мультимедийного продукта</p> <p>История графического дизайна и рекламы</p> <p>Фирменный стиль предприятия</p> <p>Региональные особенности дизайна Южного Урала</p>	сформированные в результате	

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	<p>Разработка мультимедийного продукта</p> <p>Разработка иллюстрации средствами современных технологий</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Проектирование и макетирование печатного издания</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Информационные технологии мультимедийного продукта</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Производственная - педагогическая практика</p> <p>Основы проектной графики</p> <p>Производственная - технико-технологическая практика</p> <p>Психология визуального восприятия графических изображений</p> <p>Презентационные технологии представления проектов</p> <p>Учебная - учебно-ознакомительная практика</p> <p>Технический рисунок</p> <p>Цветоведение и колористика</p> <p>Знания (умения, владения), полученные в процессе прохождения практики/НИР будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена</p> <p>Информационные технологии в графическом дизайне</p> <p>История графического дизайна и рекламы</p> <p>Конструирование и моделирование</p> <p>Методика преподавания дизайна в средней школе</p> <p>Научные исследования в области мультимедийного продукта</p> <p>Научные исследования в области полиграфического продукта</p> <p>Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы</p> <p>Проектная деятельность</p> <p>Производственная - педагогическая практика</p> <p>4 Место проведения практики/НИР</p> <p>Предприятия города, специализирующиеся на графическом дизайне</p> <p>Способ проведения практики/НИР: стационарная</p> <p>Практика/НИР осуществляется непрерывно</p> <p>В результате прохождения практики/НИР обучающийся должен обладает следующими компетенциями:</p> <p>5 Компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения практики/НИР и планируемые результаты обучения</p>				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1865 663 1912">Код индикатора</td> <td data-bbox="663 1865 1254 1912">Индикатор достижения компетенции</td> </tr> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1921 663 1989">ПК-2</td> <td data-bbox="663 1921 1254 1989">Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями</td> </tr> </table>	ПК-2	Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями		
ПК-2	Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 1998 663 2065">ПК-2.1</td> <td data-bbox="663 1998 1254 2065">Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями</td> </tr> </table>	ПК-2.1	Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями		
ПК-2.1	Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 2074 663 2141">ПК-2.2</td> <td data-bbox="663 2074 1254 2141">Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта</td> </tr> </table>	ПК-2.2	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта		
ПК-2.2	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="448 2141 663 2154">ПК-3</td> <td data-bbox="663 2141 1254 2154">Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</td> </tr> </table>	ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна		
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна				

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна		
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн- проектов объектов графического дизайна		
ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам			
ПК-4.1	Самостоятельно проводит предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам		
ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики			
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили		
1.	1 Раздел Вводный	5	Определение целей и этапов прохождения преддипломной практики
1.	1 Раздел Вводный	5	Изучение прототипов, аналогов по теме ВКР. Исследование проектируемого объекта.
1.	1 Раздел Вводный	5	Разработка проектного предложения по теме
2.	2 Раздел Этапы проектирования	5	Выявление практической значимости проектного предложения. Обоснование
2.	2 Раздел Этапы проектирования	5	Визуализация проектного предложения. Выбор
2.	2 Раздел Этапы проектирования	5	Подготовка отчета по преддипломной практике.
Часть, формируемая участниками образовательных отношений			
ФТД. ФАКУЛЬТАТИВЫ			
ФТД.В.01	Презентационные технологии представления проектов 1 Цели освоения дисциплины (модуля)	ОПК-6; ПК-1; ПК-3; ПК-5	

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)										
	<p>Целью освоения дисциплины «Презентационные технологии представления проектов» формирование у студентов определённого уровня компетенций соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта высшего образования по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль «Дизайн среды». Подготовка студента к решению профессиональных задач в соответствии с профилем направленностью ОП бакалавриата и видами профессиональной деятельности. Получение студентами знаний по основам создания презентации мультимедиа приложений, элементам презентации, их использования на практике при представлении проектов.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Презентационные технологии представления проектов входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы. Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик: Учебная - практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Проектная деятельность Основы производственного мастерства Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности Информационные технологии в дизайне среды Информационные технологии в дизайне интерьера Компьютерные технологии в дизайне интерьера Компьютерные технологии в дизайне среды Проектирование торгового оборудования Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Производственная – преддипломная практика</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Презентационные технологии представления проектов» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:</p>												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="453 1711 722 1762">Код индикатора</th> <th data-bbox="722 1711 1246 1762">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="453 1762 722 1861">ОПК-6</td> <td data-bbox="722 1762 1246 1861">Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1861 722 1960">ОПК-6.1</td> <td data-bbox="722 1861 1246 1960">Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 1960 722 2067">ОПК-6.2</td> <td data-bbox="722 1960 1246 2067">Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам</td> </tr> <tr> <td data-bbox="453 2067 722 2159">ОПК-6.3</td> <td data-bbox="722 2067 1246 2159">Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности</td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1	Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий	ОПК-6.2	Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам	ОПК-6.3	Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности		
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции												
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности												
ОПК-6.1	Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий												
ОПК-6.2	Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам												
ОПК-6.3	Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности												

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)
ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта			
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктив		
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами		
ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна			
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна		
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна		
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна		
ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту , включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики			
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили		
Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)			
1.1 Понятие презентации мультимедиа. Основные презентационные устройства, принцип их действия и функциональное	2	2	
1.2 Программное обеспечение мультимедийных устройств.			
Итого по разделу		2	
2. Принципы действия и методы практической работы по работе с презентационными технологиями.			
2.1 Программы построения, обработки и виртуального комбинирования графических, анимационных, аудио и видеофайлов.	2		
Итого по разделу			
3. Основные прикладные программы создания и записи презентационных материалов.			

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)																								
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="450 396 798 495">3.1 Текстовые, графические, звуковые и видеофайлы.</td> <td data-bbox="798 396 853 495"></td> <td data-bbox="853 396 909 495"></td> <td data-bbox="909 396 1118 495"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 495 798 622">3.2 Основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов.</td> <td data-bbox="798 495 853 622">2</td> <td data-bbox="853 495 909 622"></td> <td data-bbox="909 495 1118 622"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 622 798 772">3.3 Разработка презентационных материалов для представления проектов. Графические редакторы и программы для презентации.</td> <td data-bbox="798 622 853 772"></td> <td data-bbox="853 622 909 772"></td> <td data-bbox="909 622 1118 772"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 772 798 808">Итого по разделу</td> <td data-bbox="798 772 853 808"></td> <td data-bbox="853 772 909 808"></td> <td data-bbox="909 772 1118 808"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 808 798 844">Итого за семестр</td> <td data-bbox="798 808 853 844"></td> <td data-bbox="853 808 909 844">2</td> <td data-bbox="909 808 1118 844"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 844 798 880">Итого по дисциплине</td> <td data-bbox="798 844 853 880"></td> <td data-bbox="853 844 909 880">2</td> <td data-bbox="909 844 1118 880"></td> </tr> </table>	3.1 Текстовые, графические, звуковые и видеофайлы.				3.2 Основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов.	2			3.3 Разработка презентационных материалов для представления проектов. Графические редакторы и программы для презентации.				Итого по разделу				Итого за семестр		2		Итого по дисциплине		2			
3.1 Текстовые, графические, звуковые и видеофайлы.																											
3.2 Основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов.	2																										
3.3 Разработка презентационных материалов для представления проектов. Графические редакторы и программы для презентации.																											
Итого по разделу																											
Итого за семестр		2																									
Итого по дисциплине		2																									
ФТД.В.02	<p>Декоративная живопись</p> <p>1 Цели освоения дисциплины (модуля)</p> <p>повышение исходного уровня владения живописью достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладение студентами необходимым и достаточным уровнем общепрофессиональной компетенции для решения художественно-творческих задач в профессиональной деятельности, а также для дальнейшего самообразования.</p> <p>2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы</p> <p>Дисциплина Декоративная живопись входит в вариативную часть учебного плана образовательной программы.</p> <p>Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:</p> <p>Академическая живопись Академический рисунок</p> <p>Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:</p> <p>Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы Проектная деятельность</p> <p>3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения</p> <p>В результате освоения дисциплины (модуля) «Декоративная живопись» сформированы следующие компетенции:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="450 1760 663 1816">Код индикатора</th> <th data-bbox="663 1760 1254 1816">Индикатор достижения компетенции</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="450 1816 663 1852">ПК-1</td> <td data-bbox="663 1816 1254 1852">Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 1852 663 1928">ПК-1.1</td> <td data-bbox="663 1852 1254 1928">Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 1928 663 2004">ПК-1.2</td> <td data-bbox="663 1928 1254 2004">Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 2004 663 2080">ПК-2</td> <td data-bbox="663 2004 1254 2080">Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями</td> </tr> <tr> <td data-bbox="450 2080 663 2148">ПК-2.1</td> <td data-bbox="663 2080 1254 2148">Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями</td> </tr> </tbody> </table>	Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта	ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами	ПК-2	Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями	ПК-2.1	Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями	ПК-1; ПК-2													
Код индикатора	Индикатор достижения компетенции																										
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта																										
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения																										
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами																										
ПК-2	Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями																										
ПК-2.1	Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями																										

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики						Коды форми руемы х компе тенци й	Объе м, акад. час (з.е.)		
	ПК-2.2	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта								
	Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)									
	1. Практическая часть									
	1.1 Натюрморт. Использование цветного грунта	3			0,5/ 0,5И	20	Выполнение практического задания			
	1.2 Натюрморт. Передача эмоционального состояния. Интерпретация в двух вариантах.					0,5/ 0,5И	20	Выполнение практического задания		
	1.3 Натюрморт. Стилизация и трансформация					1/1 И	20	Натюрморт. Стилизация и трансформация		
	Итого по разделу					2/2	60			
	2. Теоретическая часть									
	2.1 Условный язык декоративной живописи. Декоративный цвет	3	2			3,7	Подготовка к тестированию			
	Итого по разделу		2			3,7				
	Итого за семестр		2		2/2	63,7				
	Итого по дисциплине		2		2/2	63,7				