|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  **УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | |
| **Проектирование графической продукции** | | |
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки | 54. 03. 01. | Дизайн |
| Направленность (профиль) | Графический дизайн | |
| Срок освоения образовательной программы по очно-заочной форме обучения | 5 лет | |
| Форма(-ы) обучения | Очно-заочная | |

* + - 1. Учебная дисциплина «Проектирование графической продукции»изучается в четвертом, пятом, шестом, седьмом, восьмом, девятом, десятом семестрах.
      2. Курсовая работа/Курсовой проект – предусмотрена в восьмом семестре.
  1. Форма промежуточной аттестации
     + 1. Зачет с оценкой в четвертом семестре, экзамен в пятом, шестом, седьмом, восьмом, девятом, десятом семестрах.
       2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП:
       3. Учебная дисциплина «Проектирование графической продукции» относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений.
  2. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Проектирование графической продукции» являются:

- изучение конструкции классической книги-кодекса как базовой основы любых проектов многостраничных изданий.

- изучение истории книгопечатания и исторического наследия книгопечатания в России.

- изучение компьютерных программ и техник как основного инструментария в работе современного книжного дизайнера

- формирование комплекса всесторонних навыков, необходимых для реализации полиграфических проектов от замысла до типографского изделия.

- формирование у обучающихся компетенции, установленной образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенции и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора**  **достижения компетенции** |
| --- | --- |
| УК-3  Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде | ИД-УК-3.3  Анализ возможных последствий личных действий в социальном взаимодействии и командной работе, и построение продуктивного взаимодействия с учетом этого; |
| УК-6  Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни | ИД-УК-6.5  Использование основных возможностей и инструментов непрерывного образования (образования в течение всей жизни) для реализации собственных потребностей с учетом личностных возможностей, временной перспективы развития деятельности и требований рынка труда |
| ПК-3  Способен владеть методами эскизирования, макетирования, физического моделирования, прототипирования, применять принципы компьютерного моделирования макета продукта; | ИД-ПК-3.2  Использование основных приемов и материалов эскизирования, разработка компоновочных и композиционных решений дизайн-проектов; |
|
| ПК-4  Способен осуществлять авторский надзор и контроль при изготовлении в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; | ИД-ПК-4.3  Передача законченного дизайн-проекта заказчику для реализации на производстве; |
| ПК-5  Способен применять методы научных и сравнительных исследований при создании дизайн-проектов, анализировать и прогнозировать дизайн-тренды в графическом дизайне и оформлять результаты исследований; | ИД-ПК-5.2  Отслеживание тенденций в сфере искусства, дизайна, фотографии и в других областях, оказывающих непосредственное влияние на мировую графическую индустрию; |

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очно-заочной форме обучения – | **18** | **з.е.** | **648** | **час.** |