|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  ***УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ*** | | |
| **Системы визуальной идентификации** | | |
| 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 «Системы визуальной идентификации» изучается во втором и третьем семестрах.

## Форма промежуточной аттестации:



|  |  |
| --- | --- |
| второй семестр | - зачёт с оценкой |
| третий семестр | - экзамен |
|  |  |

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина «Системы визуальной идентификации» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, к элективным дисциплинам.
      2. Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:
    - Пропедевтика;
    - Основы композиции в дизайне
    - Колористика и цветоведение.
      1. Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин:
    - Проектирование графической продукции.
      1. Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

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

## Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора**  **достижения компетенции** |
| --- | --- |
| ПК-2  Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту, обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. | ИД-ПК-2.5  Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации. |
| 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-5.1  Исследование лучших мировых образцов дизайна успешно реализуемых на рынке. |

* + - 1. Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очно-заочной форме обучения | **5** | **з.е.** | **180** | **час.** |