

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 22.09.2023 15:06:23  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## 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 очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	Очная

Учебная дисциплина «Проектирование графической продукции» изучается в третьем, четвертом, пятом, шестом, седьмом, восьмом семестрах. Курсовая работа/Курсовой проект – предусмотрена в седьмом семестре.

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации

Экзамен в третьем, четвертом, пятом, седьмом, восьмом семестрах, контрольная работа в шестом семестре.

Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП:

Учебная дисциплина «Проектирование графической продукции» относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений.

#### 1.2. 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 и современного мирового опыта в полиграфии многостраничных изданий.
- изучение компьютерных программ и техник как основного инструментария в работе современного графического 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
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-2.2 Применение дизайнерских решений задач по проектированию объектов визуальной информации с учетом пожеланий заказчика и предпочтения целевой аудитории
ПК-3 Способен владеть методами эскизирования, макетирования, физического моделирования, прототипирования, применять принципы компьютерного моделирования макета продукта	ИД-ПК-3.1 Изучение передового отечественного и зарубежного опыта в области проектирования и производства полиграфических макетов
	ИД-ПК-3.2 Разработка проектов полиграфических макетов с учетом утилитарно-технических, художественно-эстетических, экономических параметров
ПК-4 Способен проводить проверки качества изготовления проектируемого объекта 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-5.3 Подготовка презентационных материалов и аналитических исследований
ПК-6 Способен использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам	ИД-ПК-6.3 Применение информационных технологий в использовании различных видов изобразительных искусств и проектной графики

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

по очно-заочной форме обучения –	<b>36</b>	<b>з.е.</b>	<b>648</b>	<b>час.</b>
----------------------------------	-----------	-------------	------------	-------------