

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2023 15:31:10
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ¹ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/УЧЕБНОГО МОДУЛЯ²

Визуальные коммуникации и мультимедиа

Уровень образования	<i>бакалавриат</i>
Направление подготовки/Специальность	54.03.01 <i>Направление подготовки/Специальность</i>
Направленность (профиль)/Специализация	Мультимедиа в промышленном дизайне
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	<i>очная</i>

Учебная дисциплина (модуль) «Проектирование средств визуальной коммуникации» изучается во втором и третьем семестрах.

Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой
четвертый семестр - зачет с оценкой
пятый семестр - зачет с оценкой

В приложение к диплому выносятся оценка за 5 семестр.
Курсовой проект – предусмотрен в 4,5 семестре.

1.1. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина (модуль) *Проектирование средств визуальной коммуникации относится к обязательной части программы/к части, формируемой участниками образовательных отношений/*

1.2. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью/целями изучения дисциплины (модуля) «Визуальные коммуникации и мультимедиа» является формирование у студентов объемно-пространственного мышления, графической культуры, системы дизайн-мышления и применении умений и навыков для профессиональной деятельности дизайнера.

Основной задачей являются изучение студентами системы визуальных коммуникаций передаваемых через образы, смыслы, схемы и графику и внедрение этих знаний и навыков в свою повседневную деятельность.

– *формирование навыков научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;*

¹ Аннотацию можно формировать из РПД, путем удаления лишних разделов, **но с учетом требований форматирования!**

² Курсивом в макете даны пояснения, рекомендации, примеры, сноски, которые необходимо убрать из текста рабочей программы! Перед удалением необходимо включить скрытые знаки форматирования, чтобы исключить удаление разрывов страниц.

В тексте представлена автоматическая нумерация, создана навигация, заголовки и подзаголовки не следует удалять и (или) изменять их форматирование. Если требуется удалить пункт раздела или абзац, нужно включить скрытые знаки форматирования, чтобы исключить удаление разрывов страниц и заголовков. Также курсивом выделен текст, который требует выбора или внесения необходимых сведений. После внесения правок курсивное начертание следует удалить.

– формирование у обучающихся компетенции(-й), установленной(-ых) образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине (модулю); Результатом обучения по дисциплине (модулю) является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины (модуля).

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции ³	Код и наименование индикатора достижения компетенции ⁴	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю ⁵
<p><i>ПК-1 Способен владеть рисунком и приемами работы с цветом и цветовыми композициями с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании.</i></p>	<p><i>ИД-ПК-1.2 Создание формы и объема требуемого образа за счет художественных приемов.</i></p>	<p>Знать: рисунок и практики составления с использованием рисунков композиций, принципы их переработки в направлении проектирования любого объекта; основы линейно-конструктивного построения и принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка; возможности графики, технологии и приемы ее использования в различных видах графического дизайна; методы графического изложения идеи проекта в эскизе, принципы выбора графических средств при проектировании с учетом конечного (полиграфического) результата;</p> <p>Уметь: рисовать и использовать рисунки в практике составления композиций, перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта; создавать линейно-конструктивные построения и выбирать техники исполнения конкретного рисунка; использовать возможности графики, ориентироваться в технологиях и приемах использования графики в различных видах графического дизайна</p> <p>Владеть: рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции, приемами</p>

³ Компетенции (коды) для дисциплины указаны в матрице компетенций, раздел 3 ОПОП, Приложение 1 ОПОП Матрица компетенций

⁴ Формулировки индикаторов указываются в соответствии с ОПОП.

⁵ Результаты обучения по дисциплине формулируются разработчиком РПД самостоятельно и должны быть соотнесены с индикаторами достижения компетенций, установленных ОПОП, с учетом преемственности и (или) взаимодополняемости, в том случае, если компетенция или ее часть формируется несколькими учебными дисциплинами (модулями), практиками. В перечне планируемых результатов обучения по профессиональным компетенциям, а иногда и по универсальным и общепрофессиональным, необходимо учесть требования профессиональных стандартов (для осуществления трудовых функций), на основе которых установлены индикаторы достижения ПК (см. описательную часть ОПОП, раздел 3.3).

Код и наименование компетенции ³	Код и наименование индикатора достижения компетенции ⁴	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю ⁵
		<p>переработки их в направлении проектирования любого объекта, навыками линейно-конструктивного построения и принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; возможностями графики, технологиями и приемами ее использования в различных видах графического дизайна; навыками графического изложения идеи проекта в эскизе, навыками выбора графических средств при проектировании с учетом конечного (полиграфического) результата;</p>
	<p><i>ИД-ПК-1.3 Применение навыков композиционного формообразования и объемного макетирования в проектировании объектов для персонального пространства;</i></p>	<p>Знать: факторы, определяющие уместность использования различных техник графики и их имитаций в конкретных заданиях по проектированию; практическими примерами применения графики в рамках проектной работы графического дизайнера; Уметь: формулировать и излагать графическими средствами идею проекта в эскизе, делать выбор графических средств при проектировании с учетом конечного (полиграфического) результата, определять уместность использования различных техник и их имитаций в конкретных заданиях по проектированию; применять на практике графику в рамках проектной работы графического дизайнера; Владеть: факторами, определяющие уместность использования различных техник графики и их имитаций в конкретных заданиях по проектированию; практикой применения графики в рамках проектной работы графического дизайнера;</p>
<p><i>ПК-4 Способен применять компьютерное моделирование, визуализацию, создавать презентацию модели продукта.</i></p>	<p><i>ИД-ПК-4.3 Способен применять компьютерное моделирование, визуализацию, создавать презентацию модели продукта.</i></p>	<p>Знать: принципы композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости; методы создания острых, неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов; принципы фиксации на плоскости графических образов средствами</p>

Код и наименование компетенции ³	Код и наименование индикатора достижения компетенции ⁴	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю ⁵
		<p>типографики; методы подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач;</p> <p>Уметь: применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайн-проектировании; выявлять функциональные особенности шрифта; ориентироваться в исторических этапах возникновения шрифтов, в истории развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; фиксировать на плоскости графические образы средствами типографики; подбирать оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач;</p> <p>Владеть: современной шрифтовой культурой и компьютерными технологиями, применяемыми в дизайн-проектировании; функциональными особенностями шрифта; историческими этапами возникновения шрифтов, историей развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; представлениями о мировом и отечественном опыте художественной культуры типографики; представлениями о типографических концепциях западного и отечественного графического дизайна; навыками сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой; навыками подбора шрифтов для композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости;</p>
<p><i>ПК-5</i> Способен формировать концепции дизайн-проекта продукции, применять современные материалы и</p>	<p><i>ИД-ПК-5.1</i> Применение современных информационных баз и графических программ; компьютерного моделирования.</p>	<p>Знать: способы разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления: технических чертежей, технологической карты исполнения дизайн-проекта; основные виды художественно-конструкторской деятельности (проективной,</p>

Код и наименование компетенции ³	Код и наименование индикатора достижения компетенции ⁴	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю ⁵
<i>технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</i>		<p>конструкторско–технологической, экономической, эстетической, экологической, рефлексивной); принципы установления оптимальных параметров конструируемого изделия;</p> <p>Уметь: конструировать изделия с учетом технологий изготовления; выполнять технические чертежи и технологические карты исполнения дизайн-проекта; работать в основных направлениях художественно-конструкторской деятельности (проективной, конструкторско–технологической, экономической, эстетической, экологической, рефлексивной);</p> <p>Владеть: конструированием изделия с учетом технологий изготовления: выполнением технических чертежей и технологической карты исполнения дизайн-проекта; основными видами художественно-конструкторской деятельности (проективной, конструкторско–технологической, экономической, эстетической, экологической, рефлексивной); навыками экономического обоснования и экономической оценки художественной конструкции дизайн-проекта;</p>
	<p><i>ИД-ПК-5.2</i> <i>Использование инструментов и методов художественной визуализации создаваемого объекта;</i></p>	<p>Знать: методы разработки новых конструкторских решений различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных конструктивных материалов; объективные закономерности формообразования и связанных с ним средств конструирования любой формы изделий; требования к конструкции изделий; принципы формирования оценки качества конструкции; методы анализа существующих конструкторских решений;</p> <p>Уметь: разрабатывать новые конструкторские решения различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных конструктивных материалов; применять в своей</p>

Код и наименование компетенции ³	Код и наименование индикатора достижения компетенции ⁴	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю ⁵
		<p>творческой деятельности объективные закономерности формообразования и связанные с ним средства конструирования любой формы изделий; формировать и формулировать требования к конструкции изделий; оценивать качество конструкции; анализировать конструкции дизайн-проекта;</p> <p>Владеть: навыками разработки новых конструкторских решений различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных конструктивных материалов; представлениями об объективных закономерностях формообразования и связанных с ним средствах конструирования любой формы изделий; представлениями о требованиях к конструкции изделий; навыками формирования оценки качества конструкции; навыками анализа существующих конструкторских решений; навыками установления оптимальных параметров конструируемого изделия;</p>
	<p><i>ИД-ПК-5.3 Создание и использование презентации в процессе проведения проекта для обсуждения выполненных этапов с участниками проекта и заказчиком;</i></p>	<p>Знать: методы экономического обоснования и экономической оценки художественной конструкции дизайн-проекта; сущность и структуру творческо-конструкторской деятельности как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей природной и предметной среды, созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества; методы экономического обоснования и экономической оценки художественной конструкции дизайн-проекта; сущность и структуру творческо-конструкторской деятельности как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей природной и предметной среды, созданию социально значимых материальных ценностей в</p>

Код и наименование компетенции ³	Код и наименование индикатора достижения компетенции ⁴	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю ⁵
		<p>соответствии с потребностями современного общества;</p> <p>Уметь: воспринимать и определять сущность и структуру творческо-конструкторской деятельности как вид общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей природной и предметной среды, созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества;</p> <p>Владеть: представлениями о сущности и структуре творческо-конструкторской деятельности как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей природной и предметной среды, созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества; существующие конструкторские решения; устанавливать оптимальные параметры конструируемого изделия; разрабатывать экономическое обоснование и экономическую оценку художественной работе</p>
<p><i>ПК-6 Способен формировать концепции дизайн-проекта продукции, применять современные материалы и технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.</i></p>	<p><i>ИД-ПК-6.5 Формирование единого подхода к разработке фирменного стиля продукции персонального пространства и формирование визуальной коммуникации с потребителем.</i></p>	<p>Знать: информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам; анализ сложных графических образов, принципы оценки качества растровых, векторных изображений и шрифтов, программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений, создания графических проектов и их элементов; форматы предоставления информации, компьютерные, сетевые и информационные технологии; обработку графической информации; коррекцию, монтаж растровых изображений, работу с панелью инструментов, каналами, слоями,</p>
		<p>программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений, создания графических проектов и их элементов; форматы предоставления информации, компьютерные, сетевые и информационные технологии; обработку графической информации; коррекцию, монтаж растровых изображений, работу с панелью инструментов, каналами, слоями,</p>

Код и наименование компетенции ³	Код и наименование индикатора достижения компетенции ⁴	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю ⁵
		<p>палитрой и основными фильтрами в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, композиционный анализ сложных графических образов;</p> <p>– Уметь: использовать графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам; использовать принципы оценки качества растровых, векторных изображений и шрифтов, применять программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений; создавать графические проекты и их элементы; обрабатывать графическую информацию; корректировать, монтировать растровые изображения, работать с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, применять основы композиционного анализа сложных графических образов;</p> <p>Владеть: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам; принципами оценки качества растровых, векторных изображений и шрифтов, программными средствами компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых и векторных изображений, создания графических проектов и элементов; обработкой графической информации; коррекцией, монтажом растровых изображений, работой с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, композиционным анализом сложных графических образов;</p> <p>– информационные ресурсы: современные информационные технологии и</p>

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

<i>по очной форме обучения –</i>		з.е.	216	час.
<i>по очно-заочной форме обучения –</i>		з.е.		час.
<i>по заочной форме обучения –</i>		з.е.		час.