

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2023 16:23:28
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы графического дизайна

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	54.03.03. Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	Дизайн текстиля
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Основы графического дизайна» изучается в четвертом семестре.

Курсовая работа – не предусмотрена.

1.1. Форма промежуточной аттестации:
экзамен

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Основы графического дизайна» к обязательной части программы.

Целями изучения дисциплины «Основы графического дизайна» являются:

- развитие у обучающегося проектной культуры дизайна;
- определение проектной деятельности как многофакторной системы, результирующей накопленный проектный опыт;
- практическое освоение ведущих методов проектирования в графическом дизайне;
- формирование проектного мышления как фундамента успеха и эффективности в профессии;
- формирование навыков научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных 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 компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
--------------------------------	--

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку экспериментальных творческих проектов в области искусства костюма и текстиля	ИД-ПК-2.1 Разработка концептуальной идеи экспериментального творческого проекта; создание креативного образа и стиля в экспериментальном творческом проекте в области авторского костюма и художественного текстиля, в том числе интерьерного назначения
	ИД-ПК-2.2 Осуществление художественно-технической разработки творческой идеи в области авторского костюма и художественного текстиля, в том числе интерьерного назначения

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

по очной форме обучения –	4	з.е.	144	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------