

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 12:01:22
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Эргономика

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	50.03.02 Изыщные искусства
Профиль	Экспозиционный дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Формы обучения	Очная

Учебная дисциплина «Эргономика» изучается в первом семестре.
Курсовая работа не предусмотрена.

1.1. Форма промежуточной аттестации

Экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Эргономика» относится к к части, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «Эргономика» является:

- изучение понятия эргономики как науки, формирующей тип проектного мышления, направленного на формирование гуманной среды обитания;
- приобретение теоретических знаний и освоение практических приемов науки эргономика;
- овладение методиками создания комфортной городской среды на базе эргономических показателей и правил техники безопасности при проектировании городских пространств.
- 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 компетенции(й) 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 эффективно использовать методы проектного эскизирования, компьютерного моделирования и визуализации для выполнения и демонстрации дизайн-проектов	ИД-ПК-2.3 Разработка типографических макетов с включением графических изображений иллюстраций, фотографий, подбор и использование цифровых шрифтов

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-3 Способен применять методы эскизирования, макетирования, физического моделирования, прототипирования, компьютерного моделирования макета продукта	ИД-ПК-3.2 Применение основных приемов и материалов моделирования, разработка компоновочных решений дизайн-проектов

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	з.е.	128	час.
---------------------------	---	------	-----	------