Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 15.06.2026 16:01:10
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	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	ИД-ПК-1.1 Применение технологий анализа и оптимальных методов исследования аналогов графического дизайна и систем визуальной коммуникации ИД-ПК-1.2 Определение целевой аудитории, анализ потребностей и предпочтений, на которые ориентирован графический дизайн и системы визуальной коммуникации ИД-ПК-1.3 Проведение мониторинга и прогнозирования трендов графического дизайна и систем визуальной коммуникации	- применение технологий анализа и оптимальных методов исследования аналогов графического дизайна и систем визуальной коммуникации - Определение целевой аудитории, анализ потребностей и предпочтений, на которые ориентирован графический дизайн и системы визуальной коммуникации - Проведение мониторинга и прогнозирования трендов графического дизайна и систем визуальной коммуникации
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-2.1 Планирование и согласование с заказчиком этапов, сроков работ, разработка и утверждение брифа ИД-ПК-2.2 Применение дизайнерских решений задач по проектированию объектов визуальной информации с учетом пожеланий заказчика и предпочтения целевой аудитории ИД-ПК-2.3 Обоснование своих предложений при разработке проектной идеи ИД-ПК-2.4 Создание дизайн-макета объекта проектирования визуальной информации	- Реализовывает свою роль в команде и анализирует возможные последствия личных действий в социальном взаимодействии; - Использует основные возможности непрерывного образования для реализации собственных потребностей с учетом личностных возможностей, временной перспективы развития деятельности и требований рынка;

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
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 ИД-ПК-3.3 Применение различной типографики, приемов верстки, разработка компоновочных и композиционных решений	- Использует основные приемы и материалы эскизирования; - Разрабатывает компоновочных и композиционных решений дизайн-проектов; - Передает законченный дизайн-проекта заказчику для реализации на производстве; - Отслеживает тенденции в сфере искусства, дизайна, фотографии и в других областях, оказывающих непосредственное влияние на мировую графическую индустрию;
ПК-4 Способен проводить проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	ИД-ПК-4.1 Участие в дискуссиях на профессиональные темы, использование навыков межличностного делового профессионального общения, в том числе с иностранными коллегами ИД-ПК-4.2 Оценивание собственной роли в профессиональном сообществе и расширение собственных профессиональных компетенций ИД-ПК-4.3 Передача законченного дизайн-проекта заказчику для реализации на производстве	- Участие в дискуссиях на профессиональные темы, использование навыков межличностного делового профессионального общения, в том числе с иностранными коллегами - Оценивание собственной роли в профессиональном сообществе и расширение собственных профессиональных компетенций - 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	ИД-ПК-5.1 Отслеживание тенденций в искусстве, дизайне, фотографии и в других областях, оказывающих влияние на мировой графический дизайн ИД-ПК-5.2 Обоснование концептуальных	- Отслеживание тенденций в искусстве, дизайне, фотографии и в других областях, оказывающих влияние на мировой графический дизайн -Обоснование концептуальных решений собственных проектов - Подготовка презентационных

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
графическом дизайне и оформлять результаты исследований	решений собственных проектов ИД-ПК-5.3 Подготовка презентационных материалов и аналитических исследований	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-6.1 Применение цифровых средств контроля качества воспроизведения проектируемого объекта ИД-ПК-6.2 Применение различных графических программ для передачи дизайн-проектов в производство	- Применение цифровых средств контроля качества воспроизведения проектируемого объекта - Применение различных графических программ для передачи дизайн-проектов в производство

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

по очно-заочной форме обучения –	**26**	**з.е.**	**832**	**час.**