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

Макетирование в графическом дизайне

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль)	Графический дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	Четыре года
Форма(-ы) обучения	Очная

Учебная дисциплина «Макетирование в графическом дизайне» изучается в третьем и четвертом семестрах.
Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)

1.1. Форма промежуточной аттестации

Экзамен в 3 семестре.
Экзамен в 4 семестре.
Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП:
Учебная дисциплина «Макетирование в графическом дизайне» относится к обязательной части программы.

1.2. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Макетирование в графическом дизайне» являются:
- Изучение практик бумажной инженерии;
- Изучение компьютерных программ и техник как основного инструментария в работе современного 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.

Результаты освоения учебной дисциплины «Макетирование в графическом дизайне» в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств,	ИД-ОПК-1.2 Осуществление комплексного анализа исторических аналогов произведений дизайна и техники

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ИД-ОПК-3.2 Осуществление профессиональной подачи проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; ИД-ОПК-3.3 Использование синтезированного набора возможных концептуальных решений и обоснование своих предложений при проектировании дизайн-объектов;
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ИД-ОПК-4.1 Использование профессиональных методов моделирования проектной культуры дизайна и выполнение профессиональными средствами дизайна проектных комплексов;

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

по очной форме обучения –	**9**	**з.е.**	**288**	**час.**