

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.06.2024 12:35:15  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab8043

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Компьютерное проектирование в дизайне упаковки

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	<b>29.03.05</b>	<b>Конструирование изделий легкой промышленности</b>
Направленность (профиль)	<b>Художественное моделирование и цифровое проектирование изделий из кожи</b>	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма(-ы) обучения	очная	

Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне упаковки» изучается в четвертом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен.

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации:

четвертый семестр - зачет

#### 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне упаковки» относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений.

#### 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне упаковки» являются:

- формирование у студентов профессиональных знаний и умений в области дизайна упаковки;
- изучение процесса промышленного производства как вида профессиональной деятельности в контексте дизайна упаковки и мировой материально-художественной культуры, его культурно-исторических и социально-экономических предпосылок, целей, средств и методов дизайнерской 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	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен применять современное программное обеспечение в художественном оформлении полиграфической продукции и конструировании тары и упаковки на начальном (или базовом) уровне	ИД-ПК-1.1 Разработка художественного оформления полиграфической продукции основанного на эмоционально-образном подходе в проектировании тары и упаковки потребительских товаров на базовом уровне.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Выстраивает проектный замысел основанного на концептуально-логическом, эмоционально-образном подходах в проектировании объектов дизайна упаковки</li> <li>– Владеет навыками композиционного, пластического и компьютерного моделирования в проектировании упаковки</li> <li>– формирования потребительских свойств и качеств разрабатываемого объекта упаковки с учетом эргономики.</li> </ul>
	ИД-ПК-1.2. Использование компьютерного моделирования в конструировании объектов полиграфической тары и упаковки.	
	ИД-ПК-1.3 Формирование потребительских свойств и качеств разрабатываемой тары и упаковки с учетом современного программного обеспечения.	

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет

<i>по очной форме обучения –</i>	<b>3</b>	<b>з.е.</b>	<b>96</b>	<b>час.</b>
----------------------------------	----------	-------------	-----------	-------------