

АННОТАЦИЯ

История (история России, всеобщая история)

Закреплена за кафедрой Кафедра общественных дисциплин и истории искусств

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		экзамены 1
аудиторные занятия	60	
самостоятельная работа	21	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	
часов на контроль	27	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	Недель	15 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	30	30	30	30
Практические	30	30	30	30
Итого ауд.	60	60	60	60
Контактная работа	60	60	60	60
Сам. работа	21	21	21	21
Часы на контроль	27	27	27	27
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование у студентов комплексного представления о культурно-историческом своеобразии России, ее месте в мировой и европейской цивилизации.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.2	История искусств
2.1.3	Академическая живопись
2.1.4	Академический рисунок
2.1.5	Введение в информационные технологии
2.1.6	История искусств
2.1.7	Пропедевтика
2.1.8	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	История искусств
2.2.3	Введение в информационные технологии
2.2.4	Пропедевтика
2.2.5	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.2.6	Учебная практика, музейная
2.2.7	Философия
2.2.8	История и теория дизайна
2.2.9	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.10	История интерьера
2.2.11	Модуль "Проектирование"
2.2.12	Графические комплексы
2.2.13	Производственная практика, преддипломная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: основные основные методы подбора исторической литературы, способы обобщения и анализа полученной информации, составления обзора литературы по исторической тематике
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: использовать методы поиска исторической информации, осуществлять ее критический анализ с точки зрения критерии научности, применять основные методы исторического анализа
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: методами сбора информации по исторической проблематике, навыками формулировки постановки задачи и актуальности темы и выявления системных связей исторических явлений, событий и процессов в ходе решения

УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-5: Знает: законы профессиональной этики, роль гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации, особенности социально-исторического развития различных культур в этическом и философском контексте;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: законы исторического исследования, роль гуманистических ценностей в культуре и общественно-политической мысли, особенности социально-исторического развития культур в этическом и историко-философском
ИД-2.УК-5: Умеет: понимать и воспринимать разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; уважительно и бережно относиться к национальному и мировому историко-культурному наследию;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: воспринимать культурное разнообразие в социально-историческом и историко-философском контекстах; обосновывать и пропагандировать необходимость сохранения национального и международного историко-культурного наследия
ИД-3.УК-5: Владеет: навыками толерантного восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; взаимодействия в мире культурного многообразия с использованием этических норм поведения;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: навыками исторического анализа и оценки разнообразия культур с точки зрения толерантного восприятия культурных различий для эффективного взаимодействия в межкультурном пространстве
ОПК-1: Способен применять знания в области истории и теории искусств, 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: основные принципы исторического анализа техники в широком культурно-историческом контексте; их произведения искусства, дизайна или технического объекта в контексте истории и профессиональной деятельности.
ИД-2.ОПК-1: Умеет: ориентироваться в проблематике профессиональной деятельности, рассматривать произведения искусства в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: ориентироваться в исторической проблематике для выполнения профессиональных задач, уметь определять конкретно-исторические условия развития художественного творчества.
ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять накопленный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: способностью применять опыт поиска исторической информации и знания истории для решения актуальных научных и творческих задач.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ Философия

Закреплена за кафедрой Кафедра общественных дисциплин и истории искусств

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану		108	Виды контроля в семестрах:
в том числе:			экзамены 4
аудиторные занятия		50	
самостоятельная работа		40	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)		0	
часов на контроль		18	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	50	50	50	50
Контактная работа	50	50	50	50
Сам. работа	40	40	40	40
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование представления о специфике философии как способе познания
1.2	и духовного освоения мира, об основных разделах современного философского знания,
1.3	о философских проблемах и методах их исследования; овладение базовыми принципами
1.4	и приемами философского познания; введение в круг философских проблем, связанных
1.5	с областью будущей профессиональной деятельности. Исходя из вышесказанного логика курса философии рассчитанного на студентов художественно-творческого вуза, опирается на особенности восприятия и овладения мировоззренческими проблемами людьми, ориентированными в своём мировосприятии на «претворение» мира в образно – эстетические ценности и творение их в этом мире. В силу этого курс не содержит отдельного историко – философского раздела, но каждая проблема рассматривается
1.6	в её генезисе и становлении вплоть до современного звучания и понимания.
1.7	Всё содержание курса направлено на раскрытие сущности философии
1.8	как метаучения, её роли в культуре и отображению её положений в художественно-эстетической культуре. В контексте тем курса не только рассматриваются все предусмотренные Федеральным Государственным образовательным стандартом высшего профессионального образования проблемы и дидактические единицы, но и углубляется их образно-эстетическое содержание с учётом специфики всей системы обучения студентов в художественно-творческом ВУЗе и особенностей их будущей профессиональной деятельности. Данный подход реализуется в постоянном творческом взаимодействии с выпускающими кафедрами.
1.9	Весь курс строится с учетом того, что «нечеловеческой философии не бывает»,
1.10	и «каждое общество имеет такую философию, какая ему необходима», поскольку каков человек, в чём суть его бытия, такова и его философия, т.е. теоретическое мировоззрение. Отсюда, максимально возможно учитывая и рассматривая научные положения
1.11	в философии, не менее фундаментально анализируются другие формы мироотношения
1.12	и миропонимания, ибо только их системное единство в состоянии обеспечить всеобщность философского знания и создаваемой на его основе интеллектуально-образной картины мира современного творческого субъекта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента
2.1.2	не предусматриваются, хотя определённый опыт овладения студентами общественными дисциплинами к началу изучения курса имеется
2.1.3	
2.1.4	История (история России, всеобщая история)
2.1.5	Введение в информационные технологии
2.1.6	Академическая живопись
2.1.7	История искусств
2.1.8	Учебная практика, музейная
2.1.9	Пропедевтика
2.1.10	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.1.11	Академическая живопись
2.1.12	История искусств
2.1.13	Модуль "Проектирование"
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Является предшествующим для специальных философских дисциплин.
2.2.2	История искусств
2.2.3	Социальные коммуникации в профессиональной сфере
2.2.4	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.5	Академическая живопись

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать репрезентативные возможности получения информации; алгоритмы поиска запрашиваемой информации, методы ее системного и критического анализа.
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: креативно использовать различные методы поиска информации и грамотно применять ее для решения конкретных задач.
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: особенностями извлечения и систематизации полученной информации, применяя имеющиеся профессиональные компетенции для решения поставленных задач.
УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-5: Знает: законы профессиональной этики, роль гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации, особенности социально-исторического развития различных культур в этическом и философском контексте;	В результате освоения дисциплины учащийся должен знать: Законы функционирования профессиональной этики в контексте социально-экономического развития различных культур, их взаимодействие в рамках современной мировой цивилизации,
ИД-2.УК-5: Умеет: понимать и воспринимать разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; уважительно и бережно относиться к национальному и мировому историко-культурному наследию;	В результате освоения дисциплины учащийся должен уметь: осуществлять на деле уважительное и бережное отношение к разнообразным явлениям в мировом историко-культурном наследии,
ИД-3.УК-5: Владеет: навыками толерантного восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; взаимодействия в мире культурного многообразия с использованием этических норм поведения;	В результате освоения дисциплины учащийся должен владеть: навыками толерантности в восприятии межкультурного разнообразия общества в этическом, социально-экономическом и философском аспектах.
ОПК-1: Способен применять знания в области истории и теории искусств, 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины учащийся должен знать: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте.
ИД-2.ОПК-1: Умеет: ориентироваться в проблематике профессиональной деятельности, рассматривать произведения искусства в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;	В результате освоения дисциплины учащийся должен уметь: оценивать произведения искусства в зависимости от религиозных, философских и эстетических идей данного конкретного исторического периода.
ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять накопленный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины учащийся должен владеть: способностью осуществлять на практике накопленный креативный опыт и знания в сфере науки, культуры и искусства.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Иностранный язык

Закреплена за кафедрой Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация бакалавр

Форма обучения очная

Общая трудоемкость 5 ЗЕТ

Часов по учебному плану	180	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		
аудиторные занятия	128	экзамены 2
самостоятельная работа	25	зачеты 1
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	
часов на контроль	27	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		Итого	
	Недель	15 2/6	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	60	60	68	68	128	128
Итого ауд.	60	60	68	68	128	128
Контактная работа	60	60	68	68	128	128
Сам. работа	12	12	13	13	25	25
Часы на контроль			27	27	27	27
Итого	72	72	108	108	180	180

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Повышение исходного уровня владения иностранным языком, овладение учащимися необходимым и достаточным уровнем иноязычной коммуникативной компетенции для решения коммуникативных задач в сфере профессиональной деятельности, а также формирование общепрофессиональных и общекультурных компетенций у обучающихся
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Знания формируются на основе предыдущего уровня образования
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Педагогика и психология творческого процесса
2.2.2	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2.3	Социальные коммуникации в профессиональной сфере
2.2.4	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.5	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.2.6	Культура делового общения

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-4: Знает: принципы построения, правила и закономерности устной и письменной коммуникации на русском и иностранном языках;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать иностранный язык в объеме, достаточном для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия
ИД-2.УК-4: Умеет: грамотно вести коммуникацию, представлять предложения в ходе совместной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь вести деловые переговоры в устной и письменной формах на иностранном языках
ИД-3.УК-4: Владеет: навыками чтения и перевода текстов на иностранном языке, навыками деловых коммуникаций в письменной форме на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками практического использования информационных систем и баз данных на иностранном языке

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
Физическая культура и спорт

Закреплена за кафедрой **Кафедра физического воспитания**
Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ
Часов по учебному плану	72
в том числе:	
аудиторные занятия	64
самостоятельная работа	8
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0

Виды контроля в семестрах:
зачеты 1

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)	Итого			
		Недель 15 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	
Лекции	4	4	4	4	
Практические	60	60	60	60	
Итого ауд.	64	64	64	64	
Контактная работа	64	64	64	64	
Сам. работа	8	8	8	8	
Итого	72	72	72	72	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цели дисциплины:
1.2	- формирование компетенций физической культуры личности
1.3	- формирование установки на направленное использование разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
1.4	Задачи дисциплины:
1.5	- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
1.6	- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
1.7	- овладение основными умениями и навыками на занятиях физическими упражнениями;
1.8	- ознакомление со средствами повышения двигательных и функциональных возможностей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.0
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Курс основан на базовой подготовке выпускников средних школ
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-7: Знает: виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; основы физической культуры, профилактики здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: социально-биологические основы физической культуры, основы здорового образа жизни студента, роль физической культуры в обеспечении здоровья. Знать основы методики самостоятельных занятий физическими упражнениями.
ИД-2.УК-7: Умеет: применять на практике разнообразные средства физической культуры и спорта для обеспечения должного уровня психофизической подготовки и укрепления здоровья; использовать средства и методы физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, формирования здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять на практике двигательные умения и навыки; применять средства физической культуры, обеспечивающие устойчивость к умственной и физической работоспособности; применять методы и средства здорового образа жизни для сохранения здоровья и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: средствами и методами развития основных физических качеств, для поддержания должного уровня физической подготовленности; методами формирования профессионально-значимых физических и психофизиологических качеств.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Культура делового общения

Закреплена за кафедрой Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

Виды контроля в семестрах:

зачеты 6

в том числе:	
аудиторные занятия	32
самостоятельная работа	40
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)	Итого			
		Недель	17 1/6	УП	РП
Лекции	16	16	16	16	
Практические	16	16	16	16	
Итого ауд.	32	32	32	32	
Контактная работа	32	32	32	32	
Сам. работа	40	40	40	40	
Итого	72	72	72	72	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Овладение основами деловой коммуникации, что включает формирование навыков и развитие умений эффективно взаимодействовать с деловыми партнерами, реализуя комфортно-психологическое общение и разнообразные стратегии и тактики, ориентированные на достижение компромисса и сотрудничества.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Учебная практика, музейная
2.1.2	Иностранный язык
2.1.3	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Социальные коммуникации в профессиональной сфере
2.2.2	Педагогика и психология творческого процесса

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-3: Знает: основные приемы и нормы социального взаимодействия; основные понятия и методы конфликтологии, технологий межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - сущность и виды барьеров в общении и их преодоление; - основные нормативы деловой риторики; - принципы и правила делового этикета.
ИД-2.УК-3: Умеет: устанавливать и поддерживать контакты, обеспечивающие успешную работу в коллективе; применять основные методы и нормы социального взаимодействия для реализации своей роли и взаимодействия внутри команды;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - организовывать и вести деловые беседы, переговоры, совещания.
ИД-3.УК-3: Владеет: навыками социального взаимодействия и работы в команде, толерантно воспринимая социальные и культурные различия;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: -навыками делового общения.

УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-4: Знает: принципы построения, правила и закономерности устной и письменной коммуникации на русском и иностранном языках;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - особенности деловой культуры современного специалиста; - особенности восприятия, коммуникации и взаимодействия в процессе общения; - специфику речевой коммуникации и психологические механизмы влияния на партнера.
ИД-2.УК-4: Умеет: грамотно вести коммуникацию, представлять предложения в ходе совместной деятельности;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - анализировать особенности различных видов и форм делового общения; - работать с информацией, выстраивать диалоговое общение с партнерами и убеждать в споре;
ИД-3.УК-4: Владеет: навыками чтения и перевода текстов на иностранном языке, навыками деловых коммуникаций в письменной форме на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - навыками делового общения и поведения в многообразных ситуациях современной жизни.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Безопасность жизнедеятельности

Закреплена за кафедрой Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

Виды контроля в семестрах:

зачеты 5

в том числе:	
аудиторные занятия	32
самостоятельная работа	40
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого			
			Недель	17 2/6	УП	РП
Лекции	16	16	16	16		
Практические	16	16	16	16		
Итого ауд.	32	32	32	32		
Контактная работа	32	32	32	32		
Сам. работа	40	40	40	40		
Итого	72	72	72	72		

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	формирование профессиональной культуры безопасности, под которой понимается готовность и способность личности использовать приобретенную совокупность знаний, умений и навыков для обеспечения безопасности в сфере профессиональной деятельности
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Производственное мастерство
2.1.2	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.1.3	Учебная практика, музейная
2.1.4	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.5	Физическая культура и спорт
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная практика, преддипломная
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать общие понятия, определения и терминологию дисциплины «Безопасность жизнедеятельности»
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь работать с документами, в частности, с нормативно-правовыми актами, регулирующими сферу безопасности жизнедеятельности на территории РФ
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть экономическими основами поддержания безопасности жизнедеятельности
УК-8: Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-8: Знает: классификацию чрезвычайных ситуаций; источники, причины, признаки и последствия опасностей природного и техногенного происхождения; способы защиты и технические средства защиты людей в условиях чрезвычайной ситуации и военных конфликтов; принципы организации безопасности труда;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать правила оказания доврачебной помощи пострадавшим в ЧС мирного и военного времени
ИД-2.УК-8: Умеет: поддерживать безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества; выявлять признаки, причины и условия возникновения чрезвычайных ситуаций; оценивать вероятность возникновения потенциальной опасности и принимать меры по ее предупреждению;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь определять последовательность действий в различных чрезвычайных ситуациях

ИД-3.УК-8: Владеет: навыками создания и поддержания безопасных условий повседневной и профессиональной жизни, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть алгоритмами действия населения при угрозе возникновения (или при непосредственном возникновении) чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера
--	--

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Правоведение

Закреплена за кафедрой Кафедра общественных дисциплин и истории искусств

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану		72	Виды контроля в семестрах:
в том числе:			зачеты 7
аудиторные занятия		34	
самостоятельная работа		38	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)		0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Итого ауд.	34	34	34	34
Контактная работа	34	34	34	34
Сам. работа	38	38	38	38
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель освоения дисциплины обеспечение единства освоения государственно-правовой и профессионально-правовой системы РФ и определённых аспектов мировой правовой системы; введение в мир реальной правовой практики России как в общегражданском,
1.2	так и социально-профессиональном плане.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента не предусматриваются, хотя определённый опыт овладения студентами общественными дисциплинами к началу изучения курса имеется
2.1.2	
2.1.3	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.1.4	Безопасность жизнедеятельности
2.1.5	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Курс «Правоведение» в определённой степени является обобщающим в изучении цикла социально-политических дисциплин в силу того, что в материале курса чётко определяется, через совокупность изучаемых правовых норм, реальное социальное положение будущих специалистов гражданского общества, представителей определённого социально-профессионального слоя, весьма специфического
2.2.2	по его социальному статусу.
2.2.3	Кроме формирования определённого уровня правовых знаний и правовой культуры в процессе изучения курса акцентируется внимание на гражданских аспектах художественно-творческой деятельности, нормах регулирования и защиты
2.2.4	этой деятельности в сфере авторских и смежных прав. С этой точки зрения курс правоведения является одним из важнейших в формировании профессиональной культуры специалистов в области художественного творчества.
2.2.5	
2.2.6	
2.2.7	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.8	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основы конституционного, гражданского, семейного, трудового, административного, уголовного, экологического права Российской Федерации, необходимые для решения конкретных вопросов профессиональной деятельности.
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать правовые кодексы в гражданской, семейно-бытовой, административно-бытовой и экономической сферах, руководствуясь нормативно-правовой базой. Формулировать проектные задачи для достижения поставленной цели. Достигать намеченные цели путем выбора между альтернативными способами.
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть знаниями правовой системы РФ, умением работать с текстами правовых актов как в гражданском, так и в социально-правовом аспектах; оценкой необходимых для осуществления проекта ресурсов (временных, финансовых, личностных) с учетом действующего законодательства.

УК-11: Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-11: Знает: сущность коррупционного поведения и его взаимосвязь с социальными, экономическими, политическими и иными условиями;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать причины, признаки и сущность коррупционного поведения в различных сферах жизнедеятельности общества (социальных, экономических, политических).
ИД-2.УК-11: Умеет: анализировать, формулировать и применять правовые нормы о противодействии коррупционному поведению;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь на практике анализировать коррупционное поведение, знать и применять актуальные нормы действующего законодательства для противодействия ему.
ИД-3.УК-11: Владеет: навыками формирования активной гражданской позиции в отношении противодействия коррупционному поведению;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть активной гражданской позицией и профессиональной нетерпимостью к коррупционному поведению для эффективного противодействия ему.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Педагогика и психология творческого процесса

Закреплена за кафедрой Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану		72	Виды контроля в семестрах:
в том числе:			зачеты 6
аудиторные занятия		50	
самостоятельная работа		22	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)		0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)	Итого			
		Недель		17 1/6	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	
Лекции	34	34	34	34	
Практические	16	16	16	16	
Итого ауд.	50	50	50	50	
Контактная работа	50	50	50	50	
Сам. работа	22	22	22	22	
Итого	72	72	72	72	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целями освоения дисциплины «Педагогика и психология творческого процесса» являются: развитие художественно-образного мышления и творческих навыков студентов.
1.2	Задачи освоения дисциплины:
1.3	• изучить психологические механизмы восприятия творческого произведения;
1.4	• изучение методов анализа произведений искусства;
1.5	• развитие художественно-образного мышления;
1.6	• практическое изучение методов создания собственных творческих интерпритаций произведений искусства;
1.7	• смысловая нагрузка композиции;
1.8	• проследить влияние политической, экономической, технологической ситуации на творчество художника;
1.9	• создать условия формирования у студентов визуальной культуры графического наследия прошлого;
1.10	образная передача действительности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Акварельные этюды
2.1.2	История искусств
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	История искусств
2.2.2	Инфографика
2.2.3	Культура делового общения
2.2.4	Модуль "Графика"
2.2.5	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.6	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.7	Ритмическая гимнастика
2.2.8	Специальный рисунок
2.2.9	Графические комплексы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (зинать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-3: Знает: основные приемы и нормы социального взаимодействия; основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методику формулировки целей, знает по каким критериям распределять работу внутри команды
ИД-2.УК-3: Умеет: устанавливать и поддерживать контакты, обеспечивающие успешную работу в коллективе; применять основные методы и нормы социального взаимодействия для реализации своей роли и взаимодействия внутри команды;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь пошагово разработать путь и методику достижения цели
ИД-3.УК-3: Владеет: навыками социального взаимодействия и работы в команде, толерантно воспринимая социальные и культурные различия;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть приемами и механиками организации командной работы, может организовать процесс работы в команде

УК-9: Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (зинать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-9: Знает: характеристику инклузивной компетентности, особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать какие бывают инклузии, знает как работать в этой области с учениками

ИД-2.УК-9: Умеет: планировать и осуществлять профессиональную деятельность с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь составить график работы для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами, учитывая их особые потребности
ИД-3.УК-9: Владеет: навыками взаимодействия в социальной и профессиональной сферах с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть техниками общения с учениками, может создать комфортную среду на занятиях, владеет различными техниками и методиками подачи учебного материала
ОПК-7: Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-7: Знает: нормативную документацию, возрастную специфику и методологию педагогической деятельности по программам дошкольного, начального и основного общего образования, профессионального обучения, профессионального и дополнительного образования;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать структуру построения образовательных программ
ИД-2.ОПК-7: Умеет: разрабатывать образовательные программы, организовать и планировать учебный процесс, ставить цель и педагогические задачи перед обучающимися, использовать современные педагогические технологии, создавать условия для развития творческих способностей обучающихся;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать образовательные программы в области изобразительного искусства
ИД-3.ОПК-7: Владеет: способностью осуществлять педагогическую деятельность по программам дошкольного, начального общего, основного общего образования, профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного образования, навыками адаптации к потребностям обучающихся и условиям образовательного процесса;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками педагогической деятельности

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"**

АННОТАЦИЯ

История искусств

Закреплена за кафедрой

Кафедра общественных дисциплин и истории искусств

Учебный план

54.03.01 GD 2022.plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

11 3ET

396

Виды контроля в семестрах:

В ТОМ ЧИСЛЕ:

экзамены 4–6

аудиторные занятия

232

зачеты 1, 2, 3, 5

самостоятельная работа

110

контактная работа во время пандемии коронавируса (ШВР)

22

Часть II. Контроль

45

Распределение часов дисциплины по семестрам

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Освоение дисциплины «История искусств» предполагает ознакомление студентов с основными категориями истории искусств, творческое освоение мирового художественного наследия, усвоение понятия синтеза искусств в различные исторические эпохи, знакомство с принципами периодизации отечественной и мировой художественной культуры. Изучение исторических этапов эволюции творческих методов в искусстве и архитектуре различных эпох формирует профессиональное понимание искусства как процесса непрерывного преемственного развития. Дисциплина «История искусств» способствует воспитанию культуры мышления, принципов обобщения и анализа воспринимаемой информации, грамотному использованию основных художественных и архитектурных терминов и понятий, развитию художественного вкуса.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Философия
2.1.2	История (история России, всеобщая история)
2.1.3	История письменности
2.1.4	История фотографии
2.1.5	Педагогика и психология творческого процесса
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Философия
2.2.2	История и теория дизайна
2.2.3	История графического дизайна
2.2.4	Эстамп
2.2.5	Пропедевтика
2.2.6	Цветоведение и колористика
2.2.7	Педагогика и психология творческого процесса

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные принципы и методы анализа произведений живописи, скульптуры, архитектуры, декоративно-прикладного искусства.
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать художественных произведений в контексте историко-стилевых закономерностей развития искусства определенного периода.
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методологией исторического и стилистического анализа произведений искусств; методами теоретического анализа произведений искусства, включая понятие классификации видов и жанров, национальных художественных школ, характерных тенденций творчества выдающихся мастеров, направлений и течений.
УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

ИД-1.УК-5: Знает: законы профессиональной этики, роль гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации, особенности социально-исторического развития различных культур в этическом и философском контексте;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные виды и жанры искусства, терминологию истории искусств; выразительные средства и особенности художественного языка различных видов изобразительного искусства; основные этапы развития, направления и стили отечественного и зарубежного искусства.
ИД-2.УК-5: Умеет: понимать и воспринимать разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; уважительно и бережно относиться к национальному и мировому историко-культурному наследию;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь устанавливать стилевые и сюжетные связи между произведениями разных видов искусства, анализировать содержание, образный язык произведений разных видов и жанров искусства.
ИД-3.УК-5: Владеет: навыками толерантного восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; взаимодействия в мире культурного многообразия с использованием этических норм поведения;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками художественно-эстетического восприятия классического и современного искусства как органической части культурно-исторического процесса.
ОПК-1: Способен применять знания в области истории и теории искусств, 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать социокультурные и исторические закономерности развития искусства в России и за рубежом, общие принципы непрерывного процесса развития стилей в русском и зарубежном искусстве с древнейших времен до настоящего времени, в частности, архитектуре и изобразительном искусстве (графике, живописи, скульптуре и других пластических искусствах), в дизайне.
ИД-2.ОПК-1: Умеет: ориентироваться в проблематике профессиональной деятельности, рассматривать произведения искусства в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь узнавать изученные произведения и соотносить их с определенной исторической эпохой, стилем, направлением, ориентироваться в основных явлениях отечественного и зарубежного искусства, архитектуры и дизайна.
ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять накопленный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть принципами эстетического определения художественных качеств и творческого потенциала произведений живописи, скульптуры, архитектуры и дизайна.
ОПК-2: Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-2: Знает: современные инструменты и технологии работы с информационными источниками;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать различные источники информации об искусстве, методологию работы с ними.
ИД-2.ОПК-2: Умеет: осуществлять подбор необходимой научной литературы; анализировать и интерпретировать информацию из различных источников, выполнять исследования и представлять на научно-практических конференциях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь работать с литературой, каталогами библиотек, электронными информационными источниками по искусствоведению, осуществлять поиск, обработку и хранение информации из различных источников.
ИД-3.ОПК-2: Владеет: современными средствами и технологиями сбора, оценки и анализа информации; навыками защиты результатов научно-исследовательских работ;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками грамотного анализа произведений искусства, архитектуры и дизайна, с использованием заслуживающей доверия информацию о них в печатных и электронных источниках на русском и иностранных языках.

ОПК-8: Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-8: Знает: нормы культуры мышления, критического подхода и формы анализа современной культурной политики Российской Федерации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать исторические, культурные и художественные традиции современного российского общества, особенности историко-культурного и нравственно-ценостного влияния исторических событий на формирование гражданской позиции и патриотизма, его роль в сохранении гуманистических ценностей, формировании гражданской позиции.
ИД-2.ОПК-8: Умеет: адекватно воспринимать информацию, логически верно оценивать достоинства и недостатки культурной политики, анализировать социально значимые проблемы в области отечественной культуры;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать произведения искусства в контексте исторических и художественных традиций современного общества; самостоятельно формулировать гуманистические ценности современного общества; выражать свое отношение к историческим и современным явлениям и тенденциям в области искусства.
ИД-3.ОПК-8: Владеет: способностью самостоятельно выстраивать процесс овладения информацией в сфере культуры для выполнения профессиональной деятельности, устанавливать приоритеты отечественной культурной политики по отношению к мировым трендам развития общества;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью подходить к истории искусства с ценностных позиций с целью представлять собственные решения в контексте мировой и национальной культуры; проявлять уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям российского государства, толерантность в восприятии социальных и культурных различий.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
Введение в информационные технологии

Закреплена за кафедрой Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

Виды контроля в семестрах:

зачеты 1

в том числе:	
аудиторные занятия	30
самостоятельная работа	42
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)	Итого			
		Недель	15 2/6	УП	РП
Лекции	4	4	4	4	
Практические	26	26	26	26	
Итого ауд.	30	30	30	30	
Контактная работа	30	30	30	30	
Сам. работа	42	42	42	42	
Итого	72	72	72	72	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Ознакомление обучающихся с теоретическими и методологическими основами проектирования в современных информационных системах. Освоение базовых функций пакета Microsoft Office, теоретических основ растровой и векторной графики, практическое применение базовых инструментов в спец. программах для визуального оформления заданий. Разработка навыков комбинирования приемов графического оформления, расширение границ кругозора.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Композиция
2.1.2	Цветоведение и колористика
2.1.3	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.4	Пропедевтика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Реставрационная документация
2.2.2	Учебная практика, ознакомительная
2.2.3	Портфолио реставратора
2.2.4	Производственная практика, преддипломная
2.2.5	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.6	Основы НИР
2.2.7	Производственная практика, реставрационная
2.2.8	Специальное фото
2.2.9	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.10	Проектирование
2.2.11	Проектная графика

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы и методы систематизации и поиска информации в информационно-коммуникационной сети "Интернет"; задавать верные команды поиска для достижения максимально точного ответа на поставленный вопрос.
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать необходимые данные в процессе поиска информации в информационно-коммуникационной сети "Интернет"; проводить отбор и отсеивание ненужной информации.
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть критическим мышлением; способностью организовать системный подход для решения профессиональных задач, посредством применения основ информационных технологий, способных оптимизировать трудозатраты обучающегося во время выполнения определенных задач.

ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
------------------------------------	--

ИД-1.ОПК-6: Знает: принципы работы современных информационных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные инструментальные среды, программно-технические платформы и программные средства, в том числе отечественного производства, используемые для решения задач профессиональной деятельности, и принципы их работы.
ИД-2.ОПК-6: Умеет: применять современные информационно-коммуникационные технологии при решении и оформлении профессиональных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выбирать и использовать современные информационно-коммуникационные и интеллектуальные технологии, инструментальные среды, программно-технические платформы и программные средства, в том числе отечественного производства для решения задач профессиональной деятельности;
ИД-3.ОПК-6: Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения современных информационно-коммуникационных и интеллектуальных сред программно-технических платформ и инструментальных сред, программно-технических платформ и программных средств, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
Экономика и менеджмент творческой деятельности

Закреплена за кафедрой Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		зачеты 6
аудиторные занятия	32	
самостоятельная работа	40	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
			Недель	17 1/6
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	оценка современного состояния и тенденций развития предпринимательской деятельности в художественной сфере, определение инструментов продвижения в сфере искусства, комплексное исследование рынка искусства и, прежде всего рыночной конъюнктуры, позволяющей избежать ошибок, снизить риск при принятии хозяйственных решений.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.0
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	История и теория дизайна
2.1.2	Введение в информационные технологии
2.1.3	Иностранный язык
2.1.4	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.5	Педагогика и психология творческого процесса
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Маркетинг
2.2.2	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.3	Правоведение

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать правовую структуру общества и место выполняемой профессиональной деятельности в этой структуре
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - планировать собственную деятельность с учетом ограниченности ресурсов - определять и ранжировать задачи избранных видов деятельности, проводить анализ и распределение имеющихся ресурсов в рамках допустимых законодательством средств и методов
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками подбора правовых норм и определения экономических условий для решения конкретных профессиональных задач
УК-6: Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-6: Знает: основные приемы управления собственным временем; основные методики самоконтроля, саморазвития и самообразования на протяжении всей жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, стратегии личностного развития; - методы эффективного планирования времени - эффективные способы самообучения и критерии оценки успешности личности

ИД-2.УК-6: Умеет: эффективно планировать собственное время; использовать принципы самообразования, участвовать в мероприятиях по повышению квалификации и уровня образования (в мастер-классах, семинарах и научно-практических конференциях);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго- средне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов; - планировать свою жизнедеятельность на период обучения в образовательной организации; - анализировать и оценивать собственные силы и возможности, выбирать конструктивные стратегии личностного развития на основе принципов образования и самообразования.
ИД-3.УК-6: Владеет: навыками приобретения, использования и обновления социокультурных и профессиональных знаний; методиками саморазвития и самообразования в течение всей жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: - приемами целеполагания, планирования, реализации необходимых видов деятельности; - приемами оценки и самооценки результатов деятельности по решению профессиональных задач; - инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей.

УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-10: Знает: основные законы и закономерности функционирования экономики в различных областях жизнедеятельности; основы экономической теории, необходимые для решения профессиональных и социальных задач;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать основы экономики, теоретические положения и ключевые концепции всех разделов дисциплины, направления развития экономической науки.
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь использовать знание методов экономической науки в своей профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения экономических инструментов для управления финансами, с учетом экономических и финансовых рисков в различных областях жизнедеятельности

ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать цели и направления менеджмента для проявления творческой инициативы;
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь адаптировать результаты собственного художественного творчества к условиям существующих российских и международных конкурсов и фестивалей в сфере дизайна, разработать проект творческого мероприятия в сфере дизайна, подготовить необходимую документацию и провести согласования организационных вопросов.
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть основами персонального менеджмента, определяющего способности принятия профессиональной ответственности, навыками поиска информации о существующих российских и международных конкурсах и фестивалях в сфере дизайна.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Академический рисунок

Закреплена за кафедрой Кафедра рисунка

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**
Форма обучения **очная**
Общая трудоемкость **15 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	540
в том числе:	
аудиторные занятия	396
самостоятельная работа	99
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0
часов на контроль	45

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Развить профессиональное мышление, привить культуру ведения работы, использования технических средств и материалов;
1.2	Научиться правильно пользоваться тоном и линией для передачи формы в пространстве, материальности и освещенности объекта для создания графического произведения и дизайн-проекта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Наброски
2.1.2	Пластическая анатомия
2.1.3	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Линейно-конструктивное построение
2.2.3	Пропедевтика
2.2.4	Модуль "Проектирование"
2.2.5	Проектная графика
2.2.6	Жанровая фотография
2.2.7	Эстамп
2.2.8	Плакат
2.2.9	Учебная практика, творческая
2.2.10	Акварельные этюды
2.2.11	Специальный рисунок
2.2.12	Прикладная графика
2.2.13	Цифровая живопись

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайн-ерской 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)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать арсенал технических средств кратковременного рисунка. Знать понятия объемно-пространственной структуры и конструкции применительно к проектируемому объекту и человеку.
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь пользоваться техническими средствами быстрого рисунка, точно брать пропорции и характер целого в коротком рисунке. Выявлять основные структурные и конструктивные элементы.
ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть способностью представления художественного образа и генерирования различных художественных идей на одну тему

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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать арсенал технических средств ведения длительного рисунка. Знать закономерности распределения света и тени. Знать основы перспективы, анатомии и различных графических и композиционных приемов.
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь компоновать рисунок. Пользоваться различными графическими средствами. Уметь выявлять структуру и конструкцию с различной степенью подробности изображаемого объекта. Передавать форму и материальности реальности за счет светотени.
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть способностью генерировать художественный образ и зрительно представлять предполагаемый к изображению объект
ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать требования, предъявляемые к творческим работам на современном этапе
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь воплотить актуальную идею в творческий образ
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть средствами выражения художественного образа

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Академическая живопись

Закреплена за кафедрой	Кафедра живописи
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр	
Форма обучения	очная	
Общая трудоемкость	15 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	540	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		экзамены 1, 2, 3, 4
аудиторные занятия	396	
самостоятельная работа	99	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	
часов на контроль	45	

Распределение часов дисциплины по семестрам

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	-подготовка к освоению основ выбранной специальности, формирование и развитие художественного видения;
1.2	- воспитание художественного вкуса и понятие стиля посредством освоения данной дисциплины;
1.3	-формирование навыков восприятия окружающего мира через художественно-пластические образы

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Академический рисунок
2.1.2	Цветоведение и колористика
2.1.3	Пластическая анатомия
2.1.4	История (история России, всеобщая история)
2.1.5	Наброски
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Цветоведение и колористика
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.4	Производственная практика, преддипломная
2.2.5	Цифровая живопись
2.2.6	Специальный рисунок
2.2.7	Прикладная графика
2.2.8	История (история России, всеобщая история)
2.2.9	Введение в информационные технологии
2.2.10	Акварельные этюды

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-1: Способен применять знания в области истории и теории искусств, 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: <ul style="list-style-type: none"> - профессиональную терминологию; - историю художественной культуры; - классификацию видов искусства; - основные школы живописи в современном мировом искусстве; - свойства красок; - основы перспективы; - основы пространственной композиции; - основные элементы и виды живописной композиции
ИД-2.ОПК-1: Умеет: ориентироваться в проблематике профессиональной деятельности, рассматривать произведения искусства в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: <ul style="list-style-type: none"> - моделировать форму; - изображать объекты предметного мира, пространства и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник; - выражать свой художественный замысел средствами изобразительного искусства; - наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы.

ИД-3.ОПК-1: Владеет способностью применять накопленный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами изобразительного языка академической живописи; - созданием художественного образа методом академической живописи; - понятием колористики; - приемами работы с цветом и цветовыми композициями.
ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайн-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)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методы творческого процесса при создании дизайн объектов посредством выполнения колористических и формальных композиций в виде эскизов-поисков - актуальность цвето-графических композиций при создании дизайн-проектов - последовательность выполнения поставленной задачи от начального замысла на уровне фантазии с ее последующей визуализацией
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выполнять поисковые эскизы различными различными цвето-графическими средствами - раскрыть замысел будущего объекта в серии графических композиций с различными вариантами объекта - показать систему пропорций и основных динамических движений в объекте в линейных эскизах-поисках - представить решение будущего объекта в определенной задуманной цветовой гамме - формулировать концепцию проектной идеи посредством предложения конкретного визуального художественно-пластического решения
ИД-3.ОПК-3: Владеет способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - способностью синтезировать накопленный опыт в области пластических и формальных композиций - приемами применения знаний в области пластических дисциплин при решении дизайн-задач - способами адаптации функциональности дизайнера решения к эстетическому восприятию потребителя
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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы живописной культуры в ее историческом развитии - законы цвета и применение их в различных мировых культурах - особенности воздействия цвета на эмоциональное и психологическое состояние человека

ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять знания и практические навыки живописной культуры при моделировании предметов - создавать объекты дизайна и пространственные комплексы на основе научного знания о законах цвета и применения его в больших открытых пространствах - соотнести цветовые решения графического дизайна с их функциональной направленностью и эстетическими запросами человека - использовать шрифтовую культуру для передачи ясно читаемой информации - использовать структуру шрифта как графическую композицию
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта;	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами использования языка живописи при создании различных материальных объектов - методами конструктивных и цветовых решений различных композиций - методами использования цвета на плоскости и в объеме
ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	<p>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</p> <p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - актуальную проблематику и современные течения в изобразительном искусстве - систему и принципы организации любой творческой выставки - основные художественные критерии для создания концепции выставки и ее экспозиции
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - подобрать участников планируемого мероприятия в соответствии со стилистикой и направленностью их мировоззренческих и творческих устремлений - создать экспозицию выставки - участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях, демонстрируя творческий потенциал и высокий профессиональный уровень
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - способностью определять и оценивать эстетические и художественные качества представляемых работ - методами организации выставочной деятельности, умением представить каждую работу в наиболее выгодном свете - уметь заинтересовать участников выставки, конкурса или фестиваля креативными идеями, на основе их отобрать объекты и предложить ясную художественную и творческую концепцию

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ Пропедевтика

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ
Часов по учебному плану	108
в том числе:	Виды контроля в семестрах:
аудиторные занятия	90
самостоятельная работа	9
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0
часов на контроль	9

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	Недель	15 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	74	74	74	74
Итого ауд.	90	90	90	90
Контактная работа	90	90	90	90
Сам. работа	9	9	9	9
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Дать базовые знания по курсу проектирования в графическом дизайне. Научить студентов образному мышлению и решению конкретных задач средствами композиционного построения в двухмерном пространстве.
1.2	– научить студентов законам восприятия изображения на плоскости.
1.3	– научить образному мышлению.
1.4	– научить выбору композиционных средств для достижения поставленной задачи.
1.5	– научить применять выбранные средства на практике.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	История (история России, всеобщая история)
2.1.2	История искусств
2.1.3	Наброски
2.1.4	Цветоведение и колористика
2.1.5	Линейно-конструктивное построение
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Визуальные коммуникации
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Проектная графика
2.2.4	Модуль "Графика"
2.2.5	Модуль "Полиграфия"
2.2.6	История фотографии
2.2.7	Линейно-конструктивное построение

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-1: Способен применять знания в области истории и теории искусств, 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - основы композиции в дизайне; - основные понятия о композиции и компоновке объектов; - принципы анализа композиции существующих объектов дизайна; - приемы создания различных видов композиции; - приемы подачи графического материала
ИД-2.ОПК-1: Умеет: ориентироваться в проблематике профессиональной деятельности, рассматривать произведения искусства в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь ориентироваться в различных видах композиций, создавать различные композиции в соответствии с конкретными проектными задачами
ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять накопленный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками создания гармоничной композиции по заданной теме, анализа композиционного устройства объекта, создания композиции с использованием различных графических приемов, создания объемной композиции

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)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - способы создания объемной композиции; - основы проектной графики; - типологию композиционных средств и их взаимодействие; - способы трансформации поверхности
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь создавать гармоничную композицию по заданной теме, анализировать композиционное устройство объекта, создавать композиции с использованием различных графических приемов, создавать объемные композиции.
ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками рисунка и композиции для обоснования художественного замысла
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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать -художественные материалы, используемые в рисунке, живописи, композиции; -все художественные материалы, -техники и технологии, применяемые в творческом процессе
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять различные графические материалы при разработке художественного замысла дизайн-проекта с учетом их формообразующих свойств
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть -разнообразными технологическими и техническими приемами графики, живописными и графическими средствами при создании авторских произведений в различных видах графического искусства; -техническими и технологическими приемами творческого процесса как в станковой, так и в других видах графического искусства и полиграфии, техниками и технологиями уникальной графики

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Цветоведение и колористика

Закреплена за кафедрой Кафедра живописи

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108 Виды контроля в семестрах:
в том числе:
аудиторные занятия 66
самостоятельная работа 42
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0
зачеты 1, 2

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		Итого	
	Недель	15 2/6	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16			16	16
Практические	16	16	34	34	50	50
Итого ауд.	32	32	34	34	66	66
Контактная работа	32	32	34	34	66	66
Сам. работа	40	40	2	2	42	42
Итого	72	72	36	36	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	- подготовить к освоению основ выбранной специальности,
1.2	- активизировать творческую инициативу студентов,
1.3	- воспитать культуру, ум и вкус,
1.4	- научить профессионально мыслить,
1.5	- сформировать умение ясно выражать пластические идеи в практической работе,
1.6	- развить художественное видение мира;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	История искусств
2.1.2	Пропедевтика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Проектирование
2.2.2	Проектная графика
2.2.3	Академическая живопись
2.2.4	История искусств
2.2.5	Наброски
2.2.6	Плакат
2.2.7	Учебная практика, творческая
2.2.8	Акварельные этюды
2.2.9	Цифровая живопись
2.2.10	Специальный рисунок
2.2.11	Векторные редакторы
2.2.12	Программы верстки
2.2.13	Основы WEB-программирования
2.2.14	Предпечатная подготовка
2.2.15	Жанровая фотография
2.2.16	Упаковка

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - историю мировой культуры, - классификацию видов искусств, - школы современного мирового художественного искусства, - теорию света и цвета, свойства красок, - основные элементы и виды живописной композиции;
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - остро, индивидуально, выразительно решать поставленную задачу, - создавать колористические композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник

<p>ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайна -объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);</p>	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами изобразительного языка, - приёмами колористки, - методами художественного процесса, - созданием художественного образа через цветовую пластику, - способностью концептуального осмысления.
<p>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</p>	
<p>Индикаторы достижения компетенции:</p>	<p>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</p>
<p>ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;</p>	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - законы цвета и применение их в различных типах конструирования и моделирования объектов - особенности воздействия цвета на эмоциональное и психологическое состояние человека
<p>ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;</p>	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять знания и практические навыки цветоведения при моделировании предметов - создавать объекты дизайна и пространственные комплексы на основе научного знания о законах цвета и применения его в больших открытых пространствах - соотнести цветовые решения интерьеров с их функциональной направленностью и эстетическими запросами человека
<p>ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта;</p>	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами светового решения композиции при создании различных материальных объектов - методами конструктивных и цветовых решений различных композиций - методами использования цвета на плоскости и в объеме

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

История и теория дизайна

Закреплена за кафедрой

Кафедра общественных дисциплин и истории искусств

Учебный план

54.03.01_GD_2022plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

2 ЗЕТ

Часов по учебному плану

72

Виды контроля в семестрах:

зачеты 5

в том числе:

аудиторные занятия 32

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	-Формирование у студентов системных фундаментальных знаний в области теории и истории дизайна.
1.2	- Воспитание творческих навыков работы с научной информацией и её практическим использованием.
1.3	- Создание базиса общей культуры, понимания неразрывной связи прошлого и современности в многогранной картине истории мировой культуры.
1.4	- Освоение хронологической последовательности в зарождении, становлении и развитии дизайна, представления всего разнообразия особенностей ведущих дизайнерских школ, направлений, стилей и вклада ведущих дизайнеров, создающих полноту представления о дизайне, дающих импульс к зарождению новых идей в творческой проектной практике.
1.5	- Понимание значимости достижений теории и практики российского дизайна на всех этапах его развития в контексте мировой культуры.
1.6	- Интеллектуальное освоение информации, методологии, эстетики, науки, техники и множества других областей знаний, которые объединяются общей задачей: интегрировать знания разных учебных дисциплин в работе над проектом.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Философия
2.1.2	История интерьера
2.1.3	Учебная практика, музейная
2.1.4	История (история России, всеобщая история)
2.1.5	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.6	История искусств
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	История искусств
2.2.2	Проектирование
2.2.3	Производственная практика, преддипломная
2.2.4	Производственная практика, проектно-технологическая

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-1: Способен применять знания в области истории и теории искусств, 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - хронологическую последовательность в зарождении, становлении и развитии теории и практики дизайна; - особенности ведущих дизайнерских школ, направлений, стилей и лидеров дизайна; - основные этапы и особенности развития теории и практики отечественного дизайна; - особенности стилевых течений и их отличительных признаков; - вербальный и визуальный язык дизайна.
ИД-2.ОПК-1: Умеет: ориентироваться в проблематике профессиональной деятельности, рассматривать произведения искусства в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - критически осмысливать накопленный опыт; - различать особенности ведущих дизайнерских школ, направлений и стилей; - осмысливать процесс развития дизайна в историческом контексте; - давать оценку и выражать своё отношение к происходящим событиям в сфере современного дизайна.

<p>ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять наколенный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;</p>	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> -системным пониманием исследовательских и творческих задач в области дизайна; -средствами научного анализа и критической оценки выражения своей профессиональной позиции к предметам и явлениям в современном дизайне; -методикой проведения научного анализа и оценки произведений дизайна; -современными средствами сбора, систематизации и передачи информации; -методами культурой коммуникации.
<p>ОПК-2: Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>	
<p>Индикаторы достижения компетенции:</p>	<p>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</p>
<p>ИД-1.ОПК-2: Знает: современные инструменты и технологии работы с информационными источниками;</p>	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - современные средства и технологии поиска, сбора, обработки и анализа данных из различных источников современного информационного пространства; -информационные источники по истории создания и художественных особенностях выдающихся произведений мирового и отечественного дизайна, процессов формирования и развития основных течений, актуальных исследований в области теории и практики дизайна.
<p>ИД-2.ОПК-2: Умеет: осуществлять подбор необходимой научной литературы; анализировать и интерпретировать информацию из различных источников, выполнять исследования и представлять на научно-практических конференциях;</p>	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - работать с научной и искусствоведческой литературой, использовать профессиональные понятия и терминологию; -систематизировать и структурировать собранную информацию; -формулировать логические выводы; -вести конструктивный диалог с обоснованием приводимых доводов; -представлять результаты исследовательской работы на научно-практических конференциях;
<p>ИД-3.ОПК-2: Владеет: современными средствами и технологиями сбора, оценки и анализа информации; навыками защиты результатов научно-исследовательских работ;</p>	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> -систематизировать, структурировать, фиксировать и давать аргументированную оценку собранной информации; -защищать результаты научно исследовательской работы

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Проектная графика

Закреплена за кафедрой

Кафедра графического дизайна

Учебный план

54.03.01_GD_2022plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

2 ЗЕТ

Часов по учебному плану

72

Виды контроля в семестрах:

зачеты 2

в том числе:

аудиторные занятия 64

самостоятельная работа 8

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	4	4	4	4
Практические	60	60	60	60
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	8	8	8	8
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	- подготовка к освоению основ специальности, формирование научного подхода к пониманию основ специальности «графический дизайн»;
1.2	- активизация творческой инициативы студентов;
1.3	- ознакомление студентов с местом проектной графики в графическом дизайне;
1.4	- формирование у студентов понимания графической культуры в проектировании.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.0
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Академическая живопись
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	Векторные редакторы
2.1.4	Пропедевтика
2.1.5	Введение в информационные технологии
2.1.6	Цветоведение и колористика
2.1.7	Линейно-конструктивное построение
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.3	Модуль "Типографика"
2.2.4	Жанровая фотография
2.2.5	История графического дизайна
2.2.6	Модуль "Графика"
2.2.7	Модуль "Полиграфия"
2.2.8	Предпечатная подготовка
2.2.9	Растровые редакторы
2.2.10	Печатные технологии
2.2.11	Эстамп
2.2.12	Плакат
2.2.13	Современные шрифтовые технологии

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основы теории цвета и колористики, основы рисунка, формы представления графической информации, компьютерные программы пакета Adobe
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять навыки рисунка и теории цвета для обоснования художественного замысла в дизайн-проекте, применять изобразительные приемы в проектных разработках, применять компьютерные программы в дизайн-проектировании.

ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть приемами дизайн проектирования и обоснования художественного замысла средствами рисунка, моделирования и макетирования, навыками создания проектной среды, необходимым инструментом, методикой переработки графической информации, навыками использования компьютерных программ пакета Adobe в дизайн-проектировании.
--	--

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Пластическая анатомия

Закреплена за кафедрой

Кафедра рисунка

Учебный план

54.03.01_GD_2022.plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

2 ЗЕТ

Часов по учебному плану

72

Виды контроля в семестрах:

зачеты 2

в том числе:

аудиторные занятия 68

самостоятельная работа 4

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Практические	34	34	34	34
Итого ауд.	68	68	68	68
Контактная работа	68	68	68	68
Сам. работа	4	4	4	4
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Дать знания основ пластической анатомии, для применения их в педагогической и творческой деятельности.
1.2	Обеспечить студентов фундаментальными художественными научными знаниями по «пластической анатомии».
1.3	Сформировать приемы освоения предмета, создавать свой собственный опыт в пластической анатомии.
1.4	Овладеть приемами передачи формы модели с учетом знания пластической анатомии, способами работы с учебным материалом.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Наброски
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Академический рисунок
2.2.2	Академическая живопись
2.2.3	Специальный рисунок

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнераской 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)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины, обучающийся должен знать пластическую анатомию и особенности строения тела и биомеханику движения.
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения дисциплины, обучающийся должен уметь свободно рисовать анатомические схемы, наброски и аналитически размышлять с анатомических позиций при рисовании статических и динамических поз мужской и женской фигур. Рисовать по воображению и представлению различные типы людей, а также придумывать и создавать новые художественные образы и типажи героев своих авторских произведений.
ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины, обучающийся должен владеть навыком использования знаний по пластической анатомии в различных её разделах, высоким уровнем анатомического и аналитического рисования, навыками работы с компьютерными программами по анатомии.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
Социальные коммуникации в профессиональной сфере

Закреплена за кафедрой Кафедра общественных дисциплин и истории искусств

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		зачеты 7
аудиторные занятия	32	
самостоятельная работа	40	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	1. Дать комплекс знаний, чтобы обучающийся мог самостоятельно придумывать, организовывать и проводить мероприятия в культурной сфере
1.2	2. Дать возможность собирать команды творческих единомышленников для реализации проектов в сфере культуры

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Производственное мастерство
2.1.2	Акварельные этюды
2.1.3	История искусств
2.1.4	Культура делового общения
2.1.5	Производственная практика, проектно-технологическая
2.1.6	Академическая живопись
2.1.7	Академический рисунок
2.1.8	Наброски
2.1.9	Пластическая анатомия
2.1.10	Цветоведение и колористика
2.1.11	Пропедевтика
2.1.12	Философия
2.1.13	Иностранный язык
2.1.14	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.15	Педагогика и психология творческого процесса
2.1.16	Графические комплексы
2.1.17	Модуль "Проектирование"
2.1.18	Печатные издания
2.1.19	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Проектирование
2.2.2	Производственное мастерство
2.2.3	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Графические комплексы
2.2.5	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-3: Знает: основные приемы и нормы социального взаимодействия; основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии;	В результате освоения дисциплины студент должен: знать приемы социального взаимодействия с социальными институциями, Знает основные принципы конфликтологии и приемы коммуникации в группе и при деловом контакте
ИД-2.УК-3: Умеет: устанавливать и поддерживать контакты, обеспечивающие успешную работу в коллективе; применять основные методы и нормы социального взаимодействия для реализации своей роли и взаимодействия внутри команды;	В результате освоения дисциплины студент должен уметь: устанавливать и поддерживать контакты с галереями и государственными институциями, применять методы взаимодействия при организации персональных и групповых выставок, перформансов и дефиляе
ИД-3.УК-3: Владеет: навыками социального взаимодействия и работы в команде, толерантно воспринимая социальные и культурные различия;	В результате освоения дисциплины студент должен владеть: навыками социального взаимодействия при организации групповых выставок, учитывая индивидуальные особенности участников

ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины студент должен: знать особенности организаций и проведения выставок, перформансов и инсталляций и дефиле
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины студент должен уметь: принимать участие, организовывать и проводить выставки, инсталляции, художественные конкурсы и художественные мастер-классы и иные мероприятия художественной направленности
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины студент должен владеть: самоанализом для анализа собственных возможностей при организации и проведении выставок
ОПК-8: Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-8: Знает: нормы культуры мышления, критического подхода и формы анализа современной культурной политики Российской Федерации;	В результате освоения дисциплины студент должен: знать нормы культуры мышления и формы анализа культурной политики РФ для создания выставочных концепций
ИД-2.ОПК-8: Умеет: адекватно воспринимать информацию, логически верно оценивать достоинства и недостатки культурной политики, анализировать социально значимые проблемы в области отечественной культуры;	В результате освоения дисциплины студент должен уметь: оценивать качество культурной политики и анализировать актуальные проблемы художественной культуры, ориентироваться в терминах и определениях, применяемых в законах
ИД-3.ОПК-8: Владеет: способностью самостоятельно выстраивать процесс овладения информацией в сфере культуры для выполнения профессиональной деятельности, устанавливать приоритеты отечественной культурной политики по отношению к мировым трендам развития общества;	В результате освоения дисциплины студент должен владеть: способностью анализировать, изучать следовать и противоречить мировым трендам, понимая актуальность отечественной культурной повестки

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Линейно-конструктивное построение

Закреплена за кафедрой Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану		108	Виды контроля в семестрах:
в том числе:			зачеты 2, 1
аудиторные занятия		64	
самостоятельная работа		44	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)		0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		Итого	
	Недель	15 2/6	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	30	30	34	34	64	64
Итого ауд.	30	30	34	34	64	64
Контактная работа	30	30	34	34	64	64
Сам. работа	6	6	38	38	44	44
Итого	36	36	72	72	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель освоения дисциплины - развитие профессионального пространственного представления и конструктивно-геометрического мышления, получение теоретических и практических знаний применения чертежных навыков в элементах графического дизайна.
1.2	Задачи освоения дисциплины:
1.3	- изучение способов линейно конструктивного построения, получения и чтения чертежей, основанных на ортогональном и центральном проецировании;
1.4	- приобретение навыков и умений решения задач, связанных с линейно-конструктивным построением, пространственными формами и отношениями;
1.5	- приобретение навыков выполнения линейно-конструктивных построений и чертежей.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Пропедевтика
2.1.2	Введение в информационные технологии
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Прикладная графика
2.2.2	Графические комплексы
2.2.3	Модуль "Графика"
2.2.4	Проектная графика
2.2.5	Историческая практика шрифта

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать правила и практические приемы линейно-конструктивных построений, используемых при проектировании, конструировании, объемном моделировании
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь применять методы линейно-конструктивных построений при создании дизайн-проектов в графическом дизайне с использованием гармоничных цветовых решений, правил композиции, современной шрифтовой культуры, правил проектной графики.
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть навыками выполнения линейно-конструктивных построений чертежей и проектов в графическом дизайне в соответствии с требованиями нормативных документов, проектирования, моделирования, конструирования элементов с обоснованием авторского замысла.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Визуальные коммуникации

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	7 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	252		
в том числе:	Виды контроля в семестрах: экзамены 2, 3		
аудиторные занятия	132		
самостоятельная работа	93		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		
часов на контроль	27		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		3 (2.1)		Итого	
	Недель	17 2/6	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8	16	16
Практические	56	56	60	60	116	116
В том числе в форме практ.подготовки	56	56	60	60	116	116
Итого ауд.	64	64	68	68	132	132
Контактная работа	64	64	68	68	132	132
Сам. работа	26	26	67	67	93	93
Часы на контроль	18	18	9	9	27	27
Итого	108	108	144	144	252	252

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	«Визуальные коммуникации» - одна из дисциплин учебно-теоретического процесса, имеющая немаловажное значение, как для профессиональной подготовки студентов, так и для формирования их творческого мышления. Программа обучения данной дисциплины является исходной информацией и посылкой, после обработки, которых студенты получают целевую установку для творческого поиска. Благодаря используемым подходам, глубине рассмотрения учебных тем и вниманию, уделяемому вопросу управления организации сбыта, программа «Визуальные коммуникации» дает понять студентам о том, что реклама – это не только бизнес. Это – наука, культура, искусство. Через своеобразные экскурсы в мир рекламы студентам представляется спорные и интересные темы, решение которых они находят посредством вопросов, стимулирующих критическое мышление. Особый раздел программы посвящен проблемам рекламного творчества – как разработать концепцию рекламной кампании, как составить рекламный текст и как конструировать упаковку. Основы рекламы – психологические закономерности восприятия, которые достаточно универсальны для большинства стран, и Казахстан в этом плане не исключение. Реклама обслуживает не только рынок, но и формирует его. По его состоянию можно судить о реальном продвижении к цивилизованным рыночным отношениям.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.21
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	История графического дизайна
2.1.2	История письменности
2.1.3	Растровые редакторы
2.1.4	Современные шрифтовые технологии
2.1.5	Векторные редакторы
2.1.6	Историческая практика шрифта
2.1.7	Пропедевтика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Модуль "Полиграфия"
2.2.4	Модуль "Графика"
2.2.5	Плакат
2.2.6	Основы WEB-программирования
2.2.7	Инфографика
2.2.8	Жанровая фотография
2.2.9	Рекламная фотография
2.2.10	Упаковка

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основы теории и методологии проектирования визуальных коммуникаций, законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь видеть и ставить творческую задачу
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методами изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта визуальных коммуникаций

ОПК-2: Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-2: Знает: современные инструменты и технологии работы с информационными источниками;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные тенденции и направления, условия и требования, предъявляемые к проектированию визуальных коммуникаций и медиадизайну; проектные методы разработки, моделирования, конструирования объектов и систем визуальных коммуникаций и медиадизайна
ИД-2.ОПК-2: Умеет: осуществлять подбор необходимой научной литературы; анализировать и интерпретировать информацию из различных источников, выполнять исследования и представлять на научно-практических конференциях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь проектировать, моделировать, конструировать, исполнять объекты и системы визуальных коммуникаций и медиадизайна с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов
ИД-3.ОПК-2: Владеет: современными средствами и технологиями сбора, оценки и анализа информации; навыками защиты результатов научно-исследовательских работ;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально -экономических аспектов, процессуально-пространственных факторов, изменений в условиях цифровой трансформации и прочих факторов при проектировании объектов и систем визуальной коммуникации и медиадизайна
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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные методы и средства разработки дизайн -концепций: приемы коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь работать с проектным заданием, анализировать информацию, необходимую для работы над концепцией дизайн-проектов в области визуальных коммуникаций и медиадизайна
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть принципами создания портфолио удачных эскизных проектов и разработок в области визуальных коммуникаций и медиадизайна
ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-6: Знает: принципы работы современных информационных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные технологии, требуемые при реализации медиа -дизайна на практике; технологии дизайн -проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные мультимедиа -технологии и их роль в визуальных коммуникациях; аппаратные средства мультимедиа; методы организации творческого и художественно-технического процессов

ИД-2.ОПК-6: Умеет: применять современные информационно-коммуникационные технологии при решении и оформлении профессиональных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать, проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы визуальных коммуникаций и медиадизайна; работать с современными информационными технологиями, программным обеспечением, аппаратным инструментарием, цифровыми проектными системами и т.п
ИД-3.ОПК-6: Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть современными средствами и технологиями разработки визуальных коммуникаций и медиа -дизайна; навыками размещения в сети Интернет мультимедийных и анимационных продуктов дизайна; пониманием специфики каналов коммуникаций.
ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методы организации продуктивных креативных процессов при разработке и создании концепций визуальных коммуникаций
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь работать с проектным заданием, анализировать информацию, необходимую для работы над концепцией дизайн-проектов в области визуальных коммуникаций.
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть принципами создания портфолио удачных эскизных проектов и разработок в области визуальных коммуникаций
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать виды современных продуктов графического дизайна, их назначение, функциональные свойства, особенности технологий их дизайн-проектирования; роль и место продуктов графического дизайна в социокультурном развитии современного общества
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь осуществлять индивидуальную настройку оборудования; автоматизировать процессы дизайн - проектирования; использовать современные форматы представления графического, видео - и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками проектной деятельности в новейших областях графического дизайна как вида общественно -полезной деятельности по преобразованию окружающей предметной среды, по созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Плакат

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ
Часов по учебному плану	108
в том числе:	Виды контроля в семестрах:
аудиторные занятия	64
самостоятельная работа	23
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0
часов на контроль	18
экзамены 4	
курсовые проекты 4	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	48	68	48	68
Контроль самостоятельной работы	3	3	3	3
В том числе в форме практ.подготовки	48	68	48	68
Итого ауд.	64	87	64	87
Контактная работа	67	90	67	90
Сам. работа	23	3	23	3
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	108	111	108	111

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Подготовка высококвалифицированных специалистов в области графического дизайна, способных решать широкий спектр профессиональных задач на современном рынке;
1.2	- формирование эстетического мировоззрения на основе лучших достижений в мировом и отечественном дизайне.
1.3	- обучение студентов основным методам проектирования в графическом дизайне в сфере визуальных коммуникаций.
1.4	- приобретение навыков профессиональной коммуникации, а также выполнение всех проектных работ от сбора информации и постановки проектной задачи до макетирования.
1.5	- изучение различных видов комплексных графических систем: фирменный стиль, системы визуальных коммуникаций и ориентации, серии постеров, инфографика.
1.6	- изучение особенностей проектного подхода в дизайне обеспечивает профессиональный взгляд бакалавра на проблемы дизайна, формирует дисциплину мышления и социальную компетентность.
1.7	- ознакомление студентов с основами проектирования печатной и цифровой рекламной продукции во всей широте практического применения;
1.8	- изучение студентами основных законов проектирования, традиционного и современного опыта мастеров, технических и технологических требований к результатам проектирования;
1.9	- формирование у студентов понимания проектной среды, ее пространственного, пластического и колористического представления, особенностей плоскостного и объемного моделирования.
1.10	- овладение ресурсами типографического и шрифтового мастерства на современном уровне понимания проблем представления текстовой информации в печатных и цифровых изданиях.
1.11	- освоение методов аналитического и системного подхода к проблемам проектирования.
1.12	- широкое использование как традиционных, так и современных технических средств проектирования.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.21
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	История искусств
2.1.2	Рисунок
2.1.3	Визуальные коммуникации
2.1.4	Печатные технологии
2.1.5	Шрифт. Современные технологии
2.1.6	Предпечатная подготовка
2.1.7	Растровые редакторы
2.1.8	Векторные редакторы
2.1.9	Наброски
2.1.10	Цветоведение и колористика
2.1.11	История фотографии
2.1.12	Современные шрифтовые технологии
2.1.13	Жанровая фотография
2.1.14	Академический рисунок
2.1.15	Проектная графика
2.1.16	Учебная практика, творческая
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Модуль "Графика"
2.2.2	Техническое и художественное редактирование
2.2.3	Производственная практика, технологическая
2.2.4	Компьютерная графика
2.2.5	Печатные издания
2.2.6	Инфографика
2.2.7	Производственная практика, творческая
2.2.8	Рекламная фотография
2.2.9	Упаковка

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методы изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта.
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть методами изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта.
ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайн-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)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать технологию графических материалов
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять выразительные свойства графических материалов для выражения изобразительными средствами творческого замысла
ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения разнообразных графических материалов для выражения изобразительными средствами творческого замысла
ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные тенденции, классификации и свойства основных конструкционных и декоративных материалов, их виды и применение в средовом дизайне
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выбирать материалы в зависимости от их формообразующих свойств при проектировании объектов дизайна
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств; проводить оценку формообразующих свойств конструкционных и отделочных материалов.

ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-6: Знает: принципы работы современных информационных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные тенденции, классификации и свойства основных конструкционных и декоративных материалов, их виды и применение в средовом дизайне
ИД-2.ОПК-6: Умеет: применять современные информационно-коммуникационные технологии при решении и оформлении профессиональных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выбирать материалы в зависимости от их формообразующих свойств при проектировании объектов дизайна
ИД-3.ОПК-6: Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств
ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать теоретические знания в области перспективы, анатомии, теории и истории искусств и мировой материальной культуры
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять в своей творческой работе полученные теоретические знания в области перспективы, анатомии, теории и истории искусств и мировой материальной культуры
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью применять в своей творческой работе полученные теоретические знания в области перспективы, анатомии, теории и истории искусств и мировой материальной культуры
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать техники создания рисунка, принципы линейно-конструктивного построения, основы академической живописи и скульптуры
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь пользоваться навыками эскизной, плоскостной и объемной графики; применять на практике композиционное формообразование различных видов изобразительного искусства и проектной графики; создавать графические копии с предметов музейного значения; ставить художественно-творческие задачи и предлагать их решение
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры; способностью к проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Упаковка

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ
Часов по учебному плану	144
в том числе:	Виды контроля в семестрах:
аудиторные занятия	84
самостоятельная работа	42
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0
часов на контроль	18

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
			Недель	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	68	68	68	68
В том числе в форме практик.подготовки	68	68	68	68
Итого ауд.	84	84	84	84
Контактная работа	84	84	84	84
Сам. работа	42	42	42	42
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	144	144	144	144

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целями освоения дисциплины «Упаковка» является изучение основных принципов проектирования и оформления различных видов упаковки товаров, знакомство с методикой решения комплексных задач современной промышленной упаковки. Привитие навыков самостоятельного изучения компьютерных пакетов, решение практических композиционных и общих дизайнерских программ.
1.2	Задачи дисциплины:
1.3	- познакомить студентов с историей и тенденциями развития упаковки;
1.4	- познакомить с технологией создания упаковки;
1.5	- раскрыть технологию создания эффективных процессов разработки упаковки.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.21
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1 История искусств	
2.1.2 Плакат	
2.1.3 Визуальные коммуникации	
2.1.4 Шрифт. Современные технологии	
2.1.5 Печатные технологии	
2.1.6 Предпечатная подготовка	
2.1.7 Растревые редакторы	
2.1.8 Векторные редакторы	
2.1.9 Цветоведение и колористика	
2.1.10 Шрифт. Историческая практика	
2.1.11 Введение в информационные технологии	
2.1.12 Современные шрифтовые технологии	
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1 Производственная практика, технологическая	
2.2.2 Основы научных исследований в сфере искусства	
2.2.3 Инфографика	
2.2.4 Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.5 Производственная практика, преддипломная	
2.2.6 Производственная практика, художественно-проектная	
2.2.7 Современные шрифтовые технологии	
2.2.8 Модуль "Проектирование"	
2.2.9 Модуль "Графика"	
2.2.10 Модуль "Компьютерные технологии"	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-10: Знает: основные законы и закономерности функционирования экономики в различных областях жизнедеятельности; основы экономической теории, необходимые для решения профессиональных и социальных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать проблемы и недостатки технологического процесса при производстве полиграфической и упаковочной продукции.
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать специфику технологического процесса при производстве полиграфической и упаковочной продукции.

ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть этической и эстетической аргументацией при оценке произведений искусства, их стилевых особенностей
ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайн-ерской 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)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы и инструменты дизайн-мышления в рамках проектной работы
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь находить взаимосвязи свойств и качеств того или иного конкретного материала с конструкцией и формой объектов дизайна, критически оценивать свои достоинства и недостатки, намечать пути и выбрать средства совершенствования проектной деятельности
ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть инструментами методологии дизайн-мышления в рамках проектной работы
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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать теоретические основы технологических операций
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать существующие решения, проводить поиск новых идей, разрабатывать новые проекты
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть практическими навыками составления технического задания на разработку проектов и оформления изделий
ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-6: Знает: принципы работы современных информационных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать графические приемы для фиксирования результатов предпроектного и проектного исследования, компьютерные программы для разработки проекта.
ИД-2.ОПК-6: Умеет: применять современные информационно-коммуникационные технологии при решении и оформлении профессиональных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь синтезировать данные, идеи, решения для создания итогового дизайн-продукта; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксирования результатов проектного исследования.

ИД-3.ОПК-6: Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть техниками изображения и навыками конструктивных решений дизайнерского проекта
ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные методы, средства и этапы планирования и организации научно-исследовательской деятельности, структуру научного исследования
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать профессиональные навыки для достижения качественного творческого результата
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть современными технологиями в проектировании упаковки
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать законы, принципы, методы и средства художественно-композиционного формообразования искусственных систем
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь определять состав и грамотно управлять активностью средств гармонизации художественной формы для реализации творческого замысла
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть технологиями работы с различного рода производствами печатной продукции

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Печатные издания

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	5 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	180	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	128	экзамены 6	
самостоятельная работа	40	курсовые проекты 6	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		
часов на контроль	9		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	Недель	17 1/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	112	112	112	112
Контроль самостоятельной работы	3	3	3	3
В том числе в форме практ.подготовки	112	112	112	112
Итого ауд.	128	131	128	131
Контактная работа	131	134	131	134
Сам. работа	40	40	40	40
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	180	183	180	183

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель дисциплины
1.2	Сформировать компетенции обучающегося в области дизайна и способов оформления различного рода печатных изданий
1.3	
1.4	Задачи дисциплины
1.5	-рассмотреть основные этапы проектирования дизайн-концепции издания
1.6	-раскрыть функции различного вида печатных изданий;
1.7	-продемонстрировать особенности верстки и макетирования многостраничных изданий

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.21
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Рекламная фотография
2.1.2	История и теория дизайна
2.1.3	Современные шрифтовые технологии
2.1.4	Упаковка
2.1.5	Печатные технологии
2.1.6	Программы верстки
2.1.7	Плакат
2.1.8	Техническое и художественное редактирование
2.1.9	Эстамп
2.1.10	Прикладная графика
2.1.11	Предпечатная подготовка
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Модуль "Графика"
2.2.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.3	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.4	Техническое и художественное редактирование
2.2.5	Графические комплексы
2.2.6	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2.7	Модуль "Проектирование"
2.2.8	Модуль "Типографика"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать экономические, эстетические, технические составляющие дизайн-проектирования печатных изданий.
ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь анализировать различные виды издательского дизайна.
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть опытом верстки и макетирования многостраничных изданий.

ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайн-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)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методы поэтапного дизайн-проектирования различных изданий.
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать удачный опыт дизайн-проектирования различных печатных изданий (газеты, журналы, буклеты, книги).
ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками дизайн-проектирования печатных изданий.
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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методы поэтапного дизайн-проектирования различных изданий.
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать удачный опыт дизайн-проектирования различных печатных изданий (газеты, журналы, буклеты, книги).
ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками дизайн-проектирования печатных изданий.
ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные тенденции дизайна и инфографики в СМИ
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать основные технологии макетирования на практике
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками участия в производственном процессе выхода издания, в соответствии с технологическим циклом на базе современных технологий
ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основы информационной культуры
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать элементы информационной культуры при использовании компьютерной графики в дизайнерских решениях
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть опытом решения дизайнерских задач с использованием компьютерной графики
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать процессы и технологии разработки и создания печатных изданий в различных графических редакторах
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь разрабатывать композицию печатного издания, выбирать стиль и придерживаться его в процессе создания итогового продукта
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемых в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком создания печатных изданий с использованием различных графических редакторов

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ПРОЕКТИРОВАНИЕ"
Графические комплексы

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	7 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	252	Виды контроля в семестрах: экзамены 7	
в том числе:			
аудиторные занятия	128		
самостоятельная работа	106		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		
часов на контроль	18		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	8	8
Практические	120	120	120	120
В том числе в форме практ.подготовки	120	120	120	120
Итого ауд.	128	128	128	128
Контактная работа	128	128	128	128
Сам. работа	106	106	106	106
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	252	252	252	252

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель изучения дисциплины «Графические комплексы»:
1.2	– формирование мотивации и способностей для самостоятельного повышения уровня профессиональной подготовки;
1.3	– способствовать развитию у студентов творческого, комбинаторного и композиционного мышления;
1.4	– приобретение студентами теоретических знаний, практических умений и навыков, необходимых для осуществления деятельности на высоком профессиональном уровне.
1.5	
1.6	Задачи:
1.7	– обозначение студентам ясного и четкого представления о месте дисциплины среди других;
1.8	– развитие способности работать в коллективе;
1.9	– развитие художественного мышления, творческого воображения, зрительной памяти,
1.10	пространственного представления, художественных способностей;
1.11	– выработка умений применения в практической деятельности полученных знаний.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.21
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Модуль "Типографика"
2.1.2	Инфографика
2.1.3	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.4	Печатные издания
2.1.5	Упаковка
2.1.6	Программы верстки
2.1.7	Плакат
2.1.8	Растровые редакторы
2.1.9	Векторные редакторы
2.1.10	Историческая практика шрифта
2.1.11	Линейно-конструктивное построение
2.1.12	Цветоведение и колористика
2.1.13	Пропедевтика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Модуль "Типографика"
2.2.3	Маркетинг
2.2.4	Производственная практика, преддипломная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы поиска различных решений при создании рекламного продукта
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь находить возможные варианты решения поставленной задачи при создании рекламного продукта

ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками художественного конструирования рекламного продукта по заданию
ОПК-2: Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-2: Знает: современные инструменты и технологии работы с информационными источниками;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать приемы и принципы составления рекламных текстов
ИД-2.ОПК-2: Умеет: осуществлять подбор необходимой научной литературы; анализировать и интерпретировать информацию из различных источников, выполнять исследования и представлять на научно-практических конференциях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь подбирать информацию из различных источников для рекламных текстов
ИД-3.ОПК-2: Владеет: современными средствами и технологиями сбора, оценки и анализа информации; навыками защиты результатов научно-исследовательских работ;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком выбора художественной формы реализации рекламной идеи
ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайн-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)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы композиционного построения графических комплексов.
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь осуществлять поиск различных решений графических комплексов
ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком создания визуального образа рекламного продукта
ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы и возможности применения полученных знаний по созданию рекламного продукта
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать знания современных направлений в рекламе
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком применения накопленного опыта в создании рекламного продукта

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методы психологического воздействия на потребителя, принципы проектирования рекламы товара, способствующие его продвижению в условиях рыночных отношений
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать при проектировании различные способы и приемы создания рекламного продукта
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками конструктивного построения и сохранения стилевого единства в комплексном проектировании элементов корпоративной рекламы.
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать технологии компьютерного проектирования рекламного проекта
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать компьютерные технологии, ручную графику при проектировании
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть специальными графическими редакторами.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Маркетинг

Закреплена за кафедрой Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72		Виды контроля в семестрах:
в том числе:			зачеты 7
аудиторные занятия	32		
самостоятельная работа	40		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью учебной дисциплины «Маркетинг» является формирование у студентов
1.2	системы знаний о маркетинге как науке, философии бизнеса, виде деятельности, способе управления субъектами рыночной среды, выработка умений и навыков принятия эффективных маркетинговых решений в процессе производственной деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.ДВ.01
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Педагогика и психология творческого процесса
2.1.2	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.1.3	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Социальные коммуникации в профессиональной сфере
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.3	Производственная практика, преддипломная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-10: Знает: основные законы и закономерности функционирования экономики в различных областях жизнедеятельности; основы экономической теории, необходимые для решения профессиональных и социальных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - виды маркетинговых стратегий и особенности их применения; - цели и задачи товарной политики; - различать виды товарных марок, - кривые жизненного цикла товара; управлять товарным ассортиментом;
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: - разрабатывать маркетинговые стратегии для организаций;
ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: - навыками анализа маркетинговых концепций;

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Основы предпринимательства

Закреплена за кафедрой Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану		72	Виды контроля в семестрах:
в том числе:			зачеты 7
аудиторные занятия		32	
самостоятельная работа		40	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)		0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого			
			Недель	17 2/6	УП	РП
Лекции	16	16	16	16		
Практические	16	16	16	16		
Итого ауд.	32	32	32	32		
Контактная работа	32	32	32	32		
Сам. работа	40	40	40	40		
Итого	72	72	72	72		

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирования представления о предпринимательской деятельности, организационно-правовой форме и налоговом регулировании предпринимательства. Получение представления о порядке разработки бизнес-идеи и составлении бизнес-плана.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Маркетинг
2.1.2	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.1.3	Основы русскоязычной коммуникации в профессиональной сфере
2.1.4	Педагогика и психология творческого процесса
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Маркетинг
2.2.2	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-10: Знает: основные законы и закономерности функционирования экономики в различных областях жизнедеятельности; основы экономической теории, необходимые для решения профессиональных и социальных задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - алгоритм действий по созданию предприятия малого бизнеса в области проектирования дизайн-интерьеров; - нормативно-правовую базу предпринимательской деятельности
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь: выбирать организационно-правовую форму предпринимательской деятельности; - формировать пакет документов, необходимых для предпринимательской деятельности;
ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: -навыками разработки технико-экономического обоснования бизнес-идей

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ История фотографии

Закреплена за кафедрой **Кафедра графического дизайна**

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

Виды контроля в семестрах:

зачеты 2

в том числе:	
аудиторные занятия	34
самостоятельная работа	38
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Итого ауд.	34	34	34	34
Контактная работа	34	34	34	34
Сам. работа	38	38	38	38
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Дать общее представление об истории развития документальной и художественной фотографии, основных направлениях и школах, об индивидуальных достижениях наиболее значительных мастеров, а также познакомить слушателей с наиболее актуальными теоретическими проблемами фотографии как нового медиума, изменившего понимание визуальности.
1.2	— Знакомство с историей зарождения и развития фотографии, мастерами, внесшими значительный вклад в развитие фотографии
1.3	— Знакомство с классическими текстами по теории фотографии.
1.4	В результате освоения учебной дисциплины слушатель должен научиться
1.5	- пользоваться современной литературой по теории и истории фотографии;
1.6	- проводить анализ фотографического изображения на основе современной теории фотографии;
1.7	Иметь представление об истории развития представлений о природе и выразительных возможностях фотографического изображения; современных концепций истории и теории фотографии;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	История искусств
2.1.2	Пропедевтика
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	История искусств
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Жанровая фотография
2.2.4	История графического дизайна
2.2.5	История печати
2.2.6	Модуль "Фотография"
2.2.7	Плакат
2.2.8	Рекламная фотография
2.2.9	Растровые редакторы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать исторические технологические процессы получения фотографических изображений
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать стилистические особенности аналоговой фотографии с учетом технологии ее получения при решении дизайнерских задач
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть приемами компьютерной обработки фотографий для создания художественного эффекта, имитирующего стилистические особенности аналоговой фотографии

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

История графического дизайна

Закреплена за кафедрой

Кафедра графического дизайна

Учебный план

54.03.01_GD_2022plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

2 ЗЕТ

Часов по учебному плану

72

Виды контроля в семестрах:

зачеты 3

в том числе:

аудиторные занятия 32

самостоятельная работа 40

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	32	32	32	32
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью изучения дисциплины является формирование у студентов системного понимания процесса эволюции проектной графики, которое образует теоретический фундамент профессии «графический дизайн». Зачастую в процессе проектирования дизайнеры осознанно, бессознательно или подсознательно обращаются к уже существующему историческому материалу. Но осознанное следование или, наоборот, осознанное нарушение существующих традиций неотделимо от глубокого понимания истоков тех или иных стилистических приемов, которое помогает воздержаться от их слепого копирования в пользу создания более качественного графического продукта. Осознание закономерностей создания того или иного произведения, историческая обусловленность использования тех или иных графических и типографических элементов, стилистические особенности и социальный контекст — всё это помогает наполнить современную работу более глубоким смыслом.
1.2	Задачи дисциплины:
1.3	- познакомиться с происхождением и развитием жанров и стилей графического дизайна;
1.4	- составить целостное представление об эволюции жанров и стилей графического дизайна в контексте общеисторического развития человеческой цивилизации;
1.5	- определить роль графического дизайна как средства массовой коммуникации в различные исторические периоды;
1.6	- освоить навык самостоятельной критической оценки произведений графического дизайна;
1.7	- познакомить с работами ведущих представителей профессии;
1.8	- сформировать навык поиска и системного отбора необходимого исторического графического материала для использования в самостоятельной проектной деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1 История искусств	
2.1.2 История письменности	
2.1.3 История фотографии	
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1 История печати	
2.2.2 Модуль "Графика"	
2.2.3 История и теория дизайна	
2.2.4 Современные шрифтовые технологии	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные этапы развития графического дизайна в соотнесении с историческим развитием общества, основные идеи и творческие решения, использованные дизайнерами на протяжении исторического развития дизайна
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять знание истории развития дизайна в практической работе и для обоснования своих разработок и дизайн-проектов
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками анализа истории дизайна для применения в практической творческой работе, историческими знаниями в области дизайна.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Специальный рисунок

Закреплена за кафедрой **Кафедра рисунка**

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**
Форма обучения **очная**
Общая трудоемкость **11 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 396
в том числе:
аудиторные занятия 232
самостоятельная работа 128
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0
часов на контроль 36

Виды контроля в семестрах:
экзамены 5, 6, 7

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		6 (3.2)		7 (4.1)		Итого	
	Недель	17 2/6	Недель	17 1/6	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	96	96	68	68	68	68	232	232
В том числе инт.	60	60	54	54	68	68	182	182
Итого ауд.	96	96	68	68	68	68	232	232
Контактная работа	96	96	68	68	68	68	232	232
Сам. работа	3	3	67	67	58	58	128	128
Часы на контроль	9	9	9	9	18	18	36	36
Итого	108	108	144	144	144	144	396	396

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Совершенствовать профессиональное мышление.
1.2	Совершенствовать профессиональную культуру ведения работы и использование графических средств и материалов для решения профессиональных задач дизайнера.
1.3	Способствовать совершенствованию владения тоном и линией для создания образа и изображения среды в творческой деятельности дизайнера

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Академическая живопись
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	Жанровая фотография
2.1.4	Наброски
2.1.5	Пластическая анатомия
2.1.6	Линейно-конструктивное построение
2.1.7	Учебная практика, музейная
2.1.8	Цветоведение и колористика
2.1.9	Пропедевтика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Проектирование"
2.2.2	Прикладная графика
2.2.3	Модуль "Фотография"
2.2.4	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.5	Производственная практика, преддипломная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать арсенал технических средств кратковременного рисунка, необходимой для разработки проектного задания.
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь пользоваться техническими средствами быстрого рисунка, точно брать пропорции и характер целого в коротком рисунке. Выявлять основные структурные и конструктивные элементы.
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть способностью образного мышления и художественного представления применительно профилю выбранной специальности. Владеть основными понятиями и категориями объемно-пространственного, орнаментального, живописно-экспрессивного рисунка; принципы изображения пространства на основе линейной перспективы; основные закономерности композиционного построения изобразительного произведения.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Цифровая живопись

Закреплена за кафедрой

Кафедра графического дизайна

Учебный план

54.03.01_GD_2022plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

11 ЗЕТ

Часов по учебному плану

396

Виды контроля в семестрах:

экзамены 5, 6, 7

в том числе:

аудиторные занятия 232

самостоятельная работа 128

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

часов на контроль 36

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		6 (3.2)		7 (4.1)		Итого	
	Недель	УП	РП	УП	РП	УП	РП	
Практические	96	96	68	68	68	68	232	232
В том числе инт.	60	60	68	68	68	68	196	196
Итого ауд.	96	96	68	68	68	68	232	232
Контактная работа	96	96	68	68	68	68	232	232
Сам. работа	3	3	31	31	94	94	128	128
Часы на контроль	9	9	9	9	18	18	36	36
Итого	108	108	108	108	180	180	396	396

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью освоения дисциплины является:
1.2	- формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний и практических навыков в части аппаратных и программных средств создания и обработки изображений;
1.3	- изучение способов представления растровых и векторных изображений;
1.4	- изучение методов обработки, редактирования и преобразования различных типов изображений;
1.5	- изучение техники создания и подготовки комбинированных изображений для различных технологий воспроизведения;
1.6	- рассмотрение современных технических средств работы с изображениями.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Прикладная графика
2.1.2	Академическая живопись
2.1.3	Академический рисунок
2.1.4	Растровые редакторы
2.1.5	Векторные редакторы
2.1.6	Модуль "Фотография"
2.1.7	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Графика"
2.2.2	Прикладная графика
2.2.3	Техническое и художественное редактирование
2.2.4	
2.2.5	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.6	Печатные издания
2.2.7	Производственная практика, проектно-технологическая

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - процессы преобразования графической информации из аналоговой формы в цифровую; - технические средства компьютерной графики; - особенности графической информации и способы её кодирования; - методы и алгоритмы двумерной компьютерной графики; - форматы графических и геометрических файлов; - теоретические основы оцифровки; - физические основы и феномены цветового восприятия; - физические принципы формирования цвета; - свойства и назначение цветовой модели, пространства, режима в процессе коррекции и создания изображения; - принципы преобразования между цветовыми режимами; - критерии визуального восприятия и повышения качества изображения

<p>ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;</p>	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выполнить восстанавливающую, улучшающую и компенсирующую коррекцию изображения; - делать выбор цветового рабочего пространства и преобразование цветовых режимов в процессе создания или коррекции изображения для различных технологий воспроизведения; - применить цветовые модели и режимы для различных способов воспроизведения изображения; - правильно применить форматы графических файлов в процессе создания и хранения для различных способов воспроизведения изображения
<p>ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;</p>	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - инструментальными и программными средствами коррекции, модификации и создания изображений; - аппаратными средствами создания, хранения и переработки данных графических файлов. - инструментальными и программными средствами открытия, хранения и импорта изображений; - набором инструментов для коррекции цветности и тональности изображения; - инструментальными средствами ретуширования и трансформирования; - инструментами создания выделения; - инструментами раскраски, рисования и ретуши изображения; - навыками использования инструментов выделения и маскирования части изображений; - инструментальными возможностями фильтров для решения типичных задач редактирования и создания специальных эффектов; - инструментами верстки и работы с текстовыми слоями; - программными средствами автоматизации рутинных операций.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ТИПОГРАФИКА"
Историческая практика шрифта

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна					
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн					
Квалификация	бакалавр					
Форма обучения	очная					
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ					
Часов по учебному плану	144					
в том числе:						
аудиторные занятия	114					
самостоятельная работа	21					
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0					
часов на контроль	9					
Распределение часов дисциплины по семестрам						
Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)	2 (1.2)	Итого			
Недель	15 2/6	17 2/6				
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	6	6	14	14
Практические	52	52	48	48	100	100
Итого ауд.	60	60	54	54	114	114
Контактная работа	60	60	54	54	114	114
Сам. работа	12	12	9	9	21	21
Часы на контроль			9	9	9	9
Итого	72	72	72	72	144	144

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		Итого	
Недель	15 2/6	17 2/6	УП	РП		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	6	6	14	14
Практические	52	52	48	48	100	100
Итого ауд.	60	60	54	54	114	114
Контактная работа	60	60	54	54	114	114
Сам. работа	12	12	9	9	21	21
Часы на контроль			9	9	9	9
Итого	72	72	72	72	144	144

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование умений и знаний в области исторической шрифтовой культуры; формирование умений и знаний в области проектирования шрифта.
1.2	Задачи дисциплины: изучение лучших образцов, созданных в области шрифтовой культуры; ознакомление с комплексным подходом к поиску функциональных эргономичных композиционных решений в области шрифтовой графики; развитие у студентов способности к творческой работе с использованием традиционных средств, техник в сочетании с новейшими технологиями в области шрифтовой и компьютерной графики.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.05
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Векторные редакторы
2.1.2	Введение в информационные технологии
2.1.3	Наброски
2.1.4	Линейно-конструктивное построение
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Модуль "Типографика"
2.2.2	Модуль "Полиграфия"
2.2.3	Предпечатная подготовка
2.2.4	Модуль "Графика"
2.2.5	Современные шрифтовые технологии
2.2.6	Печатные технологии
2.2.7	Программы верстки

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы создания шрифтовой композиции; основы проектной графики; типологию композиционных средств и их взаимодействие; способы трансформации поверхности, основы конструирования шрифта.
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь создавать гармоничную композицию по заданной теме, анализировать композиционное устройство объекта, создавать композиции с использованием различных графических приемов, создания объемной композиции; решать основные типы проектных шрифтовых задач.
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками рисунка и композиции для обоснования художественного замысла, приемами проектного моделирования шрифтового объекта

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ТИПОГРАФИКА"
Современные шрифтовые технологии

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx		
	Направление подготовки 54.03.01 Дизайн		
	Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	7 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	252		Виды контроля в семестрах:
в том числе:			
аудиторные занятия	146		экзамены 5, 3
самостоятельная работа	79		зачеты с оценкой 4
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		
часов на контроль	27		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		4 (2.2)		5 (3.1)		Итого	
	Недель	17 2/6	Недель	17 2/6	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16	16	16	48	48
Практические	34	34	16	16	48	48	98	98
Итого ауд.	50	50	32	32	64	64	146	146
Контактная работа	50	50	32	32	64	64	146	146
Сам. работа	13	13	40	40	26	26	79	79
Часы на контроль	9	9			18	18	27	27
Итого	72	72	72	72	108	108	252	252

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование умений и знаний в области исторической и современной шрифтовой культуры; формирование умений и знаний в области проектирования шрифта.
1.2	Задачи дисциплины: изучение лучших образцов, созданных в области шрифтовой культуры; ознакомление с комплексным подходом к поиску функциональных эргономичных композиционных решений в области шрифтовой графики; развитие у студентов способности к творческой работе с использованием традиционных средств, техник в сочетании с новейшими технологиями в области шрифтовой и компьютерной графики.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.05
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	История и теория дизайна
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	Программы верстки
2.1.4	История графического дизайна
2.1.5	История печати
2.1.6	История письменности
2.1.7	Векторные редакторы
2.1.8	Историческая практика шрифта
2.1.9	Пропедевтика
2.1.10	Проектная графика
2.1.11	Линейно-конструктивное построение
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Визуальные коммуникации
2.2.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.3	Модуль "Полиграфия"
2.2.4	Модуль "Проектирование"
2.2.5	Печатные технологии
2.2.6	Плакат
2.2.7	Программы верстки
2.2.8	Упаковка
2.2.9	Инфографика
2.2.10	Печатные издания

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

<p>ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p>	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании; функциональные особенности шрифта; исторические этапы возникновения шрифтов, историю развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики; типографические концепции западного и отечественного графического дизайна; принципы сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой; принципы подбора шрифтов; принципы композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости; методы создания острых, 9 неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов; принципы фиксации на плоскости графических образов средствами типографики; методы подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач</p>
<p>ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;</p>	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайн-проектировании; выявлять функциональные особенности шрифта; ориентироваться в исторических этапах возникновения шрифтов, в истории развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики в своих работах; использовать типографические концепции западного и отечественного графического дизайна; сочетать шрифтовые решения с художественной и технической графикой; подбирать шрифты для композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости; создавать острые, неординарные решения в графических работах с использованием шрифтов; фиксировать на плоскости графические образы средствами типографики; подбирать оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач</p>
<p>ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;</p>	<p>В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть современной шрифтовой культурой и компьютерными технологиями, применяемыми в дизайн-проектировании; функциональными особенностями шрифта; историческими этапами возникновения шрифтов, историей развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; представлениями о мировом и отечественном опыте художественной культуры типографики; представлениями о типографических концепциях западного и отечественного графического дизайна; навыками сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой; навыками подбора шрифтов для композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости; навыками создания острых, неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов; навыками фиксации на плоскости графических образов средствами типографики; навыками подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач.</p>
<p>ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство</p>	
<p>Индикаторы достижения компетенции:</p>	<p>В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)</p>

ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать способы создания шрифтовой композиции; основы проектной графики; типологию композиционных средств и их взаимодействие; способы трансформации поверхности, основы конструирования шрифта.
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь создавать гармоничную композицию по заданной теме, анализировать композиционное устройство объекта, создавать композиции с использованием различных графических приемов, создания объемной композиции, решать основные типы проектных шрифтовых задач.
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками рисунка и композиции для обоснования художественного замысла, приемами проектного моделирования шрифтового объекта.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ТИПОГРАФИКА"
Техническое и художественное редактирование

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	9 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	324		
в том числе:			
аудиторные занятия	200		
самостоятельная работа	106		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		
часов на контроль	18		
Виды контроля в семестрах:			
	экзамены 7		
	зачеты с оценкой 6		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		7 (4.1)		Итого	
	Недель	17 1/6	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16	32	32
Практические	48	48	120	120	168	168
Итого ауд.	64	64	136	136	200	200
Контактная работа	64	64	136	136	200	200
Сам. работа	8	8	98	98	106	106
Часы на контроль			18	18	18	18
Итого	72	72	252	252	324	324

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Курс "Художественно-техническое редактирование" направлен на приобретение студентами теоретических знаний по вопросам оформления и иллюстрирования книг и журналов; определение роли литературного редактора в процессе допечатной подготовки книжно-журнальных изданий (проектирования, макетирования, верстки и художественно-технического редактирования
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.05
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Модуль "Проектирование"
2.1.2	Модуль "Типографика"
2.1.3	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.4	Модуль "Графика"
2.1.5	Печатные издания
2.1.6	Цифровая живопись
2.1.7	Программы верстки
2.1.8	Прикладная графика
2.1.9	Предпечатная подготовка
2.1.10	Плакат
2.1.11	Рекламная фотография
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Печатные издания
2.2.2	Производственная практика, преддипломная
2.2.3	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Маркетинг
2.2.5	Графические комплексы
2.2.6	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (зинать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать -основные задачи оформления и иллюстрирования печатной продукции; -требования современных государственных и отраслевых стандартов;
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь верно оценивать качество оформления различных типов изданий;
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть - способами компьютерной верстки иллюстрированных книг и журналов; - навыками создания оформления различных типов изданий

ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать -основные правила и варианты набора и верстки прозаических, стихотворных и драматических текстов, основные правила верстки иллюстраций; -специфические особенности проектирования и макетирования различных видов изданий (научных, научно-популярных, учебных, детских, художественных, массовых и др.);
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь ориентироваться в выборе форматов, гарнитур и кеглей шрифтов применительно к любой конкретной книге (журналу).
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способами и средствами создания, хранения, передачи и обработки графической информации
ПК-3: Способен выбрать показатели, необходимые для проверки качества изготовления авторского объекта графического дизайна, оценивать показатели визуализации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: технические требования, технологию производства графических объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, показатели и средства контроля качества;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать специфические особенности современных программ компьютерной верстки иллюстрированных книг и журналов
ИД-2.ПК-3: Умеет: сформулировать техническое задание, показатели качества объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением на производстве;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь верно оценивать качество оформления различных типов изданий
ИД-3.ПК-3: Владеет: навыками использования технологических процессов в области полиграфии и упаковки;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть прикладными программами по различным аспектам дизайнерской деятельности

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
Векторные редакторы

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72		
в том числе:	Виды контроля в семестрах: зачеты 2		
аудиторные занятия	64		
самостоятельная работа	8		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)	Итого			
		Недель	17 2/6	УП	РП
Лекции	8	8	8	8	
Практические	56	56	56	56	
Итого ауд.	64	64	64	64	
Контактная работа	64	64	64	64	
Сам. работа	8	8	8	8	
Итого	72	72	72	72	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование у будущих бакалавров знаний и навыков использования современных компьютерных графических технологий, их возможностей по созданию, обработке и публикации цифрового изображения.
1.2	- Подготовка бакалавра к решению профессиональных задач с помощью компьютерной обработки векторной графики.
1.3	- продемонстрировать студентам возможности современных программ обработки и создание графики дать практические навыки их применения в профессиональной деятельности

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Цветоведение и колористика
2.1.2	Введение в информационные технологии
2.1.3	Наброски
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.2	Программы верстки
2.2.3	2-D Анимация
2.2.4	Прикладная графика
2.2.5	Упаковка
2.2.6	Историческая практика шрифта
2.2.7	Растровые редакторы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - правила использования средств векторной компьютерной графики - принципы работы с векторными графическими редакторами
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - выполнять проект, опираясь на знания принципов работы в векторных графических редакторах; - разрабатывать планировочные и пространственные проекты с использованием средств векторной компьютерной графики
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения полученных знаний в работе с векторными программами

ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
---	--

ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать правила и приемы построения композиции при помощи векторных графических редакторов, способы разработки дизайн-проекта и подготовки его для передачи в производство
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выполнять проект при помощи векторных графических редакторов и готовить его к производству.
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемыми в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками использования векторных компьютерных программ для выполнения проекта.
ПК-3: Способен выбрать показатели, необходимые для проверки качества изготовления авторского объекта графического дизайна, оценивать показатели визуализации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: технические требования, технологию производства графических объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, показатели и средства контроля качества;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные этапы издательского процесса (замысел издания, подготовка текста и иллюстративного материала, проект оформления, верстка и допечатная подготовка публикаций)
ИД-2.ПК-3: Умеет: сформулировать техническое задание, показатели качества объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением на производстве;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь проверять соответствие выполненного в векторном редакторе проекта необходимым техническим требованиям производства.
ИД-3.ПК-3: Владеет: навыками использования технологических процессов в области полиграфии и упаковки;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения векторных технологий для подготовки проекта к печати на различных носителях информации в соответствии с базовыми техническими требованиями.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
Растровые редакторы

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72		
в том числе:	Виды контроля в семестрах: зачеты 3		
аудиторные занятия	68		
самостоятельная работа	4		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)	Итого			
		Недель	17 2/6	УП	РП
Лекции	8	8	8	8	
Практические	60	60	60	60	
Итого ауд.	68	68	68	68	
Контактная работа	68	68	68	68	
Сам. работа	4	4	4	4	
Итого	72	72	72	72	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование у будущих бакалавров знаний и навыков использования современных компьютерных графических технологий, их возможностей по созданию, обработке и публикации цифрового изображения.
1.2	-подготовка бакалавра к решению профессиональных задач с помощью компьютерной обработки растровой графики.
1.3	-продемонстрировать студентам возможности современных программ обработки и создание графики дать практические навыки их применения в профессиональной деятельности;
1.4	-обучить студентов основным правилам обработки растровых изображений
1.5	-ознакомить с необходимыми приемами подготовки фотографического материала его свето- и цветокоррекции.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Векторные редакторы
2.1.2	Наброски
2.1.3	Модуль "Фотография"
2.1.4	История фотографии
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Жанровая фотография
2.2.2	Предпечатная подготовка
2.2.3	Модуль "Фотография"
2.2.4	Рекламная фотография
2.2.5	Цифровая живопись
2.2.6	Программы верстки
2.2.7	Модуль "Полиграфия"
2.2.8	Модуль "Компьютерные технологии"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - правила использования средств растровой компьютерной графики - принципы работы с растровыми графическими редакторами
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - выполнять проект, опираясь на знания принципов работы в растровых графических редакторах; - разрабатывать планировочные и пространственные проекты с использованием средств растровой компьютерной графики
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения полученных знаний в работе с растровыми программами

ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать правила и приемы построения композиции при помощи растровых графических редакторов, способы разработки дизайн-проекта и подготовки его для передачи в производство
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь выполнять проект при помощи растровых графических редакторов и подготавливать его к производству.
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками использования растровых компьютерных программ для выполнения проекта.
ПК-3: Способен выбрать показатели, необходимые для проверки качества изготовления авторского объекта графического дизайна, оценивать показатели визуализации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: технические требования, технологию производства графических объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, показатели и средства контроля качества;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные этапы издательского процесса (замысел издания, подготовка текста и иллюстративного материала, проект оформления, верстка и допечатная подготовка публикации)
ИД-2.ПК-3: Умеет: сформулировать техническое задание, показатели качества объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением на производстве;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь проверять соответствие выполненного в растровом графическом редакторе проекта необходимым техническим требованиям производства.
ИД-3.ПК-3: Владеет: навыками использования технологических процессов в области полиграфии и упаковки;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения растровых технологий для подготовки проекта к печати на различных носителях информации в соответствии с базовыми техническими требованиями.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
Программы верстки

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72		
в том числе:	Виды контроля в семестрах: зачеты 4		
аудиторные занятия	50		
самостоятельная работа	22		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	34	34	34	34
Итого ауд.	50	50	50	50
Контактная работа	50	50	50	50
Сам. работа	22	22	22	22
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	-Научить основам компьютерной верстки;
1.2	-Познакомить с профессией дизайнер-верстальщик;
1.3	-Дать возможность на практике поработать с программами верстки и компьютерной графики;
1.4	-Развить способность к самостоятельной работе, структурированию и анализу используемого контента.
1.5	Задачи дисциплины:
1.6	-Подготовка бакалавра к решению профессиональных задач с помощью компьютерных и информационных технологий сбора, обработки и анализа фактического материала;
1.7	-продемонстрировать студентам возможности современных программ верстки и дать практические навыки их применения в профессиональной деятельности;
1.8	-ознакомить студентов с основными этапами издательского процесса (замысел издания, подготовка текста и иллюстративного материала, проект оформления, верстка и допечатная подготовка публикации);
1.9	-дать необходимые представления о композиции основных видов периодических и разовых печатных изданий;
1.10	-обучить студентов основным правилам набора текста и чтению специальных корректорских знаков;
1.11	-ознакомить с необходимыми приемами подготовки фотографического материала для его дальнейшего использования в изданиях (цветокоррекция, кадрирование, ретушь);
1.12	-дать практические навыки компьютерной верстки различных видов изданий.
1.13	-формирование научного мировоззрения и расширения кругозора молодого специалиста в области современных информационных технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Печатные технологии
2.1.2	Растровые редакторы
2.1.3	Векторные редакторы
2.1.4	Историческая практика шрифта
2.1.5	Цветоведение и колористика
2.1.6	Введение в информационные технологии
2.1.7	Современные шрифтовые технологии
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Полиграфия"
2.2.2	Модуль "Типографика"
2.2.3	Печатные технологии
2.2.4	Печатные издания
2.2.5	Техническое и художественное редактирование

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать - основные тенденции развития современной шрифтовой культуры; - правила и компьютерные технологии, применяемые в разработке планировочных и пространственных решений дизайна проектировании; - правила использования средств компьютерной графики

ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - выполнять проект, опираясь на современную шрифтовую культуру; - применять компьютерные технологии в разработке планировочных и пространственных решений в проектировании в графическом дизайне; - разрабатывать планировочные и пространственные проекты с использованием средств компьютерной графики
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть - навыками выполнения проекта в дизайне, ориентируясь на современные тенденции развития шрифтовой культуры; - правилами и компьютерными технологиями, применяемыми в разработке планировочных и пространственных решений в проектировании в графическом дизайне
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать информационные технологии, применяемые в верстке
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять навыки работы с программами верстки для решения профессиональных задач
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком использования программ верстки для решения профессиональных задач с учетом требований информационной безопасности
ПК-3: Способен выбрать показатели, необходимые для проверки качества изготовления авторского объекта графического дизайна, оценивать показатели визуализации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: технические требования, технологию производства графических объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, показатели и средства контроля качества;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать -возможности современных программ верстки и дать практические навыки их применения в профессиональной деятельности; -правилам набора текста и чтению специальных корректорских знаков; -необходимыми приемами подготовки фотографического материала для его дальнейшего принципы использования в изданиях (цветокоррекция, кадрирование, ретушь); -практические навыки компьютерной верстки различных видов изданий. -технологические схемы производства многополосных изданий, методы и способы проектирования отдельной полосы, разворота и издания в целом; -способы размещения текстовой, графической и иллюстративной информации на полосе; -программы работы на редакционных аппаратных средствах, возможности современных компьютерных издательских систем, иметь представление об издательском процессе, об этапах допечатной подготовки издания.

ИД-2.ПК-3: Умеет: сформулировать техническое задание, показатели качества объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением на производстве;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь -использовать соответствующее аппаратное и программное обеспечение для создания оригинал-макета издания; -осуществлять набор, редактирование текста, приводить его в соответствие с нормами, стандартами, форматами; -грамотно применять технологические схемы выпуска многополосных изданий, все виды вёрстки с применением электронно-издательской техники
ИД-3.ПК-3: Владеет: навыками использования технологических процессов в области полиграфии и упаковки;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть -навыками составления оригинал-макета периодических изданий, набора текста, сканирования и обработки иллюстративных материалов на электронной издательской технике; -навыками стилевой верстки; -навыками составления графических моделей издания, полос, номеров; -навыками подготовки печатного материала к изданию (тиражированию), используя соответствующее программное обеспечение, современные компьютерные технологии.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
2-Д Анимация

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах: зачеты 5	
в том числе:			
аудиторные занятия	64		
самостоятельная работа	44		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	48	48	48	48
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	44	44	44	44
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель дисциплины:
1.2	Сформировать компетенции обучающегося в области анимационной графики.
1.3	
1.4	Задачи дисциплины:
1.5	- Рассмотреть основные принципы анимации
1.6	- Раскрыть принципы работы с программами компьютерной анимации
1.7	- Продемонстрировать особенности производства анимированного видео

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Прикладная графика
2.1.2	Специальный рисунок
2.1.3	Современные шрифтовые технологии
2.1.4	Академический рисунок
2.1.5	Академическая живопись
2.1.6	Программы верстки
2.1.7	История графического дизайна
2.1.8	Растровые редакторы
2.1.9	Векторные редакторы
2.1.10	Наброски
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Цифровая живопись
2.2.2	Инфографика
2.2.3	Основы WEB-программирования
2.2.4	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.5	Производственная практика, преддипломная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать программы компьютерной анимации, новые технологии, используемые при создании анимированного видео-продукта
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать в профессиональной деятельности технические приёмы и компьютерные программы для создания анимированного видео-продукта. Совмещать ранее приобретенные знания в области векторной, растровой и мультимедийной графики со знаниями программ и технологий видео-монтажа.
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть опытом использования современных технических средств, применяемых в сфере анимационных технологий

ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать произведения киноискусства, анимации, изобразительного отечественного и мирового искусства.
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать произведения киноискусства, анимации, изобразительного отечественного и мирового искусства в творческой деятельности
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками использования произведений киноискусства, анимации, изобразительного отечественного и мирового искусства в творческой деятельности
ПК-3: Способен выбрать показатели, необходимые для проверки качества изготовления авторского объекта графического дизайна, оценивать показатели визуализации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: технические требования, технологию производства графических объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, показатели и средства контроля качества;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы работы с программами компьютерной анимации
ИД-2.ПК-3: Умеет: сформулировать техническое задание, показатели качества объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением на производстве;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь создавать анимационный видеоролик в соответствии с техническим заданием
ИД-3.ПК-3: Владеет: навыками использования технологических процессов в области полиграфии и упаковки;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть современными компьютерными технологиями производства видеороликов

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ"
Основы WEB-программирования

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108		
в том числе:	Виды контроля в семестрах: экзамены 6		
аудиторные занятия	64		
самостоятельная работа	35		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		
часов на контроль	9		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	Недель	17 1/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	48	48	48	48
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	35	35	35	35
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью дисциплины является научить студентов технологии Web-дизайна и Internet программирования. В результате изучения дисциплины студент должен иметь представление (понимать и уметь объяснить) основные концепции и принципы Web-дизайна и Internet программирования.
1.2	в результате изучения дисциплины студент должен уметь: разрабатывать свои Web-сайты, используя технологии проектирования сайтов и Internet-программирования, и использовать их на практике, иметь навыки Internet программирования при разработке Web-сайтов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.06
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Инфографика
2.1.2	Современные шрифтовые технологии
2.1.3	Программы верстки
2.1.4	Печатные технологии
2.1.5	Визуальные коммуникации
2.1.6	Растровые редакторы
2.1.7	Историческая практика шрифта
2.1.8	Цветоведение и колористика
2.1.9	Введение в информационные технологии
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.2	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2.3	Графические комплексы
2.2.4	Производственная практика, преддипломная
2.2.5	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.6	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать: - основные тенденции развития современной шрифтовой культуры; - правила и компьютерные технологии, применяемые в разработке планировочных и пространственных решений дизайн-проектирования; - правила использования средств компьютерной графики
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - выполнять проект, опираясь на современную шрифтовую культуру; - применять компьютерные технологии в разработке планировочных и пространственных решений в проектировании в графическом дизайне; - разрабатывать планировочные и пространственные проекты с использованием средств компьютерной графики

ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть - навыками выполнения проекта в дизайне, ориентируясь на современные тенденции развития шрифтовой культуры; - правилами и компьютерными технологиями, применяемыми в разработке планировочных и пространственных решений в проектировании в графическом дизайне
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать информационные технологии, применяемые в web-дизайне
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять методы web-программирования для решения профессиональных задач
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком использования языков программирования для решения профессиональных задач с учетом требований информационной безопасности
ПК-3: Способен выбрать показатели, необходимые для проверки качества изготовления авторского объекта графического дизайна, оценивать показатели визуализации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: технические требования, технологию производства графических объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, показатели и средства контроля качества;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основы языков программирования web - HTML, XML, XHTML, основные концепции и принципы Web-дизайна и Internet программирования
ИД-2.ПК-3: Умеет: сформулировать техническое задание, показатели качества объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением на производстве;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять языки программирования web HTML, XML, XHTML
ИД-3.ПК-3: Владеет: навыками использования технологических процессов в области полиграфии и упаковки;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть принципами разработки своих Web-сайтов, используя технологии проектирования сайтов и Internet-программирования, и использовать их на практике, иметь навыки Internet программирования при разработке Web-сайтов.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ГРАФИКА"
Эстамп

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	5 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	180		Виды контроля в семестрах: зачеты с оценкой 3, 4
в том числе:			
аудиторные занятия	136		
самостоятельная работа	44		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		4 (2.2)		Итого	
	Недель	17 2/6	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8			8	8
Практические	60	60	68	68	128	128
Итого ауд.	68	68	68	68	136	136
Контактная работа	68	68	68	68	136	136
Сам. работа	4	4	40	40	44	44
Итого	72	72	108	108	180	180

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	- ознакомление студентов с эстампом в графическом дизайне;
1.2	- изучение техник и технических приемов разных видов эстампа

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.07
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Академический рисунок
2.1.2	История искусств
2.1.3	Печатные технологии
2.1.4	Академическая живопись
2.1.5	История печати
2.1.6	Наброски
2.1.7	Пластическая анатомия
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Графика"
2.2.2	Модуль "Типографика"
2.2.3	Печатные технологии
2.2.4	Прикладная графика
2.2.5	Печатные издания
2.2.6	Специальный рисунок

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основы академического и специального рисunka, теорию цветоведения и колористики
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять знания по рисунку, цветоведению и колористике в реализации дизайн-проекта
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть принципами представления художественного замысла в дизайн-пректе, макетировании и моделировании
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать историю развития мировой и отечественной печатной графики, произведения выдающихся художников в этой области, технологические и художественные особенности материалов, применяемых в печатной графике; - художественные особенности различных стилевых течений в печатной графике; - технику работы выдающихся художников-графиков; - методику сбора подготовительного материала при создании графического произведения; - технику безопасности при работе с химикатами, графическими инструментами и на печатных станках
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь - разбираться в качестве графических и вспомогательных материалов, применяемых при создании графического произведения; - устно или письменно сформулировать и изложить свой творческий замысел, его идею и процесс создания произведения
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть - знанием теории построения композиции и зрительного восприятия изображения в картинной плоскости; методикой сбора, анализа и переработки натурных наблюдений в виде этюдов, зарисовок и штудий при создании серии графических работ; - методиками работы с изобразительным и текстовым материалом при создании графического произведения

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ГРАФИКА"
Прикладная графика

Закреплена за кафедрой

Кафедра графического дизайна

Учебный план

54.03.01_GD_2022plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

3 ЗЕТ

Часов по учебному плану

108

Виды контроля в семестрах:

зачеты с оценкой 5

в том числе:

аудиторные занятия 64

самостоятельная работа 44

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	48	48	48	48
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	44	44	44	44
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель курса: ознакомиться с миром современного выразительного иллюстративного языка, изучив различные приёмы ручного рисования. Создать свои авторские иллюстрации, основываясь на полученном материале.
1.2	Задачи:
1.3	- Изучить современные виды иллюстраций;
1.4	- Освоить стилистические различия между иллюстрацией для взрослой и для детской аудитории;
1.5	- Изучить различные приёмы создания иллюстрации, освоить на практике способы совмещения техник.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.07
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	История искусств
2.1.2	Специальный рисунок
2.1.3	Цифровая живопись
2.1.4	Академическая живопись
2.1.5	Академический рисунок
2.1.6	Эстамп
2.1.7	История графического дизайна
2.1.8	Векторные редакторы
2.1.9	Линейно-конструктивное построение
2.1.10	Наброски
2.1.11	Пластическая анатомия
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	2-D Анимация
2.2.2	Модуль "Графика"
2.2.3	Упаковка
2.2.4	Цифровая живопись
2.2.5	Инфографика
2.2.6	Печатные издания
2.2.7	Техническое и художественное редактирование
2.2.8	Графические комплексы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать техники создания рисунка, принципы линейно-конструктивного построения, основы академической живописи и скульптуры
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь пользоваться навыками эскизной, плоскостной и объемной графики; применять на практике композиционное формообразование различных видов изобразительного искусства и проектной графики; создавать графические копии с предметов музейного значения; ставить художественно-творческие задачи и предлагать их решение

ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры; способностью к проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать техники создания авторских произведений в области графики и плаката, печатной графики и эстампа
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь средствами изобразительного искусства выражать свой творческий замысел
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью к созданию на высоком профессиональном уровне авторских произведений, используя чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, образное и креативное композиционное мышление

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ГРАФИКА"
Инфографика

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72		
в том числе:	Виды контроля в семестрах: зачеты с оценкой 6		
аудиторные занятия	64		
самостоятельная работа	8		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)	Итого			
		Недель	17 1/6	УП	РП
Лекции	16	16	16	16	
Практические	48	48	48	48	
Итого ауд.	64	64	64	64	
Контактная работа	64	64	64	64	
Сам. работа	8	8	8	8	
Итого	72	72	72	72	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Обучение студентов основам проектирования информационной деловой графики, как современного языка в графическом дизайне. В процессе прохождения курса студенты приобретают навыки анализа, построения и моделирования различных инфографических систем и продуктов; формирование у студента навыков анализа и обработки информации для создания продуктов информационной графики; формирование у студента навыков конструирования и моделирования изделий с использованием деловой графики для печати и видео.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	B1.B.07
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Модуль "Графика"
2.1.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.3	Прикладная графика
2.1.4	Современные шрифтовые технологии
2.1.5	Визуальные коммуникации
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Модуль "Типографика"
2.2.2	Модуль "Проектирование"
2.2.3	Основы WEB-программирования
2.2.4	Производственная практика, проектно-технологическая

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать художественно-графические способы обоснования дизайнерской задачи
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять компьютерные и традиционные способы подачи проектной идеи
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать компьютерные программы пакета Adobe
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать компьютерные технологии для реализации дизайн-проекта

ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения современных компьютерных программ для воплощения дизайн-проекта на практике
---	--

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ПОЛИГРАФИЯ"
Предпечатная подготовка

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах: зачеты 3	
в том числе:			
аудиторные занятия	68		
самостоятельная работа	4		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)	Итого			
		Недель 17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	
Лекции	8	8	8	8	
Практические	60	60	60	60	
Итого ауд.	68	68	68	68	
Контактная работа	68	68	68	68	
Сам. работа	4	4	4	4	
Итого	72	72	72	72	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Освоение дисциплины "Предпечатная подготовка позволит студентам
1.2	- изучить алгоритм подготовки материалов к печати.
1.3	- научиться выстраивать диалог со специалистами типографии, учитывать их требования и ограничения.
1.4	- составить представление о том, как происходит процесс изготовления печатной продукции.
1.5	- прояснить, какие виды печати бывают, какие происходят изменения с изображениями при разных способах печати.
1.6	- понять, как изменить макет, если заказчик меняет требования к печати.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.08
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Растровые редакторы
2.1.2	Современные шрифтовые технологии
2.1.3	Векторные редакторы
2.1.4	Историческая практика шрифта
2.1.5	Цветоведение и колористика
2.1.6	Введение в информационные технологии
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Полиграфия"
2.2.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.3	Модуль "Проектирование"
2.2.4	Модуль "Типографика"
2.2.5	Печатные технологии
2.2.6	Цифровая живопись
2.2.7	Упаковка
2.2.8	Печатные издания
2.2.9	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.10	Техническое и художественное редактирование

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные технологические этапы изготовления печатной продукции; основные способы печати, их отличие и сферы применения; основные виды послепечатной обработки.
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь реализовать основные требования подготовки макета с помощью компьютерных технологий; анализировать исходную информацию с точки зрения качества и пригодности для полиграфического исполнения
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками создания композиций с использованием различных графических приёмов

ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать принципы систем управления цветом; принцип и способы репродуцирования; основные требования подготовки оригинал-макета.
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь правильно производить цветodelение и цветокоррекцию полноцветных изображений в соответствии с заданными условиями печати; грамотно представлять оригинал-макет будущего издания в электронном виде и подготовить необходимый сопроводительный документ; организовать рабочий процесс и рабочее место, найти нужную типографию и установить с ней связь.
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть основными прикладными графическими программами в контексте допечатной подготовки

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ПОЛИГРАФИЯ"
Печатные технологии

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах: зачеты 4	
в том числе:			
аудиторные занятия	64		
самостоятельная работа	8		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)	Итого			
		Недель	17 2/6	УП	РП
Лекции	16	16	16	16	
Практические	48	48	48	48	
Итого ауд.	64	64	64	64	
Контактная работа	64	64	64	64	
Сам. работа	8	8	8	8	
Итого	72	72	72	72	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Курс «Печатные технологии» направлен на знакомство студентов с основными направлениями полиграфического производства и их особенностями. Курс строится на теоретическом, наглядно ознакомительном, а также практическом освоение дисциплины.
1.2	Задачи дисциплины:
1.3	- познакомить студентов с историей печати и тенденциями развития полиграфического производства;
1.4	- познакомить с современными изобразительно-информационными технологиями для
1.5	обеспечения качества проектно-творческого процесса;
1.6	- раскрыть технологию создания эффективных технологических процессов обработки изобразительной информации для полиграфического воспроизведения.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.08
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Инфографика
2.1.2	Системное проектирование
2.1.3	Визуальные коммуникации. Теория и практика
2.1.4	Методика научных исследований
2.1.5	Теория и методология дизайн-проектирования
2.1.6	Модуль "Типографика"
2.1.7	Программы верстки
2.1.8	Современные шрифтовые технологии
2.1.9	Модуль "Графика"
2.1.10	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.11	Модуль "Полиграфия"
2.1.12	Историческая практика шрифта
2.1.13	Предпечатная подготовка
2.1.14	Проектная графика
2.1.15	Учебная практика, творческая
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная практика, технологическая
2.2.2	Предпринимательская деятельность
2.2.3	Системное проектирование
2.2.4	Проектный менеджмент
2.2.5	Производственная практика, проектная
2.2.6	Производственная практика, педагогическая
2.2.7	Модуль "Полиграфия"
2.2.8	Учебная практика, творческая
2.2.9	Упаковка
2.2.10	Основы WEB-программирования
2.2.11	2-D Анимация
2.2.12	Эстамп
2.2.13	Плакат
2.2.14	Печатные издания

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
------------------------------------	--

ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать методологию исследования и системного понимания творческих задач в связи с конкретными дизайн-проектами
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь рассматривать творческие задачи проекта в системе его художественных и технических задач
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения методологии исследования творческих задач проекта
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современное печатное оборудование и машины
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь использовать современные печатные машины в полиграфическом процессе
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками работы с современными печатными машинами

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ФОТОГРАФИЯ"
Жанровая фотография

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	5 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	180		
в том числе:			
аудиторные занятия	132		
самостоятельная работа	30		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		
часов на контроль	18		
Виды контроля в семестрах:			
	экзамены 3		
	зачеты с оценкой 4		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		4 (2.2)		Итого	
	Недель	17 2/6	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	16	16	24	24
Практические	60	60	48	48	108	108
Итого ауд.	68	68	64	64	132	132
Контактная работа	68	68	64	64	132	132
Сам. работа	22	22	8	8	30	30
Часы на контроль	18	18			18	18
Итого	108	108	72	72	180	180

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Ознакомить студентов с местом фотографии в графическом дизайне;
1.2	Сформировать у студентов понимания процесса фотографирования в зависимости от поставленной в проектировании цели.
1.3	Проводить фотосъемку с применением аналоговых и цифровых фотоаппаратов
1.4	Использовать осветительное оборудование студийной и натурной съемках
1.5	Использовать средства гармонизации общего композиционного решения в фотографии
1.6	Последовательно выполнять творческую работу (от замысла до его воплощения в фотографии)
1.7	Проводить творческие фотосессии в области жанровой фотосъемки.
1.8	Привить навыками самостоятельного выбора сюжета для фотосъемки, обработки черно-белых и цветных фотоматериалов, компьютерной обработки и записи фотоизображений, фотосъемки, дающие возможность вести работу в области дизайна с использованием собственных фотоизображений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.09
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	История искусств
2.1.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.3	Визуальные коммуникации
2.1.4	История графического дизайна
2.1.5	Растровые редакторы
2.1.6	История фотографии
2.1.7	Наброски
2.1.8	Цветоведение и колористика
2.1.9	Пропедевтика
2.1.10	Академический рисунок
2.1.11	Проектная графика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Графика"
2.2.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.3	Модуль "Полиграфия"
2.2.4	Модуль "Проектирование"
2.2.5	Модуль "Типографика"
2.2.6	Модуль "Фотография"
2.2.7	Плакат
2.2.8	Учебная практика, творческая
2.2.9	Рекламная фотография
2.2.10	Цифровая живопись
2.2.11	Специальный рисунок

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать специфику проектирования объектов графического дизайна, фирменный стиль, упаковка, рекламный плакат, книга, журнально-газетная графика и т.д.; приемы объемного и графического моделирования элементов и объектов дизайна; возможности дизайн-графики при создании визуального образа в дизайн-объектах

ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь проводить предпроектные исследования в сфере дизайна; навыками синтезирования набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; синтезировать подходы к выполнению дизайн-проекта и научно их обосновывать с учетом специфики проектной ситуации; применять в дизайн-проектировании выразительные возможности изобразительного, шрифтового искусства, скульптуры при формообразовании объектов дизайна.
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
МОДУЛЬ "ФОТОГРАФИЯ"
Рекламная фотография

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ
Часов по учебному плану	108
в том числе:	Виды контроля в семестрах:
аудиторные занятия	64
самостоятельная работа	26
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0
часов на контроль	18

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	48	48	48	48
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64	64	64	64
Сам. работа	26	26	26	26
Часы на контроль	18	18	18	18
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Рабочая программа по дисциплине содержит темы, раскрывающие область рекламной фотографии как одну из центральных при формировании высококачественных рекламных коммуникаций.
1.2	
1.3	Целями дисциплины «Рекламная фотография» являются:
1.4	- ознакомление с теоретическими сведениями и практическими навыками, необходимыми в работе с современной фотоаппаратурой и современными программными средствами обработки фотографии, используемыми в рекламной фотографии, а также развитие творческой активности и инициативы студента в вопросах создания креативных решений в рекламе.
1.5	- Помочь студентам ориентироваться в сфере рекламной фотографии:
1.6	тренды и потребности рынка, создание коммерчески успешных фотографий.
1.7	- Научить студентов строить световые схемы, использовать разное освещение и спецэффекты, чтобы делать уникальные фотографии.
1.8	- Показывать уникальность предмета в кадре.
1.9	

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.09
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	История и теория дизайна
2.1.2	История искусств
2.1.3	Жанровая фотография
2.1.4	Плакат
2.1.5	Визуальные коммуникации
2.1.6	Растровые редакторы
2.1.7	Векторные редакторы
2.1.8	История фотографии
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Типографика"
2.2.2	Модуль "Фотография"
2.2.3	Упаковка
2.2.4	Цифровая живопись
2.2.5	Инфографика
2.2.6	Печатные издания
2.2.7	Графические комплексы
2.2.8	Техническое и художественное редактирование

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; принципы работы с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов рекламной фотосъемки и дизайн-проектирования в рекламе; методы формирования индивидуальных настроек современного программного обеспечения; основные виды съемки, особенности процесса сканирования и печати фотографий; историю фотографии в рекламе и дизайне, основные виды профессиональной рекламной фотографии, особенности применения фотографии в рекламе и дизайне; современные средства и технологии подготовки макетов рекламных дизайн-проектов к печати на различных устройствах вывода изображений; методы проектирования и размещения в сети Интернет рекламных фото-продуктов;
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн; работать с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов рекламной фотосъемки и дизайн-проектирования в рекламе; создавать индивидуальные настройки современного программного обеспечения; пользоваться профессиональной фотоаппаратурой, осуществлять фотосъемку в студии в рекламных целях и преобразовывать снимки в рекламный продукт; создавать фотографии в рекламе и дизайне, применять на практике основные виды профессиональной рекламной фотографии, использовать фотографии в рекламе и дизайне; использовать современные средства и технологии подготовки макетов рекламных дизайн-проектов к печати на различных устройствах вывода изображений; применять на практике методы проектирования и размещения в сети Интернет рекламных фото-продуктов.
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов рекламной фотосъемки и дизайн-проектирования в рекламе; навыками формирования индивидуальных настроек современного программного обеспечения; навыками в оценке результата, целенаправленного и осмыслинного практического применения средств и возможностей фотографии в рекламе и дизайне; историей фотографии в рекламе и дизайне, основными видами профессиональной рекламной фотографии, особенностями применения фотографии в рекламе и дизайне; навыками работы с современными средствами и технологиями подготовки макетов рекламных дизайн-проектов к печати на различных устройствах вывода изображений; навыками проектирования и размещения в сети Интернет рекламных фото-продуктов.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Ритмическая гимнастика

Закреплена за кафедрой	Кафедра физического воспитания
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр	
Форма обучения	очная	
Общая трудоемкость	0 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	328	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		зачеты 3, 4, 5, 2, 6
аудиторные занятия	328	
самостоятельная работа	0	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>,<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		3 (2.1)		4 (2.2)		5 (3.1)		6 (3.2)		Итого	
Недель	17 2/6		17 2/6		17 2/6		17 2/6		17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП								
Практические	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Итого ауд.	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Контактная работа	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Итого	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	1.1. Цели дисциплины:
1.2	- формирование компетенций в области физической культуры личности
1.3	- формирование установки на направленное использование разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
1.4	1.2. Задачи дисциплины:
1.5	- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
1.6	- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
1.7	- овладение основными умениями и навыками на занятиях физическими упражнениями;
1.8	- ознакомление со средствами повышения двигательных и функциональных возможностей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Курс основан на базовой подготовке выпускников средних школ
2.1.2	Физическая культура и спорт
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-7: Знает: виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; основы физической культуры, профилактики здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: социально-биологические основы физической культуры, основы здорового образа жизни студента, роль физической культуры и ритмической гимнастики в обеспечении здоровья. Знать основы методики самостоятельных занятий физическими упражнениями.
ИД-2.УК-7: Умеет: применять на практике разнообразные средства физической культуры и спорта для обеспечения должного уровня психофизической подготовки и укрепления здоровья; использовать средства и методы физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, формирования здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять на практике двигательные умения и навыки; применять средства ритмической гимнастики, обеспечивающие устойчивость к умственной и физической работоспособности; применять методы и средства здорового образа жизни для сохранения здоровья и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: средствами и методами развития основных физических качеств с помощью ритмической гимнастики, для поддержания должного уровня физической подготовленности; методами формирования профессионально-значимых физических и психофизиологических качеств.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Атлетическая гимнастика

Закреплена за кафедрой

Кафедра физического воспитания

Учебный план

54.03.01_GD_2022plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

0 ЗЕТ

Часов по учебному плану

328

Виды контроля в семестрах:

зачеты 3, 4, 5, 2, 6

в том числе:

аудиторные занятия

328

самостоятельная работа

0

контактная работа во время

0

промежуточной аттестации (ИКР)

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		3 (2.1)		4 (2.2)		5 (3.1)		6 (3.2)		Итого	
Недель	17	2/6	17	2/6	17	2/6	17	2/6	17	1/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП								
Практические	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Итого ауд.	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Контактная работа	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Итого	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	1.1. Цели дисциплины:
1.2	- формирование компетенций физической культуры личности
1.3	- формирование установки на направленное использование разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
1.4	1.2. Задачи дисциплины:
1.5	- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
1.6	- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
1.7	- овладение основными умениями и навыками на занятиях физическими упражнениями;
1.8	- ознакомление со средствами повышения двигательных и функциональных возможностей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Курс основан на базовой подготовке выпускников средних школ
2.1.2	Физическая культура и спорт
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-7: Знает: виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; основы физической культуры, профилактики здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: социально-биологические основы физической культуры, основы здорового образа жизни студента, роль физической культуры в обеспечении здоровья. Знать основы методики самостоятельных занятий по атлетической гимнастике.
ИД-2.УК-7: Умеет: применять на практике разнообразные средства физической культуры и спорта для обеспечения должного уровня психофизической подготовки и укрепления здоровья; использовать средства и методы физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, формирования здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять на практике двигательные умения и навыки атлетической гимнастики; применять средства физической культуры, обеспечивающие устойчивость к умственной и физической работоспособности; применять методы атлетической гимнастики и средства здорового образа жизни для сохранения здоровья и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: средствами и методами развития основных физических качеств, для поддержания должного уровня физической подготовленности с помощью атлетической гимнастики; методами формирования профессионально-значимых физических и психофизиологических качеств.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Спортивные игры

Закреплена за кафедрой	Кафедра физического воспитания
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр	
Форма обучения	очная	
Общая трудоемкость	0 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	328	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		зачеты 3, 4, 5, 2, 6
аудиторные занятия	328	
самостоятельная работа	0	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>,<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		3 (2.1)		4 (2.2)		5 (3.1)		6 (3.2)		Итого	
Недель	17 2/6		17 2/6		17 2/6		17 2/6		17 1/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП								
Практические	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Итого ауд.	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Контактная работа	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Итого	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	1.1. Цели дисциплины:
1.2	- формирование компетенций физической культуры личности
1.3	- формирование установки на направленное использование разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
1.4	1.2. Задачи дисциплины:
1.5	- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
1.6	- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
1.7	- овладение основными умениями и навыками на занятиях физическими упражнениями;
1.8	- ознакомление со средствами повышения двигательных и функциональных возможностей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Курс основан на базовой подготовке выпускников средних школ
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-7: Знает: виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; основы физической культуры, профилактики здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: социально-биологические основы физической культуры, основы здорового образа жизни студента, роль физической культуры в обеспечении здоровья. Знать основы методики самостоятельных занятий физическими упражнениями, знать правила спортивных игр.
ИД-2.УК-7: Умеет: применять на практике разнообразные средства физической культуры и спорта для обеспечения должного уровня психофизической подготовки и укрепления здоровья; использовать средства и методы физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, формирования здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять на практике двигательные умения и навыки; применять средства физической культуры (элементы спортивных игр), обеспечивающие устойчивость к умственной и физической работоспособности; применять методы и средства здорового образа жизни для сохранения здоровья и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: средствами и методами развития основных физических качеств посредством спортивных игр для поддержания должного уровня физической подготовленности; методами формирования профессионально-значимых физических и психофизиологических качеств.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Адаптивная физическая культура

Закреплена за кафедрой	Кафедра физического воспитания
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx
	Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
	Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	0 ЗЕТ
Часов по учебному плану	328
в том числе:	Виды контроля в семестрах:
аудиторные занятия	328
самостоятельная работа	0
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		3 (2.1)		4 (2.2)		5 (3.1)		6 (3.2)		Итого	
Недель	17	2/6	17	2/6	17	2/6	17	2/6	17	1/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП								
Практические	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Итого ауд.	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Контактная работа	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328
Итого	72	72	72	72	72	72	72	72	40	40	328	328

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	1.1. Цели дисциплины:
1.2	- формирование компетенций в области физической культуры личности
1.3	- формирование установки на направленное использование разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.
1.4	1.2. Задачи дисциплины:
1.5	- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
1.6	- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
1.7	- овладение основными умениями и навыками на занятиях физическими упражнениями;
1.8	- ознакомление со средствами повышения двигательных и функциональных возможностей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Курс основан на базовой подготовке выпускников средних школ
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-7: Знает: виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; основы физической культуры, профилактики здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: социально-биологические основы физической культуры, основы здорового образа жизни студента, роль физической культуры в обеспечении здоровья. Знать основы методики самостоятельных занятий физическими упражнениями.
ИД-2.УК-7: Умеет: применять на практике разнообразные средства физической культуры и спорта для обеспечения должного уровня психофизической подготовки и укрепления здоровья; использовать средства и методы физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, формирования здорового образа жизни;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь применять на практике двигательные умения и навыки; применять средства физической культуры, обеспечивающие устойчивость к умственной и физической работоспособности; применять методы и средства здорового образа жизни для сохранения здоровья и обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть: средствами и методами развития основных физических качеств для поддержания должного уровня здоровья и физической подготовленности; методами формирования профессионально-значимых физических и психофизиологических качеств.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

История письменности

Закреплена за кафедрой

Кафедра графического дизайна

Учебный план

54.03.01_GD_2022plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

2 ЗЕТ

Часов по учебному плану

72

Виды контроля в семестрах:

зачеты 3

в том числе:

аудиторные занятия 34

самостоятельная работа 38

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Итого ауд.	34	34	34	34
Контактная работа	34	34	34	34
Сам. работа	38	38	38	38
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель курса – ознакомить студентов с общими понятиями о письме, истории возникновения и развития письменности
1.2	Задачи курса:
1.3	– дать представление об этапах возникновения и развития письменности; познакомить с древнейшими сохранившимися памятниками письменности;
1.4	– сформировать понятие о письме как знаковой (графической) системе фиксации звучащей речи, позволяющей с помощью графических элементов передавать речевую информацию на расстоянии и закреплять ее во времени;
1.5	– определить специфику различных форм начертательного письма;
1.6	– дать представление об алфавите как системе письменных знаков, передающей звуковой облик слов языка посредством символов и познакомить с конкретными древними и современными алфавитами;
1.7	– сделать обзор истории возникновения славянской письменности, создания древней кириллической азбуки и развития современного русского алфавита;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.02
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	История печати
2.1.2	История искусств
2.1.3	История графического дизайна
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	История искусств
2.2.2	История графического дизайна
2.2.3	Визуальные коммуникации
2.2.4	История печати
2.2.5	Модуль "Полиграфия"
2.2.6	Модуль "Типографика"
2.2.7	Визуальные коммуникации

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-5: Знает: законы профессиональной этики, роль гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации, особенности социально-исторического развития различных культур в этическом и философском контексте;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать особенности исторического развития письменности в контексте различных культур
ИД-2.УК-5: Умеет: понимать и воспринимать разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; уважительно и бережно относиться к национальному и мировому историко-культурному наследию;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь воспринимать разнообразие национального и мирового культурного наследия
ИД-3.УК-5: Владеет: навыками толерантного восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; взаимодействия в мире культурного многообразия с использованием этических норм поведения;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками применения знаний в области развития исторических письменностей для ориентации в философских, эстетических и культурных вопросах современного мира

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

История печати

Закреплена за кафедрой Кафедра графического дизайна

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация бакалавр

Форма обучения очная

Общая трудоемкость 2 ЗЕТ

Часов по учебному плану 72

Виды контроля в семестрах:

зачеты 3

в том числе:	
аудиторные занятия	34
самостоятельная работа	38
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)	Итого			
		Недель	17 2/6	УП	РП
Лекции	34	34	34	34	
Итого ауд.	34	34	34	34	
Контактная работа	34	34	34	34	
Сам. работа	38	38	38	38	
Итого	72	72	72	72	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	В результате освоения дисциплины обучающийся должен ориентироваться в хронологии мирового и отечественного книжного дела, знать основные этапы становления и развития книжных форм и способов книгопроизводства, основные издательства и книготорговые фирмы Нового времени, имена
1.2	ведущих издателей, типографов, книжных иллюстраторов (Европа, Россия,
1.3	США).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.02
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	История графического дизайна
2.1.2	История искусств
2.1.3	История письменности
2.1.4	История фотографии
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Визуальные коммуникации
2.2.2	История искусств
2.2.3	Модуль "Полиграфия"
2.2.4	Модуль "Проектирование"
2.2.5	Печатные технологии
2.2.6	Современные шрифтовые технологии
2.2.7	Эстамп

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-5: Знает: законы профессиональной этики, роль гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации, особенности социально-исторического развития различных культур в этическом и философском контексте;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать основные этапы развития книгопечатания
ИД-2.УК-5: Умеет: понимать и воспринимать разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; уважительно и бережно относиться к национальному и мировому историко-культурному наследию;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь рассматривать историю книги в контексте мирового культурного наследства
ИД-3.УК-5: Владеет: навыками толерантного восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; взаимодействия в мире культурного многообразия с использованием этических норм поведения;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыком культурного взаимодействия в историко-культурном аспекте

АННОТАЦИЯ

Учебная практика, учебно-ознакомительная

Закреплена за кафедрой

Кафедра графического дизайна

Учебный план

54.03.01_GD_2022plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

3 ЗЕТ

Часов по учебному плану

108

Виды контроля в семестрах:

зачеты с оценкой 1

в том числе:

аудиторные занятия 72

самостоятельная работа 36

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого
	Недель	УП	
Вид занятий	УП	РП	
Практические	72	72	72
В том числе в форме практ.подготовки	72	72	72
Итого ауд.	72	72	72
Контактная работа	72	72	72
Сам. работа	36	36	36
Итого	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	1.1 Целями практики по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн профиля подготовки Графический дизайн являются:
1.2	формирование у студентов общекультурных и профессиональных компетенций и навыков их реализации в творческой деятельности
1.3	
1.4	1.2 Задачами учебной практики являются:
1.5	
1.6	Иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники.
1.7	Владеть приёмами работы с цветом и цветовыми композициями. Способность применять современную шрифтовую культуру.
1.8	Решать задачи профессиональной деятельности на основе библиографической культуры.
1.9	Осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять её в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б2.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Пропедевтика
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Пропедевтика
2.2.2	Векторные редакторы
2.2.3	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-6: Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-6: Знает: основные приемы управления собственным временем; основные методики самоконтроля, саморазвития и самообразования на протяжении всей жизни;	В результате освоения практики обучающийся должен знать методики организации работы над дизайн-проектом
ИД-2.УК-6: Умеет: эффективно планировать собственное время; использовать принципы самообразования, участвовать в мероприятиях по повышению квалификации и уровня образования (в мастер-классах, семинарах и научно-практических конференциях);	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять навыки, полученные на мастер-классах и т.п. в работе над проектом
ИД-3.УК-6: Владеет: навыками приобретения, использования и обновления социокультурных и профессиональных знаний; методиками саморазвития и самообразования в течение всей жизни;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть методиками самостоятельного повышения квалификации в рамках профессиональных компетенций

ОПК-1: Способен применять знания в области истории и теории искусств, 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

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения практики обучающийся должен знать основные этапы развития истории искусства и дизайна
ИД-2.ОПК-1: Умеет: ориентироваться в проблематике профессиональной деятельности, рассматривать произведения искусства в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять знания в области истории культуры и искусства при разработке дизайн-проекта

ИД-3.ОПК-1: Владеет способностью применять накопленный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;

В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками применения знаний, полученных в процессе обучения к профессиональной деятельности

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Учебная практика, музейная

Закреплена за кафедрой Кафедра графического дизайна

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **4 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 144

Виды контроля в семестрах:

зачеты с оценкой 2

в том числе:

аудиторные занятия 96

самостоятельная работа 48

контактная работа во время
промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	Недель			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	96	96	96	96
В том числе в форме практ.подготовки	96	96	96	96
Итого ауд.	96	96	96	96
Контактная работа	96	96	96	96
Сам. работа	48	48	48	48
Итого	144	144	144	144

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целями практики являются:
1.2	- развитие творческих способностей
1.3	- формирование у студентов общекультурных и профессиональных и профессионально-специализированных компетенций и навыков их реализации
1.4	Задачами производственной практики являются:
1.5	-интегрироваться в современном обществе, иметь направленность на его совершенствование на принципах гуманизма и демократии; уметь общаться с заказчиком ;
1.6	- развитие способности наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения;
1.7	- развитие способности формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею и план его практического воплощения
1.8	-традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения и воспитания дизайнера

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б2.0
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Академическая живопись
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	История искусств
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Историческая практика шрифта
2.2.2	Модуль "Проектирование"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-4: Знает: принципы построения, правила и закономерности устной и письменной коммуникации на русском и иностранном языках;	В результате освоения практики обучающийся должен знать основы профессиональной коммуникации
ИД-2.УК-4: Умеет: грамотно вести коммуникацию, представлять предложения в ходе совместной деятельности;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь вести деловую коммуникацию с коллегами и заказчиками в ходе подготовки проекта
ИД-3.УК-4: Владеет: навыками чтения и перевода текстов на иностранном языке, навыками деловых коммуникаций в письменной форме на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками деловой коммуникации в сфере дизайна

УК-5: Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-5: Знает: законы профессиональной этики, роль гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации, особенности социально-исторического развития различных культур в этическом и философском контексте;	В результате освоения практики обучающийся должен знать основы профессиональной этики
ИД-2.УК-5: Умеет: понимать и воспринимать разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; уважительно и бережно относиться к национальному и мировому историко-культурному наследию;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь понимать культурно-историческое разнообразие общества

ИД-3.УК-5: Владеет: навыками толерантного восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; взаимодействия в мире культурного многообразия с использованием этических норм поведения;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками толерантного восприятия межкультурного разнообразия общества
УК-9: Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-9: Знает: характеристику инклюзивной компетентности, особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах;	В результате освоения практики обучающийся должен знать особенности работы в сфере инклюзивной компетентности
ИД-2.УК-9: Умеет: планировать и осуществлять профессиональную деятельность с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь учитывать особенности работы с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;
ИД-3.УК-9: Владеет: навыками взаимодействия в социальной и профессиональной сферах с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками взаимодействия в социальной и профессиональной сферах с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами
ОПК-1: Способен применять знания в области истории и теории искусств, 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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-1: Знает: историю и теорию искусств, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессионального становления;	В результате освоения практики обучающийся должен знать историю дизайна и техники
ИД-2.ОПК-1: Умеет: ориентироваться в проблематике профессиональной деятельности, рассматривать произведения искусства в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь ориентироваться в проблематике профессиональной деятельности при создании дизайн-проекта
ИД-3.ОПК-1: Владеет: способностью применять накопленный опыт и знания, видеть перспективные треки в сфере науки, культуры и искусства;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками применения профессиональных знаний в области истории дизайна в дизайн-проектировании
ОПК-8: Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-8: Знает: нормы культуры мышления, критического подхода и формы анализа современной культурной политики Российской Федерации;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы и нормы анализа современной культурной ситуации
ИД-2.ОПК-8: Умеет: адекватно воспринимать информацию, логически верно оценивать достоинства и недостатки культурной политики, анализировать социально значимые проблемы в области отечественной культуры;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь выявлять и анализировать социально значимые проблемы
ИД-3.ОПК-8: Владеет: способностью самостоятельно выстраивать процесс овладения информацией в сфере культуры для выполнения профессиональной деятельности, устанавливать приоритеты отечественной культурной политики по отношению к мировым трендам развития общества;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками сбора и анализа информации в сфере профессиональной деятельности

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Учебная практика, творческая

Закреплена за кафедрой Кафедра графического дизайна

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ		
Часов по учебному плану		144	Виды контроля в семестрах:
в том числе:			зачеты с оценкой 4
аудиторные занятия		96	
самостоятельная работа		48	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)		0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	Недель			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	96	96	96	96
В том числе в форме практ.подготовки	96	96	96	96
Итого ауд.	96	96	96	96
Контактная работа	96	96	96	96
Сам. работа	48	48	48	48
Итого	144	144	144	144

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	1.1 Целями практики являются:
1.2	- формирование компетенций, творческих навыков работы дизайнера, закрепление и углубление знаний и практических навыков, полученных в стенах академии (рисунок, живопись, композиция), приобретение студентом умения и привычки видеть в окружающем мире качества, способные стать предметом его профессиональной творческой деятельности.
1.3	

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б2.0
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.2	Модуль "Полиграфия"
2.1.3	Модуль "Проектирование"
2.1.4	Модуль "Типографика"
2.1.5	Печатные технологии
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.2	Модуль "Полиграфия"
2.2.3	Модуль "Проектирование"
2.2.4	Печатные технологии
2.2.5	Плакат
2.2.6	Программы верстки
2.2.7	Современные шрифтовые технологии

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-7: Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-7: Знает: виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; основы физической культуры, профилактики здорового образа жизни;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы здорового образа жизни
ИД-2.УК-7: Умеет: применять на практике разнообразные средства физической культуры и спорта для обеспечения должного уровня психофизической подготовки и укрепления здоровья; использовать средства и методы физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности, формирования здорового образа жизни;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать принципы укрепления физического здоровья
ИД-3.УК-7: Владеет: навыками поддержания должного уровня физической подготовленности и укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками укрепления индивидуального здоровья
УК-8: Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

ИД-1.УК-8: Знает: классификацию чрезвычайных ситуаций; источники, причины, признаки и последствия опасностей природного и техногенного происхождения; способы защиты и технические средства защиты людей в условиях чрезвычайной ситуации и военных конфликтов; принципы организации безопасности труда;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы организации безопасности труда
ИД-2.УК-8: Умеет: поддерживать безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества; выявлять признаки, причины и условия возникновения чрезвычайных ситуаций; оценивать вероятность возникновения потенциальной опасности и принимать меры по ее предупреждению;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь принимать меры для обеспечения безопасности труда при возникновении опасной ситуации
ИД-3.УК-8: Владеет: навыками создания и поддержания безопасных условий повседневной и профессиональной жизни, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками создания и поддержания безопасных условий труда
ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-5: Знает: особенности организации и проведения творческих мероприятий;	В результате освоения практики обучающийся должен знать принципы и особенности организации профильных творческих мероприятий - выставок, мастер-классов и т.п.
ИД-2.ОПК-5: Умеет: принимать участие, организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции, конкурсы, мастер-классы;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь организовывать творческие мероприятия в профессиональной сфере
ИД-3.ОПК-5: Владеет: способностью анализировать свои возможности, переоценивать накопленный опыт с целью организации, проведения и участия в творческих мероприятиях;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть использовать профессиональный опыт при организации творческих мероприятий

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
Производственная практика, проектно-техническая

Закреплена за кафедрой	Кафедра графического дизайна		
Учебный план	54.03.01_GD_2022plx Направление подготовки 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль) - Графический дизайн		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	5 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	180		
в том числе:	Виды контроля в семестрах: зачеты с оценкой 6		
аудиторные занятия	120		
самостоятельная работа	60		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	Недель	УП		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	120	120	120	120
В том числе в форме практ.подготовки	120	120	120	120
Итого ауд.	120	120	120	120
Контактная работа	120	120	120	120
Сам. работа	60	60	60	60
Итого	180	180	180	180

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целями практики по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн профиля подготовки Графический дизайн являются:
1.2	закрепление на практике знаний полученных в учебный период
1.3	Задачами производственной практики являются:
1.4	- Получения студентами навыка работы по техническому заданию.
1.5	- Закрепление навыков работы со смежными Проектированию дисциплинами.
1.6	- Освоение новых печатных технологий и технологий фальцовки

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б2.0
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Модуль "Компьютерные технологии"
2.1.2	Модуль "Проектирование"
2.1.3	Печатные издания
2.1.4	Техническое и художественное редактирование
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Модуль "Графика"
2.2.2	Модуль "Компьютерные технологии"
2.2.3	Модуль "Проектирование"
2.2.4	Модуль "Типографика"

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-3: Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-3: Знает: основные приемы и нормы социального взаимодействия; основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии;	В результате освоения практики обучающийся должен знать нормы, понятия и методы социального взаимодействия и деловой коммуникации
ИД-2.УК-3: Умеет: устанавливать и поддерживать контакты, обеспечивающие успешную работу в коллективе; применять основные методы и нормы социального взаимодействия для реализации своей роли и взаимодействия внутри команды;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь поддерживать социальное взаимодействие в процессе профессиональной деятельности
ИД-3.УК-3: Владеет: навыками социального взаимодействия и работы в команде, толерантно воспринимая социальные и культурные различия;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками толерантного социального взаимодействия в процессе профессиональной деятельности

УК-9: Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-9: Знает: характеристику инклюзивной компетентности, особенности применения базовых дефектологических знаний в социальной и профессиональной сферах;	В результате освоения практики обучающийся должен знать особенности инклюзивной деятельности в профессиональной сфере
ИД-2.УК-9: Умеет: планировать и осуществлять профессиональную деятельность с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь взаимодействовать с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами в процессе профессиональной деятельности
ИД-3.УК-9: Владеет: навыками взаимодействия в социальной и профессиональной сферах с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками взаимодействия с лицами с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами

УК-11: Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)

ИД-1.УК-11: Знает: сущность коррупционного поведения и его взаимосвязь с социальными, экономическими, политическими и иными условиями;	В результате освоения практики обучающийся должен знать сущность коррупции
ИД-2.УК-11: Умеет: анализировать, формулировать и применять правовые нормы о противодействии коррупционному поведению;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять правовые нормы о противодействии коррупции
ИД-3.УК-11: Владеет: навыками формирования активной гражданской позиции в отношении противодействия коррупционному поведению;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками формирования активной гражданской позиции в отношении противодействия коррупционному поведению
ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайн-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)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения практики обучающийся должен знать этапы и методы создания дизайн-проекта
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь формулировать концепцию дизайн-проекта, выполнять подготовительные эскизы и визуализировать ее в графической форме
ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения практики обучающийся должен владеть обосновывать свои проектные предложения в соответствии с требованиями заказчика
ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения практики обучающийся должен знать теорию и практику дизайн-проектирования, методику поиска и сбора подготовительных материалов
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания
ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения практики обучающийся должен знать техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии

ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь проектировать художественные объекты
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемым в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть специализированными компьютерными программами
ПК-3: Способен выбрать показатели, необходимые для проверки качества изготовления авторского объекта графического дизайна, оценивать показатели визуализации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: технические требования, технологию производства графических объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, показатели и средства контроля качества;	В результате освоения практики обучающийся должен знать технические и технологические требования к дизайн-проекту
ИД-2.ПК-3: Умеет: сформулировать техническое задание, показатели качества объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением на производстве;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь формулировать техническое задание к проекту
ИД-3.ПК-3: Владеет: навыками использования технологических процессов в области полиграфии и упаковки;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками использования полиграфического оборудования

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
Производственная практика, преддипломная

Закреплена за кафедрой Кафедра графического дизайна

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	25 ЗЕТ		
Часов по учебному плану		900	Виды контроля в семестрах:
в том числе:			зачеты с оценкой 8
аудиторные занятия		100	
самостоятельная работа		800	
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)		0	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	Недель			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	100	100	100	100
В том числе в форме практ.подготовки	100	100	100	100
Итого ауд.	100	100	100	100
Контактная работа	100	100	100	100
Сам. работа	800	800	800	800
Итого	900	900	900	900

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	1. Цели преддипломной практики
1.2	Целями практики по направлению подготовки/специальности 54.03.01. Дизайн (бакалавр) являются:
1.3	- подготовка высококвалифицированных специалистов в области графического дизайна, способных решать широкий спектр задач в сфере проектной деятельности;
1.4	- освоение дополнительных графических средств в дальнейшей практике профессионального конструирования;
1.5	- закрепление и углубление теоретической подготовки обучающегося и приобретение им практических навыков и компетенций в сфере профессиональной деятельности
1.6	- формирование эстетического мировоззрения на основе лучших достижений в мировом и отечественном дизайне
1.7	2. Задачи преддипломной практики
1.8	- изучение студентами основных законов проектирования, традиционного и современного опыта мастеров, технических и технологических требований к результатам проектирования;
1.9	- формирование у студентов понимания проектной среды, ее пространственного, пластического и колористического представления, особенностей плоскостного и объемного моделирования;
1.10	- овладение ресурсами типографического и шрифтового мастерства на современном уровне понимания проблем представления текстовой информации в печатных и цифровых изданиях;
1.11	- освоение методов аналитического и системного подхода к проблемам проектирования.
1.12	- широкое использование как традиционных так и современных технических средств проектирования

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б2.О
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Графические комплексы
2.1.2	Модуль "Проектирование"
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения практики обучающийся должен знать методы поиска информации и ее критического анализа
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять методы системного анализа найденной информации
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть методами сбора, обработки информации, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач

УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-2: Знать: виды ресурсов и ограничений для решения профессиональных задач; основные методы оценки разных способов решения задач; действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;	В результате освоения практики обучающийся должен знать основные методы решения задач, виды ресурсов и ограничений по их решению

ИД-2.УК-2: Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать содержание проектных задач, анализировать альтернативные варианты для достижения намеченных результатов; использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь анализировать поставленную задачу с целью поиска различных вариантов ее исполнения
ИД-3.УК-2: Владеть: навыками разработки целей и задач проекта; методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта с учетом требований нормативно-правовой документации;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками разработки целей и задач дизайн-проекта и методов его реализации
УК-10: Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-10: Знает: основные законы и закономерности функционирования экономики в различных областях жизнедеятельности; основы экономической теории, необходимые для решения профессиональных и социальных задач;	В результате освоения практики обучающийся должен знать основы функционирования экономических законов применительно к сфере профессиональной деятельности
ИД-2.УК-10: Умеет: применять экономические знания при выполнении практических задач; принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь осуществлять профессиональную деятельность с учетом знания основ экономических закономерностей
ИД-3.УК-10: Владеет: навыками использования экономической теории при решении различных финансовых задач;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками применения и использования основ экономической теории при решении профессиональных задач
ОПК-2: Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-2: Знает: современные инструменты и технологии работы с информационными источниками;	В результате освоения практики обучающийся должен знать методы и технологии поиска информации в различных источниках, в том числе цифровых
ИД-2.ОПК-2: Умеет: осуществлять подбор необходимой научной литературы; анализировать и интерпретировать информацию из различных источников, выполнять исследования и представлять на научно-практических конференциях;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь проводить анализ и переработку полученной профессиональной информации
ИД-3.ОПК-2: Владеет: современными средствами и технологиями сбора, оценки и анализа информации; навыками защиты результатов научно-исследовательских работ;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками поиска информации в источниках разного рода, критической оценки и переработки информации
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	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-4: Знает: основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов;	В результате освоения практики обучающийся должен знать основные принципы и этапы проектирования, конструирования, объемного моделирования, классификацию и свойства материалов
ИД-2.ОПК-4: Умеет: создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, гармоничное цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать навыки линейно-конструктивного построения, цветового решения при создании дизайн-проекта

ИД-3.ОПК-4: Владеет: способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна с обоснованием авторского замысла дизайн-проекта;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками создания дизайна-проекта с обоснованием творческого замысла
ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-6: Знает: принципы работы современных информационных технологий;	В результате освоения практики обучающийся должен знать методы работы с современными носителями информации
ИД-2.ОПК-6: Умеет: применять современные информационно-коммуникационные технологии при решении и оформлении профессиональных задач;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь применять интернет-технологии при создании дизайн-проекта
ИД-3.ОПК-6: Владеет: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности и проектные предложения с применением информационно-коммуникативных технологий;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками решения профессиональных задач с применением современных носителей информации
ОПК-7: Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-7: Знает: нормативную документацию, возрастную специфику и методологию педагогической деятельности по программам дошкольного, начального и основного общего образования, профессионального обучения, профессионального и дополнительного образования;	В результате освоения практики обучающийся должен знать нормативную документацию, возрастную специфику и методологию педагогической деятельности по программам дошкольного, начального и основного общего образования, профессионального обучения, профессионального и дополнительного образования;
ИД-2.ОПК-7: Умеет: разрабатывать образовательные программы, организовать и планировать учебный процесс, ставить цель и педагогические задачи перед обучающимися, использовать современные педагогические технологии, создавать условия для развития творческих способностей обучающихся;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь разрабатывать учебные образовательные программы в области дизайн-образования с учетом современных педагогических практик
ИД-3.ОПК-7: Владеет: способностью осуществлять педагогическую деятельность по программам дошкольного, начального общего, основного общего образования, профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного образования, навыками адаптации к потребностям обучающихся и условиям образовательного процесса;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками педагогической деятельности в области дизайн-образования разного уровня
ПК-1: Способен выполнять предварительную проработку эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, планировать и согласовывать этапы, сроки выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-1: Знает: теоретические основы дизайн-проектирования, историю графического дизайна, типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения практики обучающийся должен знать теорию и практику дизайн-проектирования, методы разработки проектного задания в области графического дизайна
ИД-2.ПК-1: Умеет: составлять проектное задание по типовой форме, проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь осуществлять поиск и анализ информации при разработке дизайн-проекта

ИД-3.ПК-1: Владеет: профессиональной терминологией в области дизайна, приемами изобразительного искусства для оформления предварительной концепции;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками разработки концепции дизайн-проекта
ПК-2: Способен определять и разрабатывать композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта на основе знаний по истории графического дизайна, шрифта, фотографии, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-2: Знает: техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;	В результате освоения практики обучающийся должен знать техники графики и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, основы художественного конструирования, технологические процессы в области полиграфии;
ИД-2.ПК-2: Умеет: находить дизайнерские решения задач по проектированию графических художественных объектов;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь использовать навыки в области графики, композиции, типографики при проектировании
ИД-3.ПК-2: Владеет: специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна, используемыми в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками использования специальными компьютерными программами для проектирования объектов графического дизайна
ПК-3: Способен выбрать показатели, необходимые для проверки качества изготовления авторского объекта графического дизайна, оценивать показатели визуализации, идентификации и коммуникации	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ПК-3: Знает: технические требования, технологию производства графических объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, показатели и средства контроля качества;	В результате освоения практики обучающийся должен знать технологию производства дизайн-проекта
ИД-2.ПК-3: Умеет: сформулировать техническое задание, показатели качества объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением на производстве;	В результате освоения практики обучающийся должен уметь составить техническое задание и показатели качества дизайн-проекта
ИД-3.ПК-3: Владеет: навыками использования технологических процессов в области полиграфии и упаковки;	В результате освоения практики обучающийся должен владеть навыками работы с технологиями в области полиграфии и упаковки

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Наброски

Закреплена за кафедрой **Кафедра рисунка**

Учебный план 54.03.01_GD_2022plx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72 Виды контроля в семестрах:
в том числе:
зачеты 1, 2
аудиторные занятия 64
самостоятельная работа 8
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		Итого	
	Недель	15 2/6	Недель	17 2/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	30	30	34	34	64	64
Итого ауд.	30	30	34	34	64	64
Контактная работа	30	30	34	34	64	64
Сам. работа	6	6	2	2	8	8
Итого	36	36	36	36	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Научится пользоваться тоном и линией, пятном для передачи формы в пространстве, материальности и освещенности объекта для создания графического произведения
1.2	Развить у себя цельное пластическое видение, остроту восприятия, композиционное мышление
1.3	Развить у себя умение отделять главное от второстепенного.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	ФТД
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Учебная практика, учебно-ознакомительная
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Академический рисунок
2.2.3	Пластическая анатомия
2.2.4	Учебная практика, музейная

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайн-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)

Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать основные категории и понятия академического рисунка; виды рисунка (объемно-пространственный, живописно-экспрессивный, орнаментальный); связанные с объемно-пространственным рисунком понятия структуры, конструкции, закономерности распределения светотени как для выявления формы, так и для решения живописно-экспрессивных задач; основы пластической анатомии, линейной перспективы, воздушной перспективы, знать основные понятия и категории объемно-пространственного, орнаментального, живописно-экспрессивного рисунка; принципы изображения пространства на основе линейной перспективы; принципы изображения материального объекта на основе структурно-конструктивного анализа; основные закономерности композиционного построения изобразительного произведения
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь грамотно изобразить окружающую реальность как в объемно-пространственном ключе, так и в условно-плоскостном графическом; профессионально организовать изобразительную плоскость в соответствии с законами изобразительной композиции; уметь грамотно изобразить форму в пространстве и материальность проектируемого объекта в дизайн-проекте
ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть навыками использования арсенала средств рисования уникальной графики, алгоритмами и приемами ведения работы; владеть графическими средствами и техническими приемами, применяемыми для исполнения эскизов и дизайн-проекта

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ
**Основы русскоязычной коммуникации в
профессиональной сфере**

Закреплена за кафедрой

Кафедра гуманитарных и инженерных дисциплин

Учебный план

54.03.01_GD_2022plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

1 ЗЕТ

Часов по учебному плану

36

Виды контроля в семестрах:

зачеты 1

в том числе:

аудиторные занятия 30

самостоятельная работа 6

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)	Итого			
		Недель	15 2/6	УП	РП
Практические	30	30	30	30	
Итого ауд.	30	30	30	30	
Контактная работа	30	30	30	30	
Сам. работа	6	6	6	6	
Итого	36	36	36	36	

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Цель курса состоит в повышении уровня языковой образованности и общекультурной компетенции студентов, расширении представления о специфике современного речевого поведения в разных сферах деятельности, о возможных способах достижения эффективности речевого общения, в формировании представлений о месте риторической речи в системе видов речи в русском языке, в формировании практических навыков по составлению и произнесению текстов разнообразных риторических жанров, а также для ведения диалогов разных типов.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	ФТД
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Знания формируются на основе предыдущего уровня образования
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	История (история России, всеобщая история)
2.2.2	История искусств
2.2.3	Учебная практика, музейная
2.2.4	Философия
2.2.5	Безопасность жизнедеятельности
2.2.6	История и теория дизайна
2.2.7	Культура делового общения
2.2.8	Педагогика и психология творческого процесса
2.2.9	Экономика и менеджмент творческой деятельности
2.2.10	Маркетинг
2.2.11	Правоведение
2.2.12	Социальные коммуникации в профессиональной сфере
2.2.13	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-4: Знает: принципы построения, правила и закономерности устной и письменной коммуникации на русском и иностранном языках;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен знать особенности организации речи в соответствии с видом и ситуацией общения
ИД-2.УК-4: Умеет: грамотно вести коммуникацию, представлять предложения в ходе совместной деятельности;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен уметь осуществлять речевое общение в письменной и устной форме
ИД-3.УК-4: Владеет: навыками чтения и перевода текстов на иностранном языке, навыками деловых коммуникаций в письменной форме на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке;	В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен владеть навыками работы с различными источниками информации

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
"САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ
АКАДЕМИЯ ИМЕНИ А.Л. ШТИГЛИЦА"

АННОТАЦИЯ

Акварельные этюды

Закреплена за кафедрой

Кафедра живописи

Учебный план

54.03.01_GD_2022plx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) - Графический дизайн

Квалификация

бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

4 ЗЕТ

Часов по учебному плану

144

Виды контроля в семестрах:

зачеты 5, 6

в том числе:

аудиторные занятия 136

самостоятельная работа 8

контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		6 (3.2)		Итого	
	Недель	17 2/6	Недель	17 1/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	68	68	68	68	136	136
Итого ауд.	68	68	68	68	136	136
Контактная работа	68	68	68	68	136	136
Сам. работа	4	4	4	4	8	8
Итого	72	72	72	72	144	144

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	-подготовка к освоению основ выбранной специальности, формирование и развитие художественного видения;
1.2	- воспитание художественного вкуса и понятие стиля посредством освоения данной дисциплины;
1.3	-формирование навыков восприятия окружающего мира через художественно-пластические образы

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	ФТД
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Академическая живопись
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	Цветоведение и колористика
2.1.4	Пластическая анатомия
2.1.5	Наброски
2.1.6	История (история России, всеобщая история)
2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Специальная живопись
2.2.2	Специальный рисунок
2.2.3	Специальный рисунок
2.2.4	История и теория дизайна
2.2.5	История искусств
2.2.6	Производственное мастерство
2.2.7	Производственная практика, проектно-технологическая
2.2.8	Педагогика и психология творческого процесса

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.УК-1: Знать: основные источники получения информации, системные связи и отношения между явлениями, процессами и объектами; методы поиска информации, ее системного и критического анализа;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - основные источники получения информации по интересующему предмету - историю, специфику и технику акварельной живописи - системные связи между пластическими видами искусства - основные критерии для осуществления анализа нужной информации
ИД-2.УК-1: Уметь: применять методы поиска информации из разных источников; осуществлять ее критический анализ и синтез; применять системный подход для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - применять методы поиска информации из источников, связанных с пластическими искусствами - применять полученную информацию для решения поставленной задачи
ИД-3.УК-1: Владеть: методами сбора, обработки информации, выявляет естественнонаучную сущность проблем профессиональной деятельности, навыками использования системного подхода для решения поставленных задач;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - методами сбора, обработки информации, связанной с техническими особенностями пластических искусств - методами выявления сущности проблем профессии живописца и применением их для системного подхода к решению поставленных задач

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)	
Индикаторы достижения компетенции:	В результате освоения компетенции обучающийся должен: (знать, уметь, владеть)
ИД-1.ОПК-3: Знает: методы творческого процесса дизайнеров, этапы создания дизайн-объектов;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: - методы творческого процесса при создании дизайн объектов посредством выполнения колористических и формальных композиций в виде эскизов-поисков - актуальность цвето-графических композиций при создании дизайн-проектов - последовательность выполнения поставленной задачи от начального замысла на уровне фантазии с ее последующей визуализацией
ИД-2.ОПК-3: Умеет: выявлять комплекс требований, выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; формулировать концепцию проектной идеи, преобразовывать концептуальную идею в графический вид;	В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: - выполнять поисковые эскизы различными различными цвето-графическими средствами - раскрыть замысел будущего объекта в серии графических композиций с различными вариантами объекта - показать систему пропорций и основных динамических движений в объекте в линейных эскизах-поисках - представить решение будущего объекта в определенной задуманной цветовой гамме - формулировать концепцию проектной идеи посредством предложения конкретного визуального художественно-пластического решения
ИД-3.ОПК-3: Владеет: способностью синтезировать и научно обосновывать набор проектных предложений дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);	В результате освоения дисциплины обучающийся должен владеть: - способностью синтезировать накопленный опыт в области пластических и формальных композиций - приемами применения знаний в области пластических дисциплин при решении дизайнерских задач - способами адаптации функциональности дизайнера решения к эстетическому мироощущению потребителя