

Аннотация
рабочей программы дисциплины
ФТД.01 «ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ГРАФИЧЕСКОМ
ДИЗАЙНЕ»

Объем трудоемкости: 2 зачетных единицы (72 часа, из них – 34 часов аудиторной нагрузки: лабораторных 34 ч.; 37,8 часов самостоятельной работы; 0,2 ИКР, зачет).

1.1 Цель освоения дисциплины «Проектная деятельность в графическом дизайне» - профессиональная подготовка студента в области дизайна.

1.2 Задачи дисциплины - получение необходимых для дальнейшего профессионального роста знаний, умений и навыков, формирование необходимых компетенций:

- умение организовать презентацию себя как дизайнера для дальнейшего трудоустройства;
- способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- умение учитывать особенности восприятия графической информации потенциальными работодателями.

1.3 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Проектная деятельность в графическом дизайне» является факультативной дисциплиной учебного плана основной профессиональной образовательной программы подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 –Дизайн. Она изучается студентами 4 курса ООП ВО (7 семестр) и готовит обучающегося к углублённому восприятию и решению практических задач дизайнерской деятельности, а также позволяет решить задачу взаимодействия с другими дисциплинами.

Результаты обучения (знания, умения, опыт, компетенции):

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональных компетенций (ПК)

№ п/п	Код и наименование индикатора	Результаты обучения	Наименование оценочного средства	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
	ПК-1 Способен к концептуальной и художественно-технической разработке и реализации дизайн-проектов графических комплексов, интерьера и среды, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.			
1	ПК-1.1 Производит поиск, сбор и анализ информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Способен находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	Студент освоил способы и методы концептуальной и художественно-технической разработки и реализации дизайн-проектов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Лабораторные работы. Проверка практических графических заданий; проверка самостоятельных проектных работ.	Зачет. На просмотре оценивается: качество выполненных работ; наличие всех заданий и полнота их выполнения; гармоничность и образность созданных композиций; грамотность презентации проекта в целом.

2	ПК-1.2 Способен обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений, проводить презентации дизайн-проектов.	Студент способен грамотно и ясно обосновать правильность принятых в дизайн-проекте решений. Может провести наглядную презентацию своего дизайн-проекта.	Лабораторные работы. Проверка практических графических заданий; проверка самостоятельных проектных работ.	Зачет. На просмотре оценивается: качество выполненных работ; наличие всех заданий и полнота их выполнения; гармоничность и образность созданных композиций; грамотность презентации проекта в целом.
---	--	---	--	---

Разделы (темы) дисциплины, изучаемые в 7 семестре (очная форма обучения)

№	Наименование разделов (тем)	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1.	Дизайн-проектирование постера	34			18	16
2.	Дизайн-проектирование граффити	37,8			16	21,8
	<i>ИТОГО по разделам дисциплины</i>	71,8			34	37,8
	Контроль самостоятельной работы (КСР)					
	Промежуточная аттестация (ИКР)					
	Подготовка к текущему контролю					
	Общая трудоемкость по дисциплине					

Курсовые проекты не предусмотрены.

Изучение дисциплины заканчивается аттестацией в форме зачета.