

Паспорт и программа формирования компетенции

Направление 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графический дизайн»

1. Паспорт компетенции

1.1. Формулировка компетенции

Выпускник, освоивший основную профессиональную образовательную программу, должен обладать компетенцией:

ОПК-7	способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
--------------	---

1.2. Место компетенции в совокупном ожидаемом результате обучения

Компетенция относится к блоку общепрофессиональных компетенций и является обязательной для всех выпускников в соответствии с требованиями ОПОП.

1.3. Структура компетенции

Структура компетенции в терминах «знать», «уметь», «владеть»

знать

- историю зарубежной культуры и искусств; классификацию видов искусств; тенденции развития современного мирового искусства; направления и теории в истории искусств; школы современного искусства;
- историю отечественной культуры и искусств; тенденции развития современного российского искусства; направления и теории в истории российского искусств; школы российского искусства;
- принципы создания и области применения графических изображений, выполненных на компьютере;
- способы анимирования компьютерных графических изображений и сферы их использования;
- приёмы выполнения и сферы использования растровых компьютерных графических изображений растровых компьютерных графических изображений;
- методы разработки векторных графических изображений и применения их в полиграфии;
- основные виды вычислительной техники, предназначенные для 3Dмоделирования;
- основные направления и виды 3Dграфики;
- предназначение всех программных пакетов, обозначенных на данном курсе;
- основные понятия и определения дисциплины "Компьютерный дизайн";
- основные возможности, назначение, приемы работы и особенности программных средств компьютерной графики AutoCAD и 3Ds max;

уметь

- применять методы и средства познания на практике; научно анализировать проблемы гуманитарных процессов; использовать полученные знания в профессиональной деятельности;
- соотнести различные периоды и направления в развитии отечественного и зарубежного искусства, оценить их с учетом современного уровня исторического познания; умение самостоятельно готовить научные сообщения, рефераты, электронные презентации;
- создавать графические изображения на компьютере;
- разрабатывать и создавать растровые графические изображения в программе Photoshop;

- разрабатывать и создавать векторные графические изображения в программе COREL DRAW;
- подбирать, рассуждать и оценивать возможности программных пакетов, для конкретных проектных ситуаций;
- использовать удобный ему программный пакет, для той или иной проектной ситуации или задачи;
- создавать объёмные изображения и презентационные материалы;
- визуализировать любые выполненные дизайнерские проекты;

владеть

- навыками работы с научно-методической литературой; навыками отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий;
- владение технологиями научного анализа, использования и обновления знаний по истории искусства России различных периодов в контексте всемирно-исторического процесса;
- методами разработки и создания растровые графические изображения в программе Photoshop;
- методами создания векторные графические изображения в программе COREL DRAW;
- методами создания интерактивных компьютерных видеофильмов в программах Photoshop и COREL DRAW;
- методами анимации компьютерных графические изображений в программах Photoshop и COREL DRAW;
- Анимировать компьютерные графические изображения в программах Photoshop и COREL DRAW;
- программными пакетами: Autodesk 3d Studio Max, Corel Draf Graphics, Adobe Photoshop и др;
- способами графического представления пространственных образов;
- прикладными программами по различным аспектам проектирования.

1.4. Планируемые уровни сформированности компетенции

№ п/п	Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
1	<i>Пороговый (базовый) уровень</i> (обязательный по отношению ко всем выпускникам к моменту завершения ими обучения по ООП)	Знает основные современные программные средства вычислительной техники, в том числе для подготовки конструкторско-технологической документации. Знает стандартные текстовые и графические программы для оформления работ, в том числе конструкторско-технологические. Понимает специфику оформления текстовой и графической документации.
2	<i>Повышенный (продвинутый) уровень</i> (превосходит «пороговый (базовый) уровень» по одному или нескольким существенным признакам)	Обладает системными знаниями основных современных программных средств вычислительной техники, в том числе для подготовки конструкторско-технологической документации. Умеет работать со стандартными текстовыми и графическими программами для оформления работ, в том числе конструкторско-технологическими, обладает навыками оформления текстовой и графической документации.
3	<i>Высокий (превосходный) уровень</i> (превосходит пороговый уровень по всем существенным признакам, предполагает максимально возможную выраженность)	Владеет основными современными программными средствами вычислительной техники, в том числе для подготовки конструкторско-технологической документации. Владеет стандартными текстовыми и графическими программами для оформления работ, в том числе конструкторско-технологическими, владеет навыками оформления текстовой и графической документации.

компетенции)	
--------------	--

2. Программа формирования компетенции

2.1. Содержание, формы и методы формирования компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Содержание образования в терминах «знать», «уметь», «владеть»	Формы и методы
1	История искусств	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – историю зарубежной культуры и искусств; классификацию видов искусств; тенденции развития современного мирового искусства; направления и теории в истории искусств; школы современного искусства – историю отечественной культуры и искусств; тенденции развития современного русского искусства; направления и теории в истории русского искусств; школы русского искусства <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять методы и средства познания на практике; научно анализировать проблемы гуманитарных процессов; использовать полученные знания в профессиональной деятельности – соотнести различные периоды и направления в развитии отечественного и зарубежного искусства, оценить их с учетом современного уровня исторического познания; умение самостоятельно готовить научные сообщения, рефераты, электронные презентации <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками работы с научно-методической литературой; навыками отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий – владение технологиями научного анализа, использования и обновления знаний по истории искусства России различных периодов в контексте всемирно-исторического процесса 	лекции, практические занятия, экзамен

2	Компьютерная графика	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – принципы создания и области применения графических изображений, выполненных на компьютере – способы анимирования компьютерных графических изображений и сферы их использования – приёмы выполнения и сферы использования растровых компьютерных графических изображений растровых компьютерных графических изображений – методы разработки векторных графических изображений и применения их в полиграфии <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать графические изображения на компьютере – разрабатывать и создавать растровые графические изображения в программе Photoshop – разрабатывать и создавать векторные графические изображения в программе COREL DRAW <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методами разработки и создания растровые графические изображения в программе Photoshop – методами создания векторные графические изображения в программе COREL DRAW – методами создания интерактивных компьютерных видеофильмов в программах Photoshop и COREL DRAW – методами анимации компьютерных графические изображений в программах Photoshop и COREL DRAW – Анимировать компьютерные графические изображения в программах Photoshop и COREL DRAW 	лабораторные работы
3	Компьютерное проектирование в дизайне	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные виды вычислительной техники, предназначенные для 3Dмоделирования 	лабораторные работы

		<ul style="list-style-type: none"> – основные направления и виды 3Dграфики – предназначение всех программных пакетов, обозначенных на данном курсе уметь: <ul style="list-style-type: none"> – подбирать, рассуждать и оценивать возможности программных пакетов, для конкретных проектных ситуаций – использовать удобный ему программный пакет, для той или иной проектной ситуации или задачи владеть: <ul style="list-style-type: none"> – программными пакетами: Autodesk 3d Studio Max, Corel Draf Graphics, Adobe Photoshop и др 	
4	Компьютерный дизайн	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные понятия и определения дисциплины "Компьютерный дизайн" – основные возможности, назначение, приемы работы и особенности программных средств компьютерной графики AutoCAD и 3Ds max <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать объёмные изображения и презентационные материалы – визуализировать любые выполненные дизайнерские проекты <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способами графического представления пространственных образов – прикладными программами по различным аспектам проектирования 	лекции, практические занятия

2.2. Календарный график формирования компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Семестры									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	История искусств	+	+								
2	Компьютерная графика				+	+					
3	Компьютерное проектирование в дизайне						+	+			

4	Компьютерный дизайн							+				
---	---------------------	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

2.3. Матрица оценки сформированности компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Оценочные средства и формы оценки
1	История искусств	Практические занятия. Самостоятельная работа студентов. Подготовка к зачету. Зачет. Подготовка к экзамену. Экзамен.
2	Компьютерная графика	Посещение и работа на лабораторных занятиях. Контрольные мероприятия (не менее 2-х в семестр). СРС: рефераты, индивидуальные задания, Индивидуальная работа-проектная деятельность. Подготовка к зачету. Зачет.
3	Компьютерное проектирование в дизайне	Посещение и работа на лабораторных занятиях. Контрольные мероприятия (не менее 2-х в семестр). СРС: индивидуальные задания, Индивидуальная работа-проектная деятельность. Подготовка к зачету. Зачет.
4	Компьютерный дизайн	Посещение лекций. Работа на лабораторных занятиях. СРС (графическая работа). Подготовка к зачету. Зачет. Устный опрос. Рубежный срез.