

Паспорт и программа формирования компетенции

Направление 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Дизайн костюма»

1. Паспорт компетенции

1.1. Формулировка компетенции

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

ОПК-4	способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании
--------------	--

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

- графические средства и приемы для реализации творческой концептуальной идеи рисунка;
- роль и значение информации и информационных процессов в современном обществе;
- основные понятия, принципы построения и использования локальных и глобальных компьютерных сетей;
- назначение, функции и основные операции текстовых редакторов и издательских систем;
- особенности различных видов компьютерной графики и способы их применения для решения профессиональных задач дизайнера;
- способы использования аудио и видеоинформации в профессии дизайнера;

уметь

- профессионально использовать графические приемы в выполнении творческого рисунка;
- использовать базовые возможности операционных систем, сервисных программ, офисных приложений для создания, хранения, обработки и использования информации;
- использовать сервисы и ресурсы сети Интернет для осуществления профессионального взаимодействия и решения типовых задач профессиональной деятельности;
- использовать прикладные компьютерные программы для создания текстовых документов и других видов публикаций;
- использовать растровые графические редакторы для улучшения качества, ретуширования фотографий и дизайна фотоизображений;
- создавать логотипы и др. рекламные изображения в векторных графических редакторах;
- записывать и обрабатывать звук (наложение, обрезка, изменение тона, сцепка и т.п.) с последующим его использованием в видеомонтаже;

владеть

- профессиональными знаниями, умениями и навыками в области графики;
- основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации;
- приемами информационной деятельности в сети Интернет;

- приемами работы с контентом информационных сообщений;
- инструментальной основой технологий обработки графической информации при решении профессиональных задач дизайнера;
- представлениями об использовании аудио и видеоинформации в профессиональной деятельности дизайнера.

1.4. Планируемые уровни сформированности компетенции

№ п/п	Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
1	<p>Пороговый (базовый) уровень (обязательный по отношению ко всем выпускникам к моменту завершения ими обучения по ООП)</p>	<p>Имеет представление о современной шрифтовой культуре, исторических этапах возникновения шрифтов, о истории развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах, основах шрифтовых композиций. Имеет знания в комбинировании различных виды шрифтов, создании шрифтовых блоков. Знает, как применить современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайне; выявить функциональные особенности шрифта; ориентируется в исторических этапах возникновения шрифтов, в истории развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; знает как 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; подбирать оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач. Обладает основами компьютерной технологии при составлении шрифтовых композиций.</p>
2	<p>Повышенный (продвинутый) уровень (превосходит «пороговый (базовый) уровень» по одному или нескольким существенным признакам)</p>	<p>Обладает системными знаниями о современной шрифтовой культуре, исторических этапах возникновения шрифтов, о истории развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах, основах шрифтовых композиций. Умеет комбинировать различные виды шрифтов, создает шрифтовые блоки. Умеет применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайне; выявить функциональные особенности шрифта; ориентируется в исторических этапах возникновения шрифтов, в истории развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; Умеет 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</p>

		острые, неординарные решения в графических работах с использованием шрифтов; подбирать оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач. Обладает знаниями компьютерной технологии при составлении шрифтовых композиций.
3	Высокий (превосходный) уровень (превосходит пороговый уровень по всем существенным признакам, предполагает максимально возможную выраженность компетенции)	Владеет знаниями о современной шрифтовой культуре, исторических этапах возникновения шрифтов, о истории развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах, основах шрифтовых композиций. Применяет на практике умение комбинировать различные виды шрифтов, создает шрифтовые блоки. Знает и применяет современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайне; выявляет функциональные особенности шрифта; ориентируется в исторических этапах возникновения шрифтов, в истории развития и смены стилей разных эпох, нашедших отражение в шрифтовых гарнитурах; Использует типографические концепции западного и отечественного графического дизайна; сочетает шрифтовые решения с художественной и технической графикой; подбирает шрифты для композиционных решений в организации любого типографического изображения на плоскости; создает острые, неординарные решения в графических работах с использованием шрифтов; подбирает оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры для профессионального решения дизайнерских задач. Владеет знаниями компьютерной технологии при составлении шрифтовых композиций, проектирует собственные шрифты.

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	Графика	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – графические средства и приемы для реализации творческой концептуальной идеи рисунка <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – профессионально использовать графические приемы в выполнении творческого рисунка <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – профессиональными знаниями, умениями и навыками в области графики 	лекции, лабораторные работы, экзамен
2	Информатика	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – роль и значение информации и 	лабораторные работы

		<p>информационных процессов в современном обществе</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные понятия, принципы построения и использования локальных и глобальных компьютерных сетей – назначение, функции и основные операции текстовых редакторов и издательских систем <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать базовые возможности операционных систем, сервисных программ, офисных приложений для создания, хранения, обработки и использования информации – использовать сервисы и ресурсы сети Интернет для осуществления профессионального взаимодействия и решения типовых задач профессиональной деятельности – использовать прикладные компьютерные программы для создания текстовых документов и других видов публикаций <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации – приемами информационной деятельности в сети Интернет – приемами работы с контентом информационных сообщений 	
3	Информационные технологии в дизайне	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – особенности различных видов компьютерной графики и способы их применения для решения профессиональных задач дизайнера – способы использования аудио и видеоинформации в профессии дизайнера <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать растровые графические редакторы для улучшения качества, ретуширования фотографий и дизайна фотоизображений – создавать логотипы и др. рекламные изображения в 	лабораторные работы

		<p>векторных графических редакторах</p> <p>– записывать и обрабатывать звук (наложение, обрезка, изменение тона, сцепка и т.п.) с последующим его использованием в видеомонтаже</p> <p>владеть:</p> <p>– инструментальной основой технологий обработки графической информации при решении профессиональных задач дизайнера</p> <p>– представлениями об использовании аудио и видеоинформации в профессиональной деятельности дизайнера</p>	
--	--	--	--

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	Графика					+	+	+	+		
2	Информатика			+							
3	Информационные технологии в дизайне			+							

2.3. Матрица оценки сформированности компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Оценочные средства и формы оценки
1	Графика	Выполнение лабораторных работ. Самостоятельная работа студентов. Зачет. Экзамен.
2	Информатика	Комплект заданий для лабораторно-практических занятий. Реферат. Проект. Тест. Зачет (аттестация с оценкой).
3	Информационные технологии в дизайне	Комплект заданий для лабораторно-практических занятий. Кейс-задание. Проект. Тест. Зачет (аттестация с оценкой).