

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-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
--------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

- программы автоматизированного проектирования в области компьютерного моделирования. Представить свой замысел, проектные предложения средствами компьютерной графики и компьютерного проектирования;
- основные методы, способы и средства получения, хранения и переработки информации; основные принципы работы с компьютером, как средством управления информацией;
- методику проектирования в графическом дизайне;
- требования к дизайн-проекту;
- способы научного обоснования своих предложений;
- особенности полиграфического производства;
- последовательность изготовления изделий от эскиза до опытного образца;
- основы цветной репродукции и виды печатных машин;
- технические возможности предприятия;
- виды деятельности компании, перечень работ, выполняемых на отдельных рабочих местах;;
- цели и задачи на практику в профессиональной сфере и в целях личностного саморазвития;;
- технику безопасности работы на конкретном рабочем месте в организации;;

уметь

- представить свой замысел, проектные предложения средствами компьютерной графики и компьютерного проектирования;
- анализировать и выбирать оптимальные методы и средства компьютерного проектирования на базовом уровне;
- находить визуальные образы для воплощения собственных концепций и аргументированно отстаивать их перед заказчиком;
- творчески подходить к процессу поиска идей;

- грамотно применять полученные знания на практике в рамках своей специальности;
- выполнять правила внутреннего распорядка предприятия;
- работать с заказчиком;
- подготовить эскизы к печати;
- анализировать собранный материал;
- изучать и анализировать бизнес-процессы компании, в том числе процесс разработки программного продукта;;
- самостоятельно определять круг задач на практику и на перспективу, планировать их;
- соблюдать безопасный режим работы при прохождении практики;;

владеть

- технологически грамотно владеть основными методами и способами переработки информации. Оформлять сведения о предмете проектирования в комфортной интерактивной форме;
- основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации; навыками работы с компьютером, как средством управления информацией на базовом уровне;
- профессиональным, образным и креативным мышлением;
- проведением исследовательской работы;
- широким творческим кругозором;
- различными аспектами изобразительных средств;
- спецификой работы дизайнера на конкретном предприятии;
- процесса работы с заказчиком;
- программным обеспечением при работе над эскизами;
- аналитическим материалом к художественно-теоретического и художественно-проектного раздела дипломного проекта;
- навыками профессионального системного мышления;;
- навыками планирования деятельности;
- навыками анализа условий работы и прогнозирования опасных ситуаций.

1.4. Планируемые уровни сформированности компетенции

№ п/п	Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
1	Пороговый (базовый) уровень (обязательный по отношению ко всем выпускникам к моменту завершения ими обучения по ООП)	Обладает способностью 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
2	Повышенный (продвинутый) уровень (превосходит «пороговый (базовый) уровень» по одному или нескольким существенным признакам)	Демонстрируют способность 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

3	Высокий (превосходный) уровень (превосходит пороговый уровень по всем существенным признакам, предполагает максимально возможную выраженность компетенции)	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
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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	Компьютерное проектирование в дизайне	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – программы автоматизированного проектирования в области компьютерного моделирования. Представить свой замысел, проектные предложения средствами компьютерной графики и компьютерного проектирования – основные методы, способы и средства получения, хранения и переработки информации; основные принципы работы с компьютером, как средством управления информацией <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – представить свой замысел, проектные предложения средствами компьютерной графики и компьютерного проектирования – анализировать и выбирать оптимальные методы и средства компьютерного проектирования на базовом уровне <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – технологически грамотно владеть основными методами и способами переработки информации. Оформлять сведения о предмете проектирования в комфортной интерактивной форме – основными методами, способами и средствами 	лекции, практические занятия

		получения, хранения, переработки информации; навыками работы с компьютером, как средством управления информацией на базовом уровне	
2	Проектирование	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – методику проектирования в графическом дизайне – требования к дизайн-проекту – способы научного обоснования своих предложений <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – находить визуальные образы для воплощения собственных концепций и аргументированно отстаивать их перед заказчиком – творчески подходить к процессу поиска идей – грамотно применять полученные знания на практике в рамках своей специальности <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – профессиональным, образным и креативным мышлением – проведением исследовательской работы – широким творческим кругозором – различными аспектами изобразительных средств 	лекции, практические занятия
3	Преддипломная практика	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – особенности полиграфического производства – последовательность изготовления изделий от эскиза до опытного образца – основы цветной репродукции и виды печатных машин – технические возможности предприятия <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выполнять правила внутреннего распорядка предприятия – работать с заказчиком – подготовить эскизы к печати – анализировать собранный материал <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – спецификой работы дизайнера на конкретном предприятии – процесса работы с заказчиком – программным обеспечением 	

		при работе над эскизами – аналитическим материалом к художественно-теоретического и художественно-проектного раздела дипломного проекта	
4	Учебно-ознакомительная практика	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – виды деятельности компании, перечень работ, выполняемых на отдельных рабочих местах; – цели и задачи на практику в профессиональной сфере и в целях личностного саморазвития; – технику безопасности работы на конкретном рабочем месте в организации; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – изучать и анализировать бизнес-процессы компании, в том числе процесс разработки программного продукта; – самостоятельно определять круг задач на практику и на перспективу, планировать их – соблюдать безопасный режим работы при прохождении практики; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками профессионального системного мышления; – навыками планирования деятельности – навыками анализа условий работы и прогнозирования опасных ситуаций 	

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	Компьютерное проектирование в дизайне						+				
2	Проектирование			+	+	+	+	+	+		
3	Преддипломная практика								+		
4	Учебно-ознакомительная практика							+			

2.3. Матрица оценки сформированности компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Оценочные средства и формы оценки
-------	------------------------------------------	-----------------------------------

1	Компьютерное проектирование в дизайне	Посещение лекций. Работа на практических занятиях (ЛПЗ). Контрольные мероприятия (не менее 2-х в семестр). СРС: индивидуальные занятия. Подготовка к зачету. Зачет.
2	Проектирование	Посещение лекций и работа на лабораторных занятиях. Контрольные мероприятия (не менее 2-х в семестре). СРС: рефераты, индивидуальные задания, проектная деятельность и т.п. Подготовка к зачету . Зачет. Подготовка к экзамену . Экзамен. СРС -Подготовка курсового проекта. Сдача в срок готовой курсовой работы на отзыв руководителя. Защита курсового проекта. Подготовка к зачету . Зачет (с оценкой).
3	Преддипломная практика	Посещение преддипломной практики. Календарный план практики. Поисковые эскизы к дипломному проекту. Отчет по преддипломной практике.
4	Учебно-ознакомительная практика	письменный отчет по целям и задачам на практику (техническое задание). отчет по практике с вложенным листом. индивидуальное задание. дневник прохождения практики. отзыв руководителя практики от организации о работе обучающегося. Зачет.