

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «Рекламно-информационное обеспечение проектирования»

---

по направлению/специальности 54.03.01 «Дизайн»

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины «Рекламно-информационное обеспечение проектирования»: формирование профессионального мышления, получение и углубление практических навыков работы в графических редакторах, издательских системах и пакетах мультимедиа, знание которых является необходимым условием для профессиональной работы дизайнера.. Изучение студентами основных аспектов рекламно-информационного обеспечения проектирования, позволяющих грамотно ориентироваться в вопросах получения, обработки, интерпретации необходимой для рекламной кампании информации. Обобщение и закрепление практических навыков в области компьютерных технологий. Развитие способности формулировать собственные выводы, собственное понимание решения поставленных задач и полученных в процессе проектирования результатов.

Задачи освоения дисциплины:

- изучение основных аспектов современных компьютерных информационных технологий в рекламе;
- изучение прикладных вопросов компьютерных и сетевых технологий, возможностей их использования в процессе рекламной деятельности;
- изучение теоретических основ и практики рекламной работы в глобальной сети Интернет, поиск актуальной информации (механизм работы поисковых серверов), изучение возможностей проведения рекламной деятельности в глобальной сети.

## 1. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Рекламно-информационное обеспечение проектирования» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока (Б1.В.ДВ.7) ОПОП. Дисциплина является составной частью профессиональной подготовки бакалавров. Данная дисциплина по содержанию, структуре, объему учебного материала учитывает область и виды профессиональной деятельности будущих бакалавров. Данная дисциплина подлежит изучению в 8,9 семестрах.

Входными знаниями, умениями и компетенциями необходимыми для изучения данной дисциплины являются знания, умения и компетенции освоенные в рамках дисциплин: «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерная графика в дизайне костюма», «Компьютерное моделирование в дизайне костюма».

Изучение данной дисциплины связано со следующими дисциплинами базовой и вариативной частей: «Компьютерное проектирование в дизайне одежды», «Компьютерное обеспечение проектирования», «Компьютерная версия проекта», «Технология изготовления костюма», «Выполнение проекта в материале», «Технология моды», «Преддипломная практика», Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты. Освоенные по дисциплине знания могут служить основой для более глубокого понимания рекламных приемов в современной моде.

## 2. Требования к результатам освоения дисциплины

№ п/п	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или ее части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:		
			знать	уметь	владеть
1.	ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	основы технологии одежды – виды и свойства соединений, стежки, строчки, швы и процессы их образования; технологическую характеристику рабочих инструментов и швейных машин; методы обработки деталей одежды; влажно-тепловую обработку швейных изделий; общую схему и основные этапы технологического процесса подготовительно-раскройного и швейного производства; последовательность приготовления первичной модели изделия в массовом и индивидуальном производстве; изготовление одежды в индивидуальном и массовом производстве; об унификации узлов, стандартах предприятия, применяемого оборудования.	выбирать методы обработки в зависимости от разрядности предприятия; изготавливать изделия из новых тканей.	реализацией выбранных по технологии методов обработки первичного изделия в массовом и индивидуальном производстве.

## 3. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы (144 часа)

## 4. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проведения практических занятий.

При организации самостоятельной работы используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проработки учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины;

подготовки к экзамену.

## **5. Контроль успеваемости**

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:  
реферат, устный опрос

Промежуточная аттестация проводится в форме: зачет, экзамен