

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Введение в специальность

---

по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн графический»

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

### Цели освоения дисциплины:

Основная цель освоения дисциплины «Введение в специальность» - необходимость приобретения студентами основополагающих и современных представлений о будущей профессии.

### Задачи освоения дисциплины:

- изучение проектной деятельности в связи с изменяющимся характером потребностей, ценностных ориентаций, информации, совершенствованием технологий производства;
- раскрытие базовых закономерностей формирования предметно-пространственного мира человека;
- формирование основ проектного сознания в области профессиональной деятельности дизайнера.

Практическая значимость данной дисциплины заключается в том, что она обучает студентов пониманию и реализации перспективных задач творческого, исследовательского и прикладного характера, умению излагать свои идеи профессиональным языком и грамотно представлять результаты работы, а также способствует повышению качества выполняемых студентами первых курсовых проектов.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Введение в специальность» относится к блоку Б1 дисциплин (модулей) базовой части ОПОП. Данная дисциплина подлежит изучению в 1 семестре первого курса. Для освоения дисциплины «Введение в специальность» студентам требуются знания, умения, навыки, сформированные на предыдущем уровне образования. Достаточный уровень определяется успешной сдачей вступительных экзаменов.

Изучение дисциплины «Введение в специальность» ведется параллельно с дисциплинами: Основы теории и методологии проектирования, Основы композиции, Академический рисунок.

Результаты освоения дисциплины будут необходимы для дальнейшего процесса обучения в рамках поэтапного формирования компетенций при изучении следующих дисциплин: Академический рисунок, Основы проектного управления, Проектная графика, Основы предпринимательского права, Информационные технологии в дизайне, Спецрисунок, Правовые и финансовые основы дизайнерской деятельности, Эргономика, Фотографика; для прохождения учебно-ознакомительной практики, практики проектная деятельность, научно-исследовательской практики, преддипломной практики, а также при подготовке к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы.

## 3. Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
УК -2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы	ИД-1ук2 Знать действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную

<p>их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся результатов и ограничений</p>	<p>деятельность ИД-1.1ук2 Знать основные методы оценки способов решения профессиональных задач, виды ресурсов и ограничений ИД-2ук2 Уметь поводить анализ поставленной цели и формулировать задачи, необходимые для ее достижения, анализировать альтернативные варианты. ИД-2.1ук2 Уметь использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности ИД-3ук2 Владеть методиками разработки цели и задач проекта. ИД-3.1ук2 Владеть методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и иных условиях реализации проекта ИД-3.2ук2 Владеть навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>
<p>ОПК – 3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ИД-1.4 опк3 Знать о проектной культуре и проектной деятельности, методологии проектирования, о типологии объектов дизайна ИД-2.2опк3 Уметь разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи ИД-2.3опк3 Уметь создавать художественно-образные решения, отвечающие целям и задачам проектного задания ИД-3.1опк3 Владеть навыками представления проектного замысла в виде графической и объемно-пространственной модели ИД-3.2опк3 Владеть навыками синтеза возможных решений и научного обоснования своих предложений при проектировании дизайн-объектов</p>

#### 4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы **72 часа**

#### 5. 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; выполнения учебно-творческого задания и подготовки к зачету.

## **6. Контроль успеваемости**

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:

Устный опрос, учебно-творческое задание, контрольная работа.

Промежуточная аттестация проводится в форме: зачета