

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

Аннотация рабочей программы дисциплины

Основы композиции в дизайне

1. Цель дисциплины:

получение теоретических основ составления композиции и приобретение практических навыков композиции для выполнения проектных работ.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-1	способностью владеть рисунком и информационно-графическими приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать

- принципы и законы композиции;
- средства композиционного формообразования;
- пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс;
- специальные выразительные средства.

Уметь

- различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;
- создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;
- использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;
- выдерживать соотношение размеров;
- соблюдать закономерности соподчинения элементов;
- анализировать конструктивную целесообразность форм в проектировании полиграфической продукции;
- правильно и грамотно использовать на практике изученный материал при решении проектных задач.

Владеть

- принципами создания различного вида композиций;
- способами создания различных видов проектов с помощью композиционных средств.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 42 часа.

5. Структура программы

	Трудоемкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	42	2		30	2	8	1	3	

* 3 – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Базовые правила, приемы, средства композиции в дизайне
2. Основные графические и ритмические элементы в композиции

7. Разработчик:

Елисеева И.М., канд.пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна;

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
*Шрифт***

1. Цель дисциплины:

на основе теоретических знаний и практических упражнений создать предпосылки формирования у слушателей креативного мышления для решения творческих задач в области дизайн-проектирования.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-1	способностью владеть рисунком и информационно-графическими приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать

- культурно-исторические особенности становления письменности;
- разнообразные виды рукописных, рисованных, компьютерных шрифтов и шрифтовых композиций, и их использование в современном дизайн - проектировании;
- специфику современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий;

Уметь

- анализировать и определять современные тенденции в шрифтовой культуре для выполнения дизайн – проекта;
- применять основные графические и компьютерные средства и материалы при создании шрифтовых композиций

Владеть

- шрифтовой графикой, используемой в дизайн-проектировании;
- основными методами и средствами построения шрифтовой композиции.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 54 часа.

5. Структура программы

	Трудоёмкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	54	6		34	2	12	1	3	

* 3 – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. История шрифта
2. Классификация, терминология и типометрия
3. Шрифтовая композиция

7. Автор: Корякина Г.М., канд. пед.наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
*Цвет в дизайне***

1. Цель дисциплины:

ознакомление с основными закономерностями цветовой композиции, привитие профессиональных навыков работы с цветом в сочетании с любой формой и любым пространством.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-1	способностью владеть рисунком и информационно-графическими приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать:

- приемы работы с цветом и цветовыми композициями;
- пути решения на практике конкретных задач, связанных с использованием академической живописи;
- способы выявления и фиксации условий, необходимых для своего развития, повышения квалификации и мастерства.

Уметь:

- использовать основы академической живописи, приемы работы с цветом и цветовыми композициями;
- анализировать свои работы, делать выводы и заключения;
- применять полученные знания в работе над проектами.

Владеть:

- основными приемами работы с цветом и цветовыми композициями;
- понятиями, входящие в термин «цветоведение»

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 42 часа.

5. Структура программы

	Трудоемкость	Контроль
--	--------------	----------

	Часов всего	Лекции	Практ. груп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	42	8		24	2	8	1	3	

* 3 – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Цвет как средство графического дизайна
2. Символика цвета.
3. Принципы и закономерности цветовой композиции.

7. Разработчик: Саблина Н.А., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
*Искусство орнамента***

1. Цель дисциплины:

рассмотрение культурно-исторических основ становления орнаментального искусства как области художественного творчества в системе материальной культуры и протодизайна.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-1	способностью владеть рисунком и информационно-графическими приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать:

- культурно-исторические этапы развития, стили и направления орнаментального искусства как области художественного творчества;
- специфику орнаментального искусства как составной части общемировой культуры;
- законы и правила построения орнаментальной композиции, приемы работы с цветом и цветовыми композициями.

Уметь:

- анализировать с последующим графическим изложением историко-культурные основы орнаментального искусства;
- грамотно использовать основы академической живописи и рисунка при конструктивном и цветовом решении практического задания.

Владеть:

- творчески сформированными взглядами и убеждениями по вопросам становления и развития орнаментального искусства;
- основными художественно-изобразительными методами и средствами композиционного и колористического решения.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 24 часа.

5. Структура программы

	Трудоёмкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	24	6		10	2	6		3	

* 3 – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Природа и специфика орнамента
2. Орнамент древнего мира
3. Орнамент эпохи Средневековья
4. Орнамент Нового времени

7. Разработчик: Корякина Г.М., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
Компьютерные технологии в дизайне**

1. Цель дисциплины:

формирование умений использования знаний в области современных компьютерных технологий в процессе решения творческих задач, углубление знаний в области работы с векторной и растровой графикой.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-5	способностью подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации с использованием компьютерного трехмерного моделирования.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать:

- Сущность и значение информации в развитии современного общества;
- Стандартное программное обеспечение профессиональной деятельности;

Уметь :

- Использовать для решения коммуникативных задач современные технические средства и информационные технологии;
- Создавать документы различных форматов, графически воспроизводить на достаточно высоком техническом и эстетическом уровне объекты различной сложности;
- Самостоятельно осваивать комплексные программные пакеты.

Владеть :

- Методами обработки информации, теоретического и экспериментального исследования;
- Понятиями, входящие в термин «компьютерные технологий»;
- Основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 58 часов.

5. Структура программы

	Трудоёмкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал.гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	58	8		36	2	12	1	3	

* 3 – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Векторная компьютерная графика
2. Растровая компьютерная графика
3. Совмещение векторной и растровой компьютерной графики в дизайн-проектировании

7. Разработчик: Саблина С.А., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
Проектирование в дизайне**

1. Цель дисциплины:

приобретение практических навыков выполнения проектных работ, синтезирования набора возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; умения самостоятельно формирования замысла и разработки проектной части.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-2	способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать

- сущность и значение информации в развитии современного общества;
- возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем;
- комплекс функциональных и композиционных решений.

Уметь

- анализировать и определять требования к дизайн-проекту;
- составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту;
- использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта;
- разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Владеть

- комплексом функциональных и композиционных решений;
- навыками самостоятельности и способности решать конструктивные, проектные и творческие задачи.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 190 часов.

5. Структура программы

	Трудоемкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	190			156		34	1	Э	

* З – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Афиша. Изучение основных методов, принципов и приемов композиционной организации шрифта
2. Формирование знаковых систем
3. Создание знаковых систем. Знак собственности – экслибрис
4. Изготовление проекта серии календарей
5. Фирменный стиль
6. Проектирование малых полиграфических форм (открыток, визиток, листовок)
7. Блиц-курс
8. Комплексное проектирование CD дисков и упаковки к ним
9. Ребрендинг
10. Буклет
11. Проектирование элементов фирменного стиля региональной телекомпании
12. Графический язык и визуальная культура. Журнальная стилистика
13. Иллюстрирование многостраничного издания
14. Создание собственного портфолио

7. Разработчики:

Елисеева И.М., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

Чернышева Е.И., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

Бондарчук С.А., член Союза дизайнеров РФ, старший преподаватель кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
*Моделирование и макетирование***

1. Цель дисциплины:

овладеть методами получения наглядной информации о свойствах проектируемого изделия в форме объемного изображения, используя навыки работы с бумагой, картоном. С этими материалами наиболее часто сталкивается дизайнер-график в процессе своей деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-1	способностью владеть рисунком и информационно-графическими приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать

- шатровые конструкции, складчатые конструкции и их свойства;
- Платоновы и Архимедовы тела; звездчатые формы тел;
- основы проективной геометрии;
- основные законы, понятия и категории композиции, принципы композиционной гармонизации форм;
- принципы и методы рационального конструирования изделий.

Уметь

- практически использовать композиционные приемы в формообразовании;
- логически подходить к конструированию и поиску формы;
- выполнять все виды работ по конструированию и изготовлению макета;
- выполнять все работы по различным видам макетирования: поисковое, эскизное, доводочное, чистовое.

Владеть

- навыками эффективного использования выразительных и конструктивно-технологическими возможностями бумаги и картона; подбирать материал для макета;
- приемами работы с бумагой и картоном: виды соединений (склейка, замки-фиксаторы); приемами трансформации (надрезание, сгиб, прорезание, отворот);

- навыками пользования всеми видами инструментов для работы с бумагой и картоном, обеспечивающими точность передачи формы.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 24 часа.

5. Структура программы

	Трудоемкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	58	4		40	2	12		З	

* З – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Технология макетирования, общие требования и рекомендации к выполнению заданий
2. Закономерности композиционного построения
3. Пластика поверхности
4. Различные по сложности объемные формы
5. Развертки тары и упаковки

7. Разработчик: Зайцева И.И., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

Аннотация рабочей программы дисциплины

Дизайн и эргономика

1. Цель дисциплины:

подготовить будущих дизайнеров к умению самостоятельно ориентироваться в базовых положениях по учету «человеческих факторов» при решении задач или подходов к выполнению дизайн-проекта с учетом эргономических закономерностей.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств и в соответствии с современными требованиями эргономики.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать:

- основы эргономики;
- основные понятия о композиции и компоновке объектов;
- принципы анализа композиции существующих объектов дизайна;
- основы теории и методологии проектирования;
- способы создания объемной композиции;
- основы проектной графики;
- типологию композиционных средств и их взаимодействие;
- способы трансформации поверхности

Уметь:

- решать основные типы проектных задач;
- проектировать - графическую продукцию и средства визуальной коммуникации;
- ориентироваться в различных видах композиции;
- создавать различные композиции в соответствии с конкретными проектными

задачами;

- вести компоновку и трехмерное компьютерное проектирование

Владеть:

- анализом композиционного устройства объекта;
- навыками создания объемной композиции.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 28 часов.

5. Структура программы

	Трудоемкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	28	4		16	2	6	1	3	

* З – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Основы эргономики
2. Эргономические аспекты восприятия и проектирования в графическом дизайне

7. Разработчик: Зайцева И.И., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
Технологии полиграфической продукции**

1. Цель дисциплины:

получение фундаментального образования, способствующего развитию личности; владение знаниями и практическими навыками в освоении технологий и приемов выполнения макетов различных видов печатных изданий.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать

- виды печатной продукции и процессы ее создания;
- разновидности материалов и оборудования, используемых в полиграфии.

Уметь

- анализировать полиграфический процесс;
- применять знания и навыки, полученные по дисциплине, на различных стадиях полиграфического процесса;

Владеть

- проектно-графическими, макетными и компьютерными навыками, приемами композиционного формообразования при изготовлении макетов полиграфической продукции.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 42 часов.

5. Структура программы

	Трудоемкость	Контроль
--	--------------	----------

	Часов всего	Лекции	Практ. груп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	42	8		24	2	8		3	

* 3 – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Основные понятия издательского дела. Схема издательского процесса
2. Основные виды и технологии типографской печати
3. Виды изданий. Художественное оформление печатной продукции

7. Разработчик: Елисеева И.М., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
Типографика**

1. Цель дисциплины:

изучение основ типографики как составляющей части профессиональной деятельности в области графического дизайна

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств и в соответствии с современными требованиями эргономики

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать

- законы композиции в типографике;
- основные правила и принципы типографского набора.

Уметь

- использовать графические средства для достижения образной выразительности типографики.

Владеть

- различными графическими техниками при выполнении проектов;
- терминологией в типографике;
- основными методами композиционного построения в типографике.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 32 часа.

5. Структура программы

	Трудоемкость	Контроль
--	--------------	----------

	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	32	10		14	2	6		3	

* 3 – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Стили в типографике
2. Проектирование многополосных изданий
3. Прикладная типографика

7. Разработчики:

Чернышева Е.И., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

Бондарчук С.А., член Союза дизайнеров РФ, старший преподаватель кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
*Искусство презентации***

1. Цель дисциплины:

формирование комплекса знаний и умений в сфере визуализации и графического оформления информации в разных областях науки и образования.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств и в соответствии с современными требованиями эргономики.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать:

- сущность и значение визуализации и графического оформления информации;
- стандартное программное обеспечение профессиональной деятельности в сфере визуализации;
- теорию и практику использования визуального мышления в аналитическом исследовательском моделировании;

Уметь :

- пользоваться полученными знаниями на практике, а именно- визуализировать предложенные данные в соответствии с целями задания и интересами аудитории;
- разрабатывать и создавать в программах компьютерной графики презентации различных видов;
- создавать редактировать и оформлять презентацию;

Владеть :

- методами обработки информации, теоретического и экспериментального исследования;
- навыками отбора информации для презентации в различных источниках;
- Понятиями, входящие в термин «презентация».

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 16 часов.

5. Структура программы

	Трудоёмкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	16	4		8		4		3	

* 3 – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Создание презентационных материалов

7. Разработчик: Саблина Н.А., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины
Компьютерная трехмерная графика**

1. Цель дисциплины:

дать представление о месте, роли и значении компьютерной трехмерной графики в профессиональной деятельности дизайнера, а также подготовка к профессиональной творческой деятельности в области графического дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Дисциплины (модули)».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-5	способностью подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации с использованием компьютерного трехмерного моделирования.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать

- основные принципы работы с программами трехмерного моделирования и роли трехмерной графики в художественном процессе, связи ее с другими художественными дисциплинами.

- теорию построения 3D изображений, лежащую в основе компьютерной трехмерной графики;

- способы и этапы постановки 3D объектов на рабочем пространстве и эскизах различных трехмерных сцен;

Уметь

- работать с программой 3D Studio Max на базовом уровне.

- уметь использовать несколько различных способов трехмерного моделирования, знать способы визуализации.

- самостоятельно осваивать комплексные программные пакеты.

- свободно пользоваться знаниями способов компьютерного построения 3 D изображений при решении практических задач;

Владеть

-понятиями, входящие в термин «Компьютерная трехмерная графика»;

-основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки 3D изображений;

- профессиональными приемами работы в трехмерных графических пакетах;
- основными способами создания и моделирования трехмерных сцен;
- способами подбора и построения объектов дизайн-проектирования.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 64 часа.

5. Структура программы

	Трудоемкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	64	2		46	2	14	1	Э	

* З – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Знакомство с программой 3D Studio Max. Интерфейс программы
2. Моделирование 3D объектов
3. Работа с полигональными объектами
4. Визуализация. Тектурные карты и материалы

7. Разработчик: Саблина Н.А., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы практик
Производственная практика**

1. Цель:

закрепление и углубление знаний и умений, полученных при изучении дисциплин профессионального цикла в процессе разработки дизайн-проектов на производстве;

формирование навыков производственно-технологической основы с элементами комплексного проектирования рекламной продукции;

знакомство слушателей с рекламными технологиями в рамках производства конкретного рекламного агентства или издательского центра.

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Практики».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-2	способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

В результате слушатель должен:

Знать:

технологические особенности, связанные с подготовкой графических материалов в допечатном и послепечатном процессах;

современные образцы дизайна полиграфической продукции;

Уметь:

использовать различные технологии при реализации дизайн-проекта;

выполнять полиграфическую продукцию по образцу;

Владеть:

навыками использования основных компьютерных программ в разработке дизайнерских проектов;

навыками допечатной подготовки изданий, применимо к конкретному производству.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 60 часов.

5. Структура программы

	Трудоемкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	60		6			54		З	

* З – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы практики:

1. Распределение по рекламным агентствам и издательским центрам
2. Организация практики на местах проведения
3. Выполнение портфолио, рекламных буклетов, фотоматериалов и др.
4. Подготовка презентационного материала

7. Разработчик:

Елисеева И.М., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы практик
Преддипломная практика**

1. Цель:

формирование практических навыков ведения самостоятельного научного исследования в процессе работы над дипломным проектом

2. Место в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Практики».

3. Требования к результатам освоения:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-2	способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

В результате слушатель должен:

Знать:

- основные категории, понятия и требования к выполнению дизайн-проекта;
- набор возможных решений проектной задачи для обоснования своих предложений к выполнению дизайн-проекта

Уметь:

- всесторонне анализировать и определять основные требования к дизайн-проекту;
- работать с проектной документацией дизайн-проекта;
- синтезировать ряд предполагаемых решений проектной задачи к выполнению дизайн-проекта

Владеть:

- информацией составления подробной спецификации требований к дизайн-проекту; методикой оценивания возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 60 часов.

5. Структура программы

	Трудоёмкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	60		6			54		З	

* З – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы практики:

1. Проектирование элементов фирменного стиля для Университета (институтов, выпускающих кафедр)
2. Создание полиграфического объекта на основе собственной информации по результатам проектирования фирменного стиля учебного учреждения.

7. Разработчик:

Елисеева И..М., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

Основная образовательная программа

Направление: курсы профессиональной переподготовки по дополнительной профессиональной программе «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Срок обучения: 3.10.2017г. -3.07.2018г.

Год начала подготовки: 2017г.

**Аннотация рабочей программы
Выпускной квалификационной работы**

1. Цель дисциплины:

установление уровня подготовки слушателей курсов профессиональной переподготовки в к выполнению профессиональных задач и соответствия его подготовки в рамках дополнительного профессионального образования (ДПО).

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина относится к части «Итоговая аттестация»

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

Коды	Содержание компетенций
ПК-2	способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

В результате изучения дисциплины слушатель должен:

Знать

Знать:

- типологию объектов графического дизайна; школы современного искусства и дизайна; сущность и значение информации в развитии современного общества;
- правила выполнения макета печатной продукции;
- комплекс функциональных, композиционных решений.

Уметь:

- формулировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне.
- разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Владеть:

- комплексом функциональных и композиционных решений;
- навыками самостоятельности и способности решать конструктивные, проектные и творческие задачи.

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 30 часов.

5. Структура программы

	Трудоемкость					Контроль			
	Часов всего	Лекции	Практ. групп. и семинары	Практ. мал. гр. и лаб. занятия	Индивид. занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
	30					30		Э	

* З – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

6. Основные разделы дисциплины:

1. Портфолио
2. Дипломная записка
3. Графические носители проектной части диплома
4. Макетная часть
5. Фирменный стиль
6. Презентация

7. Разработчик:

Елисеева И.М., канд. пед. наук, доцент кафедры изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна