

**Аннотация к рабочей программе дисциплины Б1.В. ДВ.17.1 Основы дизайна
направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)
(профиль «Информатика», профиль «Математика»)**

Дисциплина Б1.В.ДВ.17.1 «Основы дизайна» изучается в 5 семестре. Предусмотрены лекционные и семинарские занятия. Отчетность по результатам освоения дисциплины – зачет.

Цель освоения дисциплины – ознакомление студентов с основными понятиями компьютерного дизайна и области применения знаний и умений в педагогической деятельности.

Место дисциплины в структуре образовательной программы. Дисциплина «Основы дизайна» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 Дисциплины (модули) (Б1.В.ДВ.17.1). Для освоения дисциплины «Основы дизайна» студенты используют знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения дисциплины «Программное обеспечение современных персональных компьютеров» (Б1.Б.12), «Компьютерная графика» (Б1.В.ДВ.7.1). Содержание дисциплины «Основы дизайна» выступает опорой для освоения содержания дисциплин «Теория и методика обучения (информатика)» (Б1.В.ОД.3), «Создание графических объектов учебного назначения» (Б1.В.ДВ.20.1).

Планируемые результаты освоения образовательной программы		
Код компетенции Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции	Результаты обучения по дисциплине
СК-2. Способность использования знаний и умений в области информатики в профессиональной деятельности	У2 (СК-2): , осуществлять выбор аппаратных и программных средств систем и языков программирования для организации работы в школьном кабинете информатики У4 (СК-2): создавать информационные объекты профессиональной деятельности с использованием программного обеспечения компьютера У6 (СК-2): проводить самостоятельный поиск информации с использованием различных компьютерных источников (компьютерных баз данных, ресурсов Интернета), ее обработку и представление в разных формах с помощью средств ИКТ	<i>уметь:</i> - осуществлять проектирование фирменного стиля, использовать основные приемы по его созданию; - выполнять проектирование макета логотипа, визитки, календаря, конверта, фирменного бланка при помощи растровых и векторных графических редакторов; - разрабатывать инфографику для различных медиа (сайтов, печатных, видео).
ПК-1 Готовность реализовывать образовательные программы по предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов	З1 (ПК-1): преподаваемые предметы в пределах требований федеральных государственных образовательных стандартов и основных общеобразовательных программ, их историю и место в мировой культуре и науке	<i>знать:</i> – содержание соответствующего модуля ФГОС ООО, ФГОС С(П)ОО
	У1 (ПК-1): планировать и осуществлять	<i>уметь:</i> - планировать содержание

Планируемые результаты освоения образовательной программы		
Код компетенции Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции	Результаты обучения по дисциплине
	учебный процесс в соответствии с основной общеобразовательной программой	предметной области в соответствии с ФГОС ООО, ФГОС С(П)ОО

Разделы дисциплины включают:

1. История и теория дизайна. Технологии дизайна. Графический дизайн.
2. Теоретические основы графического дизайна.
3. Брендинг и фирменный стиль.
4. Типографика.
5. Инфографика.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачетную единицу.

Составитель – к.п.н., доцент кафедры физико-математического и информационно-технологического образования В.Е. Евдокимова