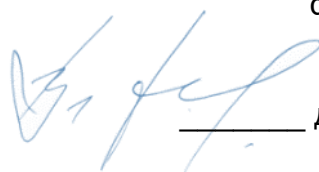


МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
связей с общественностью, рекламы и дизайна  
факультета журналистики



д.ф.н., проф. В.В.Тулупов

26.05.2022г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ПРОГРАММЫ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА**

ОП.07. История и теория дизайна

*Код и наименование дисциплины в соответствии с Учебным планом*

42.02.01 Реклама

*Шифр и наименование специальности*

гуманитарный

*Профиль подготовки (технический, естественнонаучный, социально-экономический,  
гуманитарный)*

специалист по рекламе

*Квалификация выпускника*

очная

*Форма обучения*

Учебный год: 2023-2024

Семестр(ы): 3

Рекомендована: НМС факультета журналистики

*(Наименование рекомендующей структуры)*

протокол от 19.05.2022г. № 8

Составители программы: Осенкова Т.А., преподаватель кафедры связей с  
общественностью, рекламы и дизайна факультета журналистики

2022 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11

# 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОП.07. «История и теория дизайна»

*название дисциплины*

Программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (ФГОС СПО) по специальности 42.02.01 Реклама, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2014 г. №510 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 42.02.01 Реклама", входящей в укрупненную группу специальностей 42.00.00 «Средства массовой информации и информационно-библиотечное дело».

### 1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 42.02.01 «Реклама», входящей в укрупненную группу специальностей 42.00.00 «Средства массовой информации и информационно-библиотечное дело».

### 1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Относится к общепрофессиональным дисциплинам профессионального цикла

### 1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате изучения дисциплины обучающийся должен знать:

- отличия дизайна от искусства;
- основные этапы развития дизайна;
- основные закономерности развития дизайна;
- специфику выразительных средств различных видов проектирования;
- основные методы организации творческого процесса дизайнеров;
- особенности различных стилевых направлений

В результате изучения дисциплины обучающийся должен уметь:

- различать художественные стили;
- анализировать произведения в различных видах дизайна.

Результатом освоения программы учебной дисциплины является овладение обучающимся профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код компетенции	Содержательная часть компетенции
ПК-1.1	Осуществлять поиск рекламных идей
ПК-1.2	Осуществлять художественное эскизирование и выбор оптимальных изобразительных средств рекламы
ОК-1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК-11	Обладать экологической, информационной и коммуникативной культурой, базовыми умениями общения на иностранном языке
ПК-2.1	Выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы

**1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:**  
максимальной учебной нагрузки обучающегося 78 часов, в том числе:  
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 48 часов;  
самостоятельной работы обучающегося 30 часов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	78
<b>Аудиторная учебная работа (обязательные учебные занятия) (всего)</b>	48
в том числе:	
лекции	16
практические занятия	32
<b>Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающегося (всего)</b>	30
в том числе:	
самостоятельная работа с литературой и выполнение домашних заданий	30
<b>Итоговая аттестация в форме – дифференцированного зачета</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «История и теория дизайна»

<i>наименование</i>			
Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>Раздел 1.</b>	Дизайн как вид деятельности. Функции дизайна.		
<b>Тема 1.1. Предмет и задачи дизайна, как научной отрасли</b>	Определение дизайна. Отрасли дизайна. Связь с другими отраслями и науками. Отличия дизайна и декоративно-прикладного искусства.	2	1
	<b>Самостоятельная работа:</b> изучение литературы по теме	1	2
<b>Тема 1.2. Дизайн как система</b>	Факторы, которые учитываются творцом при создании вещи. Формирование системного подхода в теории дизайна. Преимущества системного подхода. Категории дизайнерского процесса. Структура дизайна. Основные принципы дизайна.	2	1,2
	<b>Самостоятельная работа:</b> изучение литературы по теме	1	2
<b>Тема 1.3. Функции дизайна</b>	Рационализирующая функция. Организующая функция. Созидательная функция дизайна. Гуманизирующая функция дизайна. Социализирующая функция дизайна. Идеологическая функция. Гедонистическая функция. Утопическая функция. Знаковая функция. Экологическая функция. Эстетическая функция. Демократизирующая функция.	4	2
	<b>Контрольная работа по</b> пройденным темам в виде развернутых ответов на вопросы.	2	2,3
<b>Раздел 2</b>	<b>История развития дизайна</b>		

<b>Тема 2.1. Протодизайн</b>	Понятие канона в ДПИ. Предпосылки зарождения дизайна. Роль индустриализации в становлении дизайна. Развитие массового производства. Джозия Веджвуд родоначальник профессии промышленного дизайнера. Появление рабочих поселков и районов. Торговые пассажи	2	1, 2
	<b>Самостоятельная работа:</b> Пользуясь предложенными источниками в свободной форме нарисовать или выполнить в графическом редакторе шкалу времени предпосылок развития дизайна.	2	2, 3
<b>Тема 2.2. XIX век – зарождение дизайна как проектно-художественной деятельности. Первые промышленные выставки.</b>	Роль изобретения фотографии в становлении дизайна. Зарождение выставочного дела. Всемирная выставка 1951 года и ее итоги. Появление «Альбертпополиса». Выставка 1962 года.	2	2
	<b>Самостоятельная работа:</b> изучение литературы по теме: «Развитие дизайнерской мысли в континентальной Европе. Концепции Ф. Рёло и Г. Земпера».	2	2
<b>Тема 2.3. Становление европейского дизайна</b>	Дж. Рескин и прерафаэлиты. У. Моррис и его вклад в развитие английского дизайна. Движение «Искусства и ремесла». Теоретики дизайна Континентальной Европы	2	2
	<b>Творческое задание:</b> Представьте, что вы работаете в Келмскотт-пресс. Придумайте эскиз начертания собственного имени для визитки таким образом, чтобы он соответствовал философии и духу «бренда» У. Морриса.	3	3

<b>Тема 2.4. Дизайн эпохи Модерн</b>	Этимология названия стиля. Основные имена (А. Макмердо, В. де Вельде, В. Орта, Ч. Макинтош, С.Бинг). Стилевые особенности модерна. Шрифты эпохи модерн. Влияние на дизайн рекламы.	2	2
	<b>Самостоятельная работа:</b> найти примеры стиля «модерн» в современной айдентике.	2	2,2
<b>Тема 2.5. Становление дизайна в России XIX - начала XX вв.</b>	Особенности становления дизайна в России во 2 половине 19 века. Строгановская школа: задачи и принципы обучения. Художественно-промышленный музей училища. Орнамент и стилизация.	4	2
	<b>Самостоятельная работа:</b> чтение литературы по теме, подготовка сообщений.	2	2
<b>Тема 2.6. От художественных изделий к промышленным товарам.</b>	Новый взгляд на дизайн А. Лооса. «Орнамент и преступление». Деятельность немецкого Веркбунда. Деятельность П.Беренса в компании AEG.	2	2
	<b>Самостоятельная работа:</b> подготовить манифест движения «Веркбунд» от лица его участников с содержанием основных задач, ценностей и принципов.	2	2, 3
<b>Тема 2.7. Конструктивизм в России</b>	К. Малевич и УНОВИС. Архитектоны. Деятельность Эль Лисицкого, проуны. Деятельность Татлина, Родченко и других деятелей раннего советского дизайна. ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН: задачи и принципы обучения. Особенности конструктивизма в рекламе.	2	2
	Творческое задание: придумать слоган и выполнить плакат в стиле конструктивизма.	3	3
<b>Тема 2.8. Баухаус</b>	<b>Этапы существования Веймарского Баухауса. Система обучения, преподаватели. Основные черты выработанного стиля. Баухаус в Дессау. Стиль Баухаус сегодня.</b>	2	2
	Творческое задание: презентовать одну из вещей, сделанную стиле Баухаус	2	2, 3
<b>Тема 2.9. Американский</b>	Всемирная выставка в Париже 1925 и ее итоги. Появление модернизма и Ар-Деко. Факторы развития и стилевые особенности Ар-Деко. Ар-Деко в СССР. Ар-Деко	2	2

дизайн 20-30х 20 века. Ар-Деко	сегодня.		
	<b>Самостоятельная работа:</b> изучение литературы по теме.	2	2
<b>Тема 2.10</b> <b>Послевоенный дизайн в США и Европе</b>	Факторы развития и основные направления развития дизайна после Второй мировой войны: в США, Великобритании, Италии, Японии, Германии.	2	2
	<b>Творческое задание:</b> нарисовать эскиз дома мечты (интерьер или экстерьер на выбор) в стиле 50х.	3	3
<b>Тема 2.11</b> <b>Тенденции развития дизайна в 60-80х годах 20 века.</b> <b>Постмодернизм.</b>	Факторы развития дизайнерской мысли в 60е годы 20 века: «Холодная война», «Сердитое поколение», развитие поп-культуры, сексуальная революция, психоделия, «космические грезы». Основные черты дизайна 70х: хайтек, зарождение экодизайна, эргономика, возрождение ремесел. Панк-культура и «электронный век». Постмодернизм: зарождение и основные черты. Дизайн-группа «Мемфис». Постмодернизм в рекламном дизайне.	4	2
	<b>Самостоятельная работа:</b> изучение литературы по теме, подготовка сообщений по теме.	2	2
<b>Раздел 3.</b>	<b>Дизайн сегодня. Проблемы и перспективы развития.</b>		
<b>Тема 3.1.</b> <b>Эргономика и дизайн.</b>	Понятие эргономики. Составляющие средовых объектов и систем. Предпосылками возникновения и развития эргономики и инженерной психологии. Понятие и виды человеческих факторов. Эргономика в рекламе и веб-дизайне.	2	1, 2
	<b>Самостоятельная работа:</b> анализ продуктов веб-дизайна с точки зрения эргономики.	1	2, 3
<b>Тема 3.2. Дизайн и экология</b>	Экологический дизайн и его задачи. Джон и Нэнси Тодд – пионеры эко-дизайна. Энергосбережение и уменьшение энергопотребления. Ресайклинг. Устойчивое развитие. Дизайн природной среды. Биомимикрия. Экомаркетинг. Гринвошинг как негативная сторона экомаркетинга.	2	1, 2
	<b>Самостоятельная работа:</b> изучение литературы по теме	8	2
<b>Тема 3.3.</b> <b>Взаимодействие</b>	Критерии определения высоких технологий. Роль открытия графена. Возможности ДНК. «Большие данные» и дизайн. Возрождение ремесел. Технокрафт.	2	1,2



<b>высоких технологий и ремесла в современном дизайне. Технокрафт.</b>			
	<b>Творческое задание:</b> предложить возможные варианты использования высокотехнологичных материалов в рекламном дизайне.	1	2
<b>Тема 3.4. Коммерческий дизайн</b>	Определение коммерческого дизайна. Независимый дизайн. Стафф-дизайн. Нон-дизайн.	2	1,2
	<b>Контрольная работа в виде теста по разделу.</b>	2	2,3

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа. Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор View Sonic; ПК (i5/4Gb/HDD 1Tb); экран настенный с электроприводом CS 244\*244; акустическая система BEHRINGER B115D, микшер UB 1204 FX, микрофон B-1. Программное обеспечение: WinPro 8 RUS Upgrd OLP NL Acdm; OfficeSTd 2013 RUS OLP NL Acdm; Неисключительные права на ПО Dr. Web Enterprise Security Suite Комплексная защита Dr. Web Desktop Security Suite; СПС «ГАРАНТ- Образование».

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, текущего контроля и промежуточной аттестации. Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор BenQ, экран настенный CS 244\*244; переносной ноутбук 15\*Packard Bell. Программное обеспечение: WinPro 8 RUS Upgrd OLP NL Acdm; OfficeSTd 2013 RUS OLP NL Acdm; Неисключительные права на ПО Dr. Web Enterprise Security Suite Комплексная защита Dr. Web Desktop Security Suite; СПС «ГАРАНТ- Образование».

Аудитории для самостоятельной работы студентов. Используются компьютерные классы: ауд. 115 (Воронеж, ул. Хользунова, 40-а). Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор BenQ MX511; экран настенный CS 244\*244; интерактивная доска Promethean, ПК (i5/4Gb/HDD 1Tb) (11 шт.);

ауд. 126 (Воронеж, ул. Хользунова, 40-а). Типовое оснащение, оборудование: мультимедиапроектор BenQ MX511; ПК (Razer 5/4Gb/1Tb) (10 шт.); экран настенный CS 244\*244, интерактивная доска Promethean.

Программное обеспечение: WinPro 8 RUS Upgrd OLP NL Acdm; OfficeSTd 2013 RUS OLP NL Acdm; Неисключительные права на ПО Dr. Web Enterprise Security Suite Комплексная защита Dr. Web Desktop Security Suite; СПС «ГАРАНТ- Образование».

#### 3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы  
При реализации дисциплины используются различные типы лекций (вводная, обзорная и т.д.), семинарские задания (проблемные, дискуссионные и т.д.), применяются дистанционные образовательные технологии в части освоения лекционного и практического материала, проведения текущей аттестации, самостоятельной работы по дисциплине или отдельным ее разделам и т.д. Электронный учебный курс: История и теория дизайна / Т.А. Осенкова. - <https://edu.vsu.ru/enrol/index.php?id=9459>

#### Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

##### а) основная литература:

1. История дизайна [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие : [для студентов направлений "Издательское дело", "Искусства и гуманитарные науки", специалистов в области дизайна и всех, интересующихся историей искусства и дизайна] / Воронеж. гос. ун-т ; сост. О.В. Позднякова. — Электрон. текстовые дан. — Воронеж : Издательский дом ВГУ, 2019. — Загл. с титул. экрана. — Свободный доступ из интранета ВГУ. — Текстовый файл. — <URL:<http://www.lib.vsu.ru/elib/texts/method/vsu/m19-162.pdf>>.

2. Эргономика и оборудование жилой среды [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие : [студ. бакалавриата филолог. фак. направления 50.03.01 -

Искусства и гуманитарные науки] / Воронеж. гос. ун-т ; сост. Н.В. Фролова .— Электрон. текстовые дан. — Воронеж : Издательский дом ВГУ, 2016 .— Загл. с титула экрана .— Свободный доступ из интрасети ВГУ .— Текстовый файл .— Windows 2000 ; Adobe Acrobat Reader .— <URL:<http://www.lib.vsu.ru/elib/texts/method/vsu/m16-78.pdf>>.

**б) дополнительная литература:**

1. Аникаева А.А. Конструктивизм как концепция стилеобразования в дизайне печатной рекламы // Вестник КГУ. 2011. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/konstruktivizm-kak-kontseptsiya-stileobrazovaniya-v-dizayne-pechatnoy-reklamy> (дата обращения: 03.11.2020).
2. Бронзино Л.Ю., Свиридов Р.А. «Протодизайн»: генезис дизайна, или несколько вещей, которые изменили мир // Вестник РУДН. Серия: Социология. 2014. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/protodizayn-genezis-dizayna-ili-neskolko-veschey-kotorye-izmenili-mir> (дата обращения: 10.07.2020).
3. Ермилова Д.Ю. Советский конструктивизм как творческая концепция в дизайне XX века // Сервис +. 2017. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovetskiy-konstruktivizm-kak-tvorcheskaya-kontseptsiya-v-dizayne-hh-veka> (дата обращения: 03.11.2020).
4. Ковешникова Н.А.. Дизайн: история и теория : учебное пособие для студ. архитектур. и дизайнер. специальностей / Н.А. Ковешникова .— 4-е изд., стер. — М. : Омега-Л, 2008 .— 223 с.
5. Лаврентьев А.Н.. История дизайна : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 052400 Дизайн / А.Н. Лаврентьев .— М. : Гардарики, 2008 .— 303 с.
6. Лебедева, Татьяна Васильевна. Русский плакат / Татьяна Лебедева .— Воронеж : Изд-во факультета журналистики ВГУ, 2018 .— 239 с.
7. Макотина С. А. Первая Всемирная промышленная выставка Лондон 1851 год. Развитие и эксплуатация поствыставочного пространства всемирных промышленных выставок XIX начала XX веков // Известия вузов. Инвестиции. Строительство. Недвижимость. 2011. №1 (1). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pervaya-vsemirnaya-promyshlennaya-vystavka-london-1851-god-razvitie-i-ekspluatatsiya-postvystavochnogo-prostranstva-vsemirnyh> (дата обращения: 22.07.2020).
8. Михайлов С.Н.. История дизайна : учебник для вузов / С. Михайлов .— 2-е изд., испр. и доп. — М. : Союз Дизайнеров России, 2004-.Т. 1: Становление дизайна как самостоятельного вида проектно-художественной деятельности .— 2004 .— 261,.
9. Немировский Е.Л. Уильям Моррис: поиск гармонии оформления книги // Е.Л. Немировский. — «Компарт», №5-6, 2004., URL: <https://compuart.ru/article/8786>, <https://compuart.ru/article/8886>
10. Рожнова, Ольга Игоревна. История журнального дизайна : [учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 052400 Дизайн] / О.И. Рожнова .— М. : Университетская книга, 2009 .— 271
11. Субботина Н.О., Тимофеева М.С., Марусева И.В. Феномен искусства: «Модерн как источник вдохновения в современной рекламе» // Альманах теоретических и прикладных исследований рекламы. 2014. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-iskusstva-modern-kak-istochnik-vdohnoveniya-v-sovremennoy-reklame>.

12. Филл. Ш.и П. История дизайна / Шарлотта и Питер Филл. – М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2020 – 512 с.

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий (фотопроектов, докладов, рефератов).

Итоговый контроль: дифференцированный зачет

**Критерии оценки** экзамена по итогам освоения дисциплины:

- **отлично**: выполнение всех творческих заданий, знание основного материала дисциплины, умение самостоятельно использовать его для решения прикладных задач, успешное выполнение теста и контрольной работы;
- **хорошо**: выполнение основной части творческих заданий, знание большей части материала дисциплины и методов его использования, умение решать типовые задачи, успешное выполнение теста и контрольной работы;
- **удовлетворительно**: выполнение части творческих заданий, наличие представления об основных положениях материала дисциплины, умение использовать его для решения простейших задач, неполное выполнение тестов;
- **неудовлетворительно**: невыполнение творческих заданий, отсутствие практических навыков при слабом представлении о содержании дисциплины, невыполнение тестов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p style="text-align: center;"><b>УМЕНИЯ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- обосновывать свою мировоззренческую и социальную позицию, применять полученные знания при решении профессиональных задач, а также в практической жизни.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>ЗНАНИЯ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выявлять особенность дизайна как вида деятельности;</li> <li>- определять функции дизайна;</li> <li>- ориентироваться в основных исторических этапах становления дизайна;</li> <li>- различать различные дизайнерские стили и течения;</li> <li>- знать основные тенденции развития современного дизайна;</li> <li>- знать и уметь применять основные требования к продуктам дизайна на современном рынке.</li> </ul>	<p><i>Тестирование, выполнение творческих заданий</i></p> <p><i>Опрос</i></p> <p><i>Выполнение практических заданий</i></p> <p><i>Тестирование</i></p>
<p>Итоговая аттестация усвоенных знаний и освоенных умений</p>	<p><i>Дифференцированный зачет в устной форме</i></p>

<p align="center"><b>Результаты обучения (освоенные общие компетенции)</b></p>	<p align="center"><b>Основные показатели оценки результата (показатели достижения заданного уровня освоения компетенции посредством формирования знаний, умений, навыков)</b></p>
<p>ОК-1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p>	<p><b>Знать:</b> характеристики и функции дизайна, как особого вида творческой деятельности <b>Уметь:</b> выявлять и определять основные требования и тенденции современного рынка дизайна. <b>Владеть:</b> навыками определения и подбора стилового решения для разработки конкретного продукта.</p>
<p>ОК-11 Обладать экологической, информационной и коммуникативной культурой, базовыми знаниями общения на иностранном языке.</p>	<p><b>Знать:</b> основные требования к дизайну, для того чтобы он соответствовал концепции устойчивого развития. <b>Уметь:</b> собирать, обрабатывать и применять информацию об инновационных разработках в сфере дизайна рекламы. <b>Владеть:</b> навыками усвоения передового, в том числе зарубежного опыта, в создании современного рекламного продукта, соответствующего экологическим, эргономическим и другим потребностям общества.</p>
<p>ПК-1.1 Осуществлять поиск рекламных идей</p>	<p><b>Знать:</b> принципы и методы планирования, подготовки и разработки рекламной продукции; <b>Уметь:</b> разрабатывать концепцию дизайн-проекта рекламного продукта <b>Владеть:</b> навыками осуществления поиска рекламных идей, с применением основных принципов дизайна.</p>
<p>ПК-1.2 Осуществлять художественное эскизирование и выбор оптимальных изобразительных средств рекламы</p>	<p><b>Знать:</b> основные методы и средства создания дизайн-проекта рекламного продукта <b>Уметь:</b> применять оптимальные изобразительные средства рекламы при осуществлении рекламной идеи, используя знания о различных стилях и направлениях дизайна. <b>Владеть:</b> навыками создания художественного эскиза</p>

<p>ПК-2.1 Выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы</p>	<p>Знать: технические свойства инструментов и материалов для создания продукта дизайна Уметь: выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы Владеть: навыками использования технических и программных средств для компьютерной обработки графики.</p>
---	---