

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.»

Кафедра «Дизайн и цифровые искусства»

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ**

по дисциплине

### **Б.1.3.8.1 «Проектный менеджмент в дизайне»**

направления подготовки

54.03.01 «Дизайн»

Профиль 1 «Графический дизайн»

Квалификация – бакалавр

форма обучения – очная,  
курс – 4,  
семестр – 7,  
зачетных единиц – 5,  
часов в неделю – 4,  
всего часов – 180,  
в том числе:  
лекции – 36,  
коллоквиумы – нет,  
практические занятия – 36,  
лабораторные занятия – нет,  
самостоятельная работа – 108,  
зачет – нет,  
экзамен – 7 семестр,  
РГР – нет,  
курсовая работа – нет,  
курсовой проект – нет

## **1. Цели и задачи дисциплины**

Целью дисциплины является развитие у студентов личностных качеств; формирование общекультурных универсальных (общенаучных, социально-личностных, инструментальных) профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки «Дизайн» (бакалавр); подготовка выпускника, способного успешно и творчески осуществлять проектный менеджмент в дизайне, под руководством специалиста более высокого уровня, решать профессиональные задачи в сфере графического дизайна; социально-мобильного, целеустремленного, организованного, трудолюбивого, ответственного, с гражданской позицией, толерантного, готового к продолжению образования и включению в инновационную деятельность на основе овладения общепрофессиональными компетенциями.

## **2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО**

Дисциплина «Проектный менеджмент в дизайне» относится к вариативной части и является дисциплиной по выбору. Дисциплина «Проектный менеджмент в дизайне» логически взаимосвязана с другими дисциплинами цикла.

Приступая к изучению дисциплины обучаемый должен обладать определенным объемом профессиональных, общенаучных знаний и умений, а именно: уметь самостоятельно работать с научными текстами и литературой, знать тенденции и историю развития отечественной и мировой культуры и дизайна, ориентироваться в жанрах и видах искусства, быть подготовленным и знать основные понятия, направления и концепции современного менеджмента. Дисциплина реализуется в преемственности формирования компетенций от одновременно изучаемых дисциплин "Коммуникационный дизайн", "Основы производственного мастерства", "Web-дизайн".

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть знаниями и компетенциями, полученными в ранее изученных дисциплинах: "Академический рисунок" и "Академическая живопись"; "История и психология дизайна"; «Основы визуальной коммуникации» и др. Знания, полученные при изучении дисциплины «Проектный менеджмент в дизайне» могут выступать основой при подготовке и государственной итоговой аттестации, так как данный курс позволяет студенту освоить методы и принципы менеджмента при проектировании средств графической информации и визуальной коммуникации посредством анализа исходных данных, моделирования функциональных ситуаций, учета факторов, влияющих на пользователя графического объекта.

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

Изучение дисциплины направлено на формирование компетенции

ПК-9: способность составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту и готовить полный набор документации по дизайн-проекту, с основными экономическими расчетами для реализации проекта.

В результате освоения дисциплины студент должен демонстрировать следующие результаты образования:

#### ЗНАТЬ

- содержание понятий «дизайн-проект», «дизайн-менеджмент»; виды и механизмы менеджмента;
- особенности творчества и творческой деятельности; отличительные особенности и специфику менеджмента в дизайне;
- основные механизмы менеджмента в арт-индустрии;
- стратегию и тактику технологий менеджмента;
- виды и способы планирования в менеджменте;
- базовые категории рынка и рыночных отношений в дизайн-индустрии;
- механизмы финансирования в сфере дизайн-индустрии;
- отличительные особенности производства товаров и услуг в сфере дизайна; виды и формы творческих организаций.

#### УМЕТЬ

- готовить полный набор документации по дизайн-проекту, с основными экономическими расчетами для реализации проекта;
- составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту;
- осуществлять профессиональные функции и обязанности руководителя дизайн-проекта;
- планировать деятельность творческих коллективов и организаций;
- применять полученные знания и навыки в деятельности руководителя.
- использовать современные информационные технологии при разработке новых продуктов;

#### ВЛАДЕТЬ

- навыками анализа состояния, проблем и тенденций развития дизайн-проекта;
- поиска организационно-управленческие решения в нестандартных ситуациях и готовностью нести за них ответственность;
- способностью применять на практике знания о теоретических основах управления в сфере дизайна,
- навыком принятия управленческих решений в области организации труда; в проектной работе в разных видах дизайна, участию в разработке инновационных проектов;
- способностью разрабатывать проекты с учетом конкретных технологических, эстетических, экономических параметров;