

VIII. МАТРИЦА КОМПЕТЕНЦИИ

Код компетенции	Наименование компетенции	Код модуля, учебной дисциплины
УК-1	Владеть основами исследовательской деятельности, осуществлять поиск, анализ и синтез информации.	1.1.1
УК-2	Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе применения информационно-коммуникационных технологий.	1.1.2
УК-3	Осуществлять коммуникации на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия.	1.1.3
УК-4	Работать в команде, толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные, культурные и иные различия.	1.1.4
УК-6	Проявлять инициативу и адаптироваться к изменениям в профессиональной деятельности.	1.3.1, 2.1.2
УК-8	Обладать современной культурой мышления, уметь использовать основы философских знаний в профессиональной деятельности.	1.3.2, 1.6.1
УК-5	Быть способным к саморазвитию и совершенствованию в профессиональной деятельности.	1.4.1, 1.4.2, 1.5.2
УК-7	Обладать гуманистическим мировоззрением, качествами гражданственности и патриотизма.	2.1.1, 2.1.2
УК-9	Выявлять факторы и механизмы исторического развития, определять общественное значение исторических событий.	4.1
БПК-1	Владеть основными понятиями и методами высшей математики, применять полученные знания для решения задач теоретической и практической направленности	1.2.1
БПК-2	Понимать основные закономерности основ начертательной геометрии, построения геометрических предметов, теорию теней и перспективы	1.2.2, 1.3.1, 1.3.2, 1.6.1, 1.6.5
БПК-3	Владеть основными понятиями и законами физики, принципами экспериментального и теоретического изучения физических явлений и процессов	1.2.3, 1.6.3
БПК-10	Использовать и применять знания в области теоретических основ дизайна и композиции с учетом их закономерностей в профессиональной деятельности	1.3.1, 1.6.4, 2.2.2, 2.4.2
БПК-12	Владеть навыками и приемами работы в графических редакторах, уметь создавать комбинированные изображения, применять специальные эффекты	1.3.2, 1.6.2
БПК-7	Владеть базовыми знаниями и практическими навыками в области проектирования, разработки дизайна веб-проектов с учетом требования дизайнера и юзабилити	1.3.3, 1.5.4
БПК-6	Владеть способами создания современных интерфейсов продуктов массмедиа, уметь проектировать и анализировать пользовательский интерфейс, использовать стандарты по юзабилити и дизайну, применять средства и инструменты прототипирования, эргономические критерии качества интерфейсов	1.3.4
БПК-9	Владеть методами и техникой экспериментального исследования моделей поведения пользователей в информационном пространстве, изучения и управления свойствами графических систем	1.3.4, 1.6.3, 1.6.4
БПК-4	Иметь навыки использования методов языка разметки документов HTML5 и основ верстки, принципов создания и стилизации веб-проектов, применения специализированных библиотек	1.5.1, 1.5.3
БПК-5	Использовать знания основ функциональной, конструктивной, эстетической ценности объектов дизайна, создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна средствами художественной композиции	1.5.4, 1.6.4
БПК-11	Владеть приемами программирования и оформления функциональных модулей в приложениях и веб-проектах, применять наиболее оптимальные решения для профессиональных задач программирования на стороне клиента и сервера	1.5.5, 2.3.1, 2.3.2, 2.3.3, 2.3.4
БПК-8	Использовать знания по типологии и структуре электронных и веб-изданий, оптимизации структуры и навигации, методов верстки и стиливого оформления	1.5.6, 1.5.7
БПК-13	Обладать базовыми знаниями о структуре трехмерного изображения, принципах формирования топологии объектов и их оптимизации с учетом интегрирования в игровые движки	1.6.5, 2.2.1, 2.2.2
БПК-18	Осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	2.3.1, 2.3.2, 2.3.4
БПК-17	Владеть основными методами защиты производственного персонала и населения от негативных воздействий факторов антропогенного, техногенного, естественного происхождения, знаниями основ рационального природопользования и энергосбережения, обеспечивать безопасные и здоровые условия труда	2.3.4, 2.5.2, 2.5.4
БПК-14	Понимать принципы разработки мультимедийных объектов, обладать навыками и приемами формирования движения объектов и анимационных переходов, управления движением составных объектов	2.4.1, 2.4.2, 2.2.3
БПК-16	Исследовать тенденции развития современных медиакоммуникационных систем, проводить анализ и обобщение закономерностей, внедрять полученные результаты в профессиональную деятельность	2.5.1, 2.5.3, 2.4.1
БПК-15	Использовать современные тенденции в технологиях разработки электронных изданий, методов тестирования оценки их работоспособности	2.5.5, 2.5.6
СК-7	Планировать и организовывать работу по разработке мультимедийных и игровых проектов, их рыночному сопровождению и продвижению	1.3.3, 2.5.2
СК-1	Формировать требования к электронным и веб-изданиям, другим интерактивным и потоковым сервисам, проводить их проектирование, выполнять оптимизацию, дизайн и программирование	1.5.6, 2.2.2, 2.4.2
СК-3	Разрабатывать, адаптировать и внедрять, продвигать технологические и управленческие инновации в профессиональной деятельности	1.6.3, 2.3.5
СК-10	Понимать особенности цветовой совместимости человеком и компьютерной системой, свойства материальных объектов, их поведение с учетом физических законов, требования к качеству цветопередачи и цветоспроизведения, владеть методологией выбора цветовой палитры с учетом поставленных задач	2.2.1, 2.2.2
СК-4	Владеть методами расчетов цветковых пространств, двумерных и трехмерных форм с учетом пространственного проецирования и физических законов, а также их моделирования	2.2.2, 2.2.3, 2.2.4, 2.3.5
СК-9	Работать с научной, нормативно-справочной и специальной литературой в области графического дизайна, мультимедийных и сетевых технологий, проводить исследования новых технологий, проектов и решений с целью оценки их инновационного потенциала	2.2.3, 2.2.4

СК-2	Применять стиливые свойства к оформлению веб-проектов, графических объектов, игровых сцен и окружения	2.3.5, 2.5.3
СК-12	Взаимодействовать со специалистами смежных профилей и работать в команде	2.4.1, 2.4.2, 2.2.4
СК-8	Использовать основы национального и международного законодательства в области стандартизации сетевых и веб-технологий	2.5.4
СК-5	Использовать навыки программирования и моделирования поведения игровых объектов в игровой среде, управления и кодирования информации о свето-теневых эффектах, свойствах материалов и их динамики	2.5.4, 2.5.5
СК-13	Использовать технологическое оборудование для фото-видеосъемки, создания графических объектов и профилей, дополнительные устройства для формирования виртуальной среды и внедрения данных компонентов в веб-издания	2.5.6
СК-11	Понимать состав и свойства трехмерных объектов, требования к структуре итогового объекта с учетом его интеграции в проект, уметь обосновать выбор программных средств и инструментов	2.5.7, 2.6.2, 3.2
СК-14	Применять знания основ тестирования игровых и веб-проектов, выявлять и исправлять возможные ошибки в коде и интерфейсах	2.6.1, 2.6.2, 2.6.3, 2.6.4
СК-6	Применять методы технической и правовой защиты контента в разрабатываемых проектах IT-сферы	2.6.1, 3.6
СК-15	Осуществлять поиск бизнес-партнеров при разработке проектов и управления ими	2.6.4

Разработан в качестве примера реализации образовательного стандарта по специальности 1-47 01 02 "Дизайн электронных и веб-изданий".

¹ При составлении учебных планов учреждений высшего образования учебная дисциплина «Основы управления интеллектуальной собственностью» планируется в качестве дисциплины компонента учреждения высшего образования, факультативной дисциплины или дисциплины дополнительных видов обучения.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель Министра информации
Республики Беларусь

_____ И.И.Бузовский
_____ 20__ м.п.

Председатель УМО по химико-технологическому образованию

_____ И.В.Войтов
_____ 20__ м.п.

Председатель НМС по полиграфии

_____ М.С.Шмаков
_____ 20__

Рекомендован к утверждению Президиумом Совета УМО

по химико-технологическому образованию

Протокол № ____ от _____

СОГЛАСОВАНО

Начальник Главного управления профессионального образования
Министерства образования Республики Беларусь

_____ С.А.Касперович
_____ 20__

Проректор по научно-методической работе Государственного
учреждения образования «Республиканский институт высшей школы»

_____ И.В.Титович
_____ 20__ м.п.

Эксперт-нормоконтролер

_____ М.В.Шестаков
_____ 20__