

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Плакатная графика

по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн графический»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

Освоение студентами методов и технологий создания плаката; умение использовать плакатную графику как элемент эффективной коммуникативной среды рекламы; воплощать различные художественные образы средствами плакатной графики с учетом психологии восприятия потребителей.

Содержание курса «Плакатная графика» включает темы, позволяющие студентам рассмотреть в исторической ретроспективе культурные, социально-политические и экономические предпосылки становления и развития жанра плаката, прогнозировать актуальные направления развития плаката как синтетического жанра графического дизайна и рекламы.

Задачи освоения дисциплины:

- раскрыть сущность понятия «плакат»;
- познакомить с историей становления и развития жанра плаката;
- выявить технические, стилистические и идеологические особенности рекламного плаката в разные исторические периоды;
- познакомить с наиболее значимыми отечественными и зарубежными произведениями в жанре плаката, с авторами, работавшими в этой области художественной культуры;
- развить навыки анализа выразительных качеств плаката;
- сформировать представления об особенностях образных решений в плакате;
- ознакомиться с современным опытом и технологическими областями проектирования и производства плаката;
- развить навыки формальной композиции, освоить методы их применения в плакате;
- дать представление о форме, содержании и структуре рекламного обращения в плакате;
- познакомить с моделями восприятия рекламных обращений и основами психологии потребления рекламы;
- познакомить с методиками поиска идей для креативной концепции плаката;

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Плакатная графика» относится к дисциплинам по выбору блока Б1. ОПОП, части, формируемой участниками образовательных отношений. Изучение дисциплины предусмотрено в 7 семестре.

Входными знаниями умениями и компетенциями являются знания, умения и компетенции освоенные в рамках следующих дисциплин ОПОП: Основы композиции, Цветоведение и колористика, История орнамента, История декоративно-прикладного искусства, Компьютерная графика в графическом дизайне, Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Проектирование в графическом дизайне, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне, Макетирование в графическом дизайне, Художественно-техническое редактирование, Фотографика. А также при прохождении проектно-технологической практики. Освоение дисциплины ведется параллельно с дисциплиной Проектирование в графическом дизайне.

Дисциплина «Плакатная графика» является предшествующей для следующих дисциплин(модулей) ОПОП: Технология полиграфии, Основы печати, Техника графики,

Иллюстрация. А также для прохождения Научно-исследовательской практики, Преддипломной практики, для Подготовки к процедуре защиты и защиты выпускной квалификационной работы.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ПК- 2 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ИД-1пк2 Знать академический рисунок; техники графики; компьютерную графику; теорию композиции; цветоведение и колористику; типографику; фотографику; основы художественного конструирования и технического моделирования; основы рекламных технологий; технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки; материаловедение для полиграфии и упаковочного производства; историю искусств;</p> <p>ИД-2.1пк2 Уметь находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p>ИД-2.3пк2 Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</p> <p>ИД-3пк2 Владеть навыками изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.1пк2 Владеть навыками определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.2пк2 Владеть навыками разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы **108 часов (с экзаменом 144)**

5. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проведения практических занятий.

При организации самостоятельной работы используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проработки учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; выполнения учебно-творческих работ и подготовки к экзамену.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:

Устный опрос, учебно-творческие работы.

Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена