

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Шрифт

по направлению 54.03.01 Дизайн

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

Дать студентам необходимые знания о происхождении шрифта, его развитии в историческом процессе, через эпохи; о формировании стилистических особенностей и технологических трансформаций по мере изобретения книгопечатания и способов печати вплоть до современности.

Задачи освоения дисциплины:

История шрифта. Эволюция шрифтовых форм и их взаимосвязь с технологиями печати. Классификация современных наборных шрифтов. Анатомия знака. Морфология и эстетика шрифта. Понятия стиля. Современная шрифтовая культура.

Шрифт и алфавит – одни из фундаментальных изобретений в культуре человечества. Это средство передачи знаний, информации, опыта, фиксации и трансляции самых разнообразных (от простых до самых сложных) достижений в культуре, науке, истории, общественном устройстве, экономике, взаимоотношениях этносов и народов.

Изучение данной дисциплины является особо актуальным в связи с тем, что в современном обществе значение информации, и визуальной информации, в частности, имеет тенденцию к возрастанию. С развитием автоматизированной обработки и хранения информации, у дизайнеров-графиков появились новые возможности и средства выражения. Развитие компьютерных технологий, не должно означать забвение лучших традиций, накопленных графикой и дизайном в области структурирования визуальной информации. Одним из важнейших средств структурирования информации в объектах графического дизайна традиционно является шрифт.

Процессы информатизации многих сфер общественной жизни ставят перед дизайнерами сложную задачу – задачу ответственности за качество визуальной среды, решать которую необходимо с учетом уже хорошо известных закономерных связей, с учетом всего опыта, накопленного графиками и дизайнерами. Учитывать этот опыт необходимо, еще и потому, что сам человек со всем комплексом базовых потребностей остался прежним, и прежними остались фундаментальные механизмы человеческого зрения.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Шрифт» относится к обязательным дисциплинам блока Б1 дисциплин ОПОП. Изучение дисциплины предусмотрено учебным планом в 3 семестре.

Входными знаниями умениями и компетенциями являются знания, умения и компетенции освоенные в рамках следующих дисциплин ОПОП: Академическая скульптура и пластическое моделирование (ОПК-4). Изучение дисциплины «Шрифт» ведется параллельно с дисциплинами: Пропедевтика (ОПК-4), Академическая живопись(ОПК-4), Культурные и креативные индустрии(ОПК-4).

Освоение знаний умений и компетенций в рамках дисциплины «Шрифт» предшествует изучению последующих дисциплин ОПОП: Создание и продвижение творческого продукта (ОПК-4), Спецживопись (ОПК-4), Эргономика (ОПК-4), а также предшествует прохождению Преддипломной практики(ОПК-4), Подготовке к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы(ОПК-4).

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ИД-1.3опк4 Знать; типологию объектов дизайна; современную шрифтовую культуру; об эволюции шрифтовых форм и их взаимосвязи с технологиями печати; о понятии стиля ИД-2.1опк4 Уметь использовать ассоциативные возможности графики и цвета; способы проектной графики; использовать графические, макетные средства на различных этапах проектирования; применять знания законов композиции в профессиональной деятельности; применять современную шрифтовую культуру в дизайн-проектировании ИД-3.1опк4 Владеть техниками и приемами работы с художественно-графическими инструментами и материалами; приемами и методами художественного проектирования, конструирования и моделирования объектов и комплексов (серий) объектов дизайна в художественно-образном единстве

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы **144 часа**

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 (контрольных) заданий, и подготовки к экзамену.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:
Устный опрос, учебно-творческие (контрольные) задания.
Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена