

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Проектирование в графическом дизайне

по направлению 54.03.01 Дизайн

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Дисциплина «Проектирование в графическом дизайне» является одним из ключевых звеньев в подготовке дизайнеров-графиков. Изучение дисциплины «Проектирование в графическом дизайне» предусмотрено в форме практических занятий в течение всего срока обучения. Метод обучения основан на выполнении студентами практических заданий с нарастающим уровнем сложности по содержанию и по форме.

Цели освоения дисциплины:

Дизайнер должен быть готов к ведению профессиональной художественной и проектной деятельности, решать самые разнообразные профессиональные задачи, должен овладеть аналитическим и художественно-образным мышлением. Квалификация бакалавров профиля «Дизайн графический» предполагает владение методологией проектирования и освоение широкого спектра художественных средств, создание разработок различной степени сложности – от товарного знака до целого комплекса объектов, образующих ту или иную визуально-информационную и предметную среду.

Содержание дисциплины «Проектирование в графическом дизайне» включает в себя ряд основополагающих разделов и понятий: Типология объектов графического дизайна. Изучение основных методов, принципов и приемов композиционной организации. Графика и объем. Графический язык и визуальная культура. Креативность мышления и графический дизайн. Понятие коммуникативности – как одной из важнейших функций современного графического дизайна и ее роль в современной культуре и проектной деятельности.

Задачи освоения дисциплины:

Дизайнер осваивает этапы проведения проектного исследования, определяет проектные задачи с учетом психологических, социологических, культурологических и экономических факторов; создает оригинальные объекты с соответствующими художественно-конструктивными и технологическими решениями, выполняет оригиналы тиражируемых произведений.

На первых этапах обучения особое внимание обращается на формирование художественно-образного мышления и освоение основ изобразительной грамоты. Студенты осваивают принципы композиции, различные материалы и техники проектной графики, конструктивные решения. Выполнение различных упражнений подготавливает обучаемых к процессу конкретного проектирования, начинающегося с разработок отдельных продуктов графического дизайна, элементов фирменного стиля.

На старших курсах студентами решаются учебные задачи по созданию целостных комплексов взаимосвязанных объектов, заключающих в себе графический образ различных предприятий и организаций, мероприятий, интернет-ресурсов.

Процесс обучения не исключает права на экспериментальное проектирование концептуальных объектов дизайн-графики, реализация которых может опережать существующие возможности производства и технологии. Исходя из этого, программа курса предполагает её дальнейшее совершенствование.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Проектирование в графическом дизайне» относится к части ОПОП, формируемой участниками образовательных отношений. Данная дисциплина изучается с пятого по девятый семестр включительно.

Освоение данной дисциплины является одним из ключевых звеньев в подготовке дизайнеров-графиков. Изучению дисциплины «Проектирование в графическом дизайне» предшествует освоение знаний умений и компетенций в рамках следующих дисциплин:

Психология и педагогика, История орнамента/История декоративно-прикладного искусства, а также распределенной практики Проектная деятельность.

Изучение дисциплины «Проектирование в графическом дизайне» логически и содержательно связано с дисциплинами ОПОП: Компьютерная графика в графическом дизайне/Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Технический рисунок/Основы перспективы и начертательная геометрия, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне, Макетирование в графическом дизайне/Художественно-техническое редактирование, Основы теории и методологии проектирования, Типографика/Плакатная графика, Технология полиграфии/Основы печати, Техника графики/Иллюстрация, а также с Проектно-технологической практикой, Научно-исследовательской практикой.

Освоение знаний умений и компетенций в рамках дисциплины «Проектирование в графическом дизайне» предшествует прохождению Преддипломной практики и Подготовке к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы.

1.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	<p>ИД-1ук3 Знать основные приемы и нормы социального взаимодействия</p> <p>ИД-1.1ук3 Знать основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии</p> <p>ИД-2ук3 Уметь устанавливать и поддерживать контакты, обеспечивающие успешную работу в коллективе</p> <p>ИД-2.1ук3 Уметь применять основные методы и нормы социального взаимодействия для реализации своей роли и взаимодействия внутри команды</p> <p>ИД-3ук3 Владеть простейшими методами и приемами социального взаимодействия и работы в команде</p>
ПК-1 Способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ИД-1 пк1 Знать профессиональную терминологию в области дизайна и нормы этики делового общения</p> <p>ИД-1.1пк1 Знать типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-1.2пк1 Знать методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-1.3пк1 Знать типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности</p> <p>ИД-1.4пк1 Знать компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-1.5пк-1</p>

	<p>Знать законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности ИД-2пк1</p> <p>Уметь составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2.1пк1</p> <p>Уметь производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ИД-2.2пк1</p> <p>Уметь определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2.3пк1</p> <p>Уметь формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2.4пк1</p> <p>Уметь использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2.5пк1</p> <p>Уметь выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета. ИД-3пк1</p> <p>Уметь проводить презентации дизайн-проектов ИД-3.1пк1</p> <p>Владеть навыками обсуждения с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-3.2пк1</p> <p>Владеть навыками составления проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме ИД-3.3пк1</p> <p>Владеть навыками согласования с заказчиком и утверждения проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-3.4пк1</p> <p>Владеть навыками планирования и согласования с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p>ПК-2 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и</p>	<p>ИД-1пк2</p> <p>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;</p>

коммуникации	<p>ИД-1.1пк2 Знать компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2пк2 Уметь анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</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-2.2пк2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</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-2.4пк2 Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений</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> <p>ИД-3.3пк2 Владеть навыками подготовки графических материалов для передачи в производство</p>
--------------	---

4.Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 23 зачетных единицы (828 ч)

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 докладов и рефератов и подготовки к зачету.

6.Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:

Контрольные задания, просмотры.

Промежуточная аттестация проводится в форме: курсовой работы, экзамена