

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Макетирование в графическом дизайне

по направлению 54.03.01 Дизайн

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

Целью изучения курса «Макетирование в графическом дизайне» является овладение техникой и навыками объемного моделирования и обработки различных объектов и их элементов из бумаги и картона. Формирование представления о стадиях предпроектного и проектного макетирования; о применении различных материалов в макете, их технологических, конструкционных и имитационных возможностях.

Задачи освоения дисциплины:

Проектные задачи, решаемые посредством макетирования, могут быть сведены к трем группам:

- эвристические задачи, предполагающие использование приемов и методов макетирования для определения целесообразных воплощений проектной темы;
- уточняющие задачи, связанные с детальной отработкой различных сторон проектного решения, заданных предварительно или определенных в ходе проектирования;
- организационно-методические, задачи, связанные с трансляцией проектных идей и конкретных особенностей проектирования, производства и потребления изделий, как членами дизайнерского коллектива, так и специалистами различных направлений, имеющими дело с результатом проектирования.

В процессе макетирования студенты решают и композиционные задачи:

- система композиционных приемов и средств;
- образность и информативность формы;
- развитие ассоциативного и пространственного мышления, зрительного восприятия.

Процесс макетирования формирует объемно-пространственные представления у студентов, так как макет – одно из средств выражения идеи, способ передачи информации, один из важнейших наглядных элементов проекта. Макетная работа, сплавливая воедино процесс зрительной, интеллектуальной и эргономичной оценки объектов макетирования, позволяет выработать восприятие визуальных несоответствий, негармоничных соотношений элементов композиции, и одновременно, развивает аналитические способности к осуществлению отбора лучших вариантов результатов своей проектной деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Макетирование в графическом дизайне / Художественно-техническое редактирование относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОПОП. Входными знаниями, умениями и компетенциями необходимыми для освоения данной дисциплины являются компетенции, освоенные в ходе изучения дисциплин ОПОП: История орнамента, История декоративно-прикладного искусства, Компьютерная графика в графическом дизайне/Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне, Проектирование в графическом дизайне.

Данная дисциплина является предшествующей для дальнейшего освоения дисциплин (модулей) ОПОП: Проектирование в графическом дизайне, Типографика/Плакатная графика, Основы производственного мастерства, Технология

полиграфии /Основы печати, Техника графики/Иллюстрация.

Предшествует прохождению проектно-технологической практики, научно-исследовательской практики, преддипломной практики, а также подготовке к процедуре защиты и защите 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
<p>ПК -2 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<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;</p> <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>
<p>ПК-3 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ИД-1пк3 Знать нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-1.1пк3 Знать показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-1.2пк3 Знать технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки</p> <p>ИД-2 пк3 Уметь применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве</p> <p>ИД-2.1пк3 Уметь выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2.2пк3 Работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-3пк3</p> <p>Владеть навыками выбора показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.1пк3 Владеть навыками выбора средств контроля качества воспроизведения проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.2пк3 Владеть навыками проведения проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям</p>

4.Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц (180 часов)

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 заданий и подготовки к экзамену.

6.Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:

Устный опрос, контрольное задание, итоговое задание.

Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена