

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Иллюстрация

по направлению 54.03.01 Дизайн

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

### Цели освоения дисциплины:

Определение роли и места иллюстрации в проектной культуре дизайна. Роль иллюстрации как изобразительной основы коммуникации, проектируемой средствами графического дизайна. Определение иллюстрации как самостоятельного вида проектной графики, выявление ее функциональной природы.

### Задачи освоения дисциплины:

— создание иллюстраций на основе изучения методов композиционного построения, создания художественного образа и практического опыта использования материалов и техник разных видов графического искусства;

— изучение традиционных для иллюстрации и оформления книги графических искусств: гравюры, офорта, эстампа и т.д., определение их роли и места в современных объектах графического дизайна;

— формирование навыков создания визуального художественного образа информации, представленной в тексте;

— исследование и практическое освоение технологий формирования иллюстративного материала: коллажа, фотоколлажа;

— освоение методов создания индивидуального стиля иллюстраций, соответственно художественным проектным задачам;

— развитие творческого воображения и образного мышления;

— ознакомление с методами проектирования и разработки иллюстраций, а также редактирования иллюстративного материала с использованием современных цифровых технологий

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина (Б1.В.1.ДВ.04.02) «Иллюстрация» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Б1 дисциплин (модулей) ОПОП. Данная дисциплина подлежит изучению в 8 семестре четвертого курса обучения.

Входными знаниями, умениями и компетенциями, необходимыми для изучения данной дисциплины являются знания умения и компетенции, освоенные в рамках дисциплин (модулей) ОПОП: 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, Типографика/Плакатная графика. А также в процессе прохождения проектно-технологической практики. Изучение данной дисциплины ведется параллельно с дисциплинами ОПОП: Проектирование в графическом дизайне, Технология полиграфии/Основы печати.

Освоение дисциплины «Иллюстрация» предшествует прохождению 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
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</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-2.3пк2 Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</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 3 зачетных единицы (108 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 и подготовки к зачету.

#### **6.Контроль успеваемости**

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:

Устный опрос, учебно-творческое задание, эссе, просмотр.

Промежуточная аттестация проводится в форме: зачета.