

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Основы печати

по направлению 54.03.01 Дизайн

---

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

### Цели освоения дисциплины:

Цели дисциплины «Основы печати» – формирование у студентов общего взаимосвязанного представления о макетировании и редактировании продуктов графического дизайна, применении компьютерной верстки; обзор принципов создания макетов полиграфических изделий и их подготовке к печати.

### Задачи освоения дисциплины:

Ознакомление студентов с эффективными практическими методами и средствами художественно-технического редактирования и макетирования изделий графического дизайна

- овладение модульными системами верстки и принципами создания сквозной структуры оформления изданий;
- получение практических навыков работы с программным обеспечением для автоматизации процессов макетирования и редактирования изданий;
- формирование индивидуальных настроек программного обеспечения;
- ознакомление с правилами верстки; овладение навыками редакторской и корректорской работы;
- углубленное изучение принципов построения, анализа и редактирования векторных и растровых изображений;
- получение знаний об устройствах ввода/вывода графической информации, их характеристиках и настройках;
- получение навыков подготовки макетов к печати на различных устройствах вывода изображений.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Основы печати» 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 ОПОП: История орнамента/История декоративно-прикладного искусства, Компьютерная графика в графическом дизайне/Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне, Художественно-техническое редактирование/Макетирование в графическом дизайне, Проектирование в графическом дизайне, Типографика/Плакатная графика, а также проектно-технологической практики.

Изучение данной дисциплины ведется параллельно с дисциплинами Проектирование в графическом дизайне, Основы производственного мастерства, Техника графики/Иллюстрация.

Дисциплина «Основы печати» предшествует изучению последующих дисциплин (модулей) ОПОП: научно-исследовательская практика, преддипломная практика, подготовка к процедуре защиты и защита 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</p>

	передачи в производство
ПК-3 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ИД-1пк3 Знать нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ИД-1.1пк3 Знать показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ИД-1.2пк3 Знать технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки
	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
	ИД-2.1пк3 Уметь выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ИД-2.2пк3 Работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ИД-3пк3 Владеть навыками выбора показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ИД-3.1пк3 Владеть навыками выбора средств контроля качества воспроизведения проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ИД-3.2пк3 Владеть навыками проведения проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям

#### 4.Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц (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 лекционных и 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 зачету.

## **6.Контроль успеваемости**

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:  
Устный опрос, эссе, учебно-творческое задание.  
Промежуточная аттестация проводится в форме: зачета.