

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

(наименование дисциплины (модуля))

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

КРЕАТИВНЫЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель освоения дисциплины:

Целью освоения дисциплины является использование и рассмотрение объектов графического дизайна применительно к проектированию предметно-пространственной и архитектурной среды.

2. Задачи освоения дисциплины:

- Сформировать способность определять круг задач в рамках поставленной цели, определяет связи между ними и ожидаемые результаты их решения
- Развить навыки представлять результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования
- Выработать способность осуществлять художественную деятельность в академических рисунке, живописи, скульптуре; интегрировать собственные художественные разработки в дизайн-проект.
- Сформировать способность осуществлять творческую и проектную деятельность в дизайне среды, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментариев дизайнера.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ПК-1 Творческая проектная деятельность Способен создавать сложные комплексные художественные и дизайн-проекты; находить креативные решения открытых проблем в дизайне; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму дизайна ближайшего будущего.
- ПК-2 Инновационно-технологическая деятельность Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области инновационных технологий дизайна; определять перспективные направления развития технологий дизайна; осваивать и использовать инновационные технологии в своей творческой проектной деятельности.
- ПК-4 Способен осуществлять разработки технологической документации, образцов, прототипов, для промышленного, полиграфического производства и креативной индустрии; планировать и организовать производственный процесс макета, модели, прототипа, промышленного образца с использованием производственного комплекса студии, мастерской, предприятия; контролировать

точность исполнения изделия, элементов проекта в материале, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Формы и инструменты научного и прикладного исследования;
- Нормативные требования к оформлению проектной документации;
- Источники и банки хранения научной информации;
- Нормативные требования к оформлению результатов научной работы;
- Основы производственной деятельности в области специализации;
- Технологическую цепочку по производству дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;
- Нормативные требования к оформлению технической документации на производство;

Уметь:

- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;
- Работать с научной литературой;
- Осуществлять мониторинг научной литературы и информационной среды по специализации;
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу;

Владеть:

- Создавать сложные комплексные дизайн-проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет проектные решения по установленным требованиям к проектной документации
- Проводить самостоятельные научные исследования и эксперименты;
- Интегрирует результаты своей научной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;
- Организует реализацию проекта на производстве;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества производственных работ

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля и промежуточной аттестации студентов:

- Зачет с оценкой в форме просмотра по итогу 2 семестра.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единиц.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Введение. Задачи графического и средового дизайна

Раздел 2. Принципы проектного мышления в графическом дизайне.

Раздел 3. Система художественного проектирования с точки зрения синтеза, формирующих среду объектов. Продукт графического дизайна в различных видах архитектурной среды.

Раздел 4. Наружная реклама. Дизайн наружной рекламы как неотъемлемой части формирования городской пространственной среды.