

**Аннотация рабочей программы дисциплины «Проектирование в графическом дизайне»
для направления подготовки 54.03.01 Дизайн.**

Направленность (профиль) образовательной программы - Графический дизайн

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель изучения дисциплины:

формирование проектных умений концептуального и образно-пластического способов решения задач в графическом дизайне; развитие творческих способностей личности к деятельности в области дизайна. Овладение теоретическими и методологическими основами проектирования в дизайне; формирование творческой личности способной к деятельности в области дизайна.

Задачи изучения дисциплины:

- освоение теоретическими знаниями о предмете профессиональной деятельности «Проектирование в графическом дизайне»;
- обучение средствам и методам познания в проектном творчестве;
- освоение проектно-графического языка дизайн-деятельности;
- формирование системы проектных умений.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины и индикаторы их достижения

2.1 Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

| Код и наименование профессиональной компетенции | Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции |
|---|---|
| ПК-1 Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений | ИД-1 ПК-1 Знать: методы проведения научно-исследовательских работ; источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований; категориально- понятийный аппарат дизайнерской деятельности; источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований ИД-2ПК-1. Уметь: выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания; редактировать отобранную информацию по заданным параметрам ИД-3ПК-1. Владеть: навыками разработки художественной концепции проекта и поиска вариантов проектных решений, применения методов научных исследований при создании дизайн-проекта |
| ПК2. Способность создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации посредством владения рисунком и живописью, с обоснованием художественного замысла, композиционного решения и выбора техники исполнения | ИД-1ПК-2. Знать: художественные техники, методы и приемы проектной графики, приемы компьютерного моделирования и визуализации. ИД-2ПК-2. Уметь: использовать средства и приемы композиции, стилизации, типографики и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна ИД-3ПК-2. |

| | |
|--|--|
| | <p>Владеть: навыками создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; самостоятельно выполнять дизайн-проект</p> |
| <p>ПК-3 Способен осуществлять проектирование объектов визуальной информации и коммуникации, осуществлять представление и защиту дизайн проекта</p> | <p>ИД-1 ПК-3. Знать: средства и методы дизайн- проектирования; основные технологии разработки и реализации дизайн-проекта; требования к содержанию и составу технического задания, знает принципы систематизации, обобщения и представления результатов проектной деятельности. ИД-2ПК-3. Уметь: использовать профессиональную терминологию в области дизайна; анализировать информацию для работы над дизайн- проектом; разрабатывать и оформлять идею и концепцию дизайн- проекта и представлять ее в презентационных материалах. ИД-3 ПК-3. Владеть: методами создания объектов визуальной информации и коммуникации; приёмами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями, владеет навыками представления и презентации результатов проектной деятельности.</p> |
| <p>ПК-4 Способен проектировать объекты визуальной информации и коммуникации с учетом технологических особенностей производства.</p> | <p>ИД-1ПК-4. Знать: современные средства информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности, производственные требования при изготовлении различных видов продукции графического дизайна. ИД-2ПК-4. Уметь: использовать современные средства информационно- коммуникационных технологий в профессиональной деятельности, учитывать свойства материалов и технологии реализации дизайн-проектов. ИД-3ПК-4. Владеть: методологией и методами дизайн-процессов; осуществлять системный анализ аналогов, прототипов при создании эскизного дизайн- проекта с помощью информационных технологий, контролировать соответствие дизайн-проекта поставленной задаче и техническим требованиям.</p> |

3. Содержание дисциплины

Корпоративная идентификация . Разработка серии упаковок. Информационный дизайн. Дизайн- концепция литературного произведения. Социальный проект. Брендирование. Индивидуальные занятия.