

«ДИЗАЙН И РЕКЛАМНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Б1.В.ДВ.6.2

Дисциплина «Дизайн и рекламные технологии» предназначена для студентов, обучающихся по направлению подготовки – 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация - бакалавр входит в вариативную часть дисциплин по выбору блока Б1.

1. Цели и задачи дисциплины

Целями изучения дисциплины «Дизайн и рекламные технологии» являются формирование у обучающихся знаний законов построения дизайна в рекламе на основе примеров из реальной жизни, подготовить дизайнеров к работе и взаимодействию с другими рекламными профессиями.

Основными задачами дисциплины являются:

– дать обучающимся общее представление об инструментарии для медиапланирования: анализа рыночной ситуации, технологии выбора рекламных носителей;

– ознакомить обучающихся с новыми методами, новым опытом и новыми эффективными решениями в сфере дизайна и рекламных технологий;

– освоить методы и принципы проектирования средств графической информации и визуальной коммуникации, посредством анализа исходных данных, моделирования функциональных ситуаций, учета факторов, влияющих на пользователя графического объекта.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина «Дизайн и рекламные технологии» относится к вариативной части дисциплин блока 1 (Б1) ОП бакалавриата.

Изучение дисциплины базируется на знаниях и умениях, полученных обучающимися при изучении дисциплин, таких как «История графического дизайна и рекламы», «Пропедевтика», «Основы производственного мастерства».

Дисциплина «Дизайн и рекламные технологии» является предшествующей для изучения дисциплин «Проектирование», «Организация проектной деятельности».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В данном разделе содержится описание перечня планируемых Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС ВО и образовательной программой по данному направлению подготовки:

ОПК-3 – способность обладать начальными профессиональными навы-

ками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании;

ПК-3 – способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств;

ПК-6 – способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- цели, задачи и средства рекламной деятельности;
- основы композиции в графическом дизайне;
- основы методологии проектирования в графическом дизайне.

Уметь:

- решать основные типы проектных задач;
- оперировать современными рекламными технологиями;
- применять понятие стиля в современной рекламе.

Владеть:

- навыками создания рекламного сообщения;
- навыками, методами и технологиями макетирования;
- профессиональными навыками работы с различными современными рекламными технологиями в области графического дизайна.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.