

«ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА»

Б1.Б.11

Дисциплина «Основы производственного мастерства» предназначена для студентов, обучающихся по направления подготовки – 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация - бакалавр входит в базовую часть дисциплин блока Б1.

1. Цели и задачи дисциплины

Целями изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» являются развитие у обучающихся теоретических знаний и практических навыков в применении графических техник, материалов и инструментов, необходимых для решения дизайнерских задач в области художественного проектирования объектов коммуникативного дизайна.

Основными задачами дисциплины являются:

- формирование у обучающихся базовых профессиональных навыков владения графическими инструментами, материалами и техниками;
- формирование индивидуального стиля, развитие навыков конкретной реализации своих идей для создания современной выразительной графики;
- получение профессиональных навыков в освоении технологий и приемов выполнения различных видов дизайнерское изделий;
- формирование способностей проектировать дизайнерское изделие с использованием средств проектной графики и компьютерного моделирования с последующим выполнением дизайн-проекта;
- формирование навыков самостоятельного выполнения дизайн-проекта;
- развитие способности комплексного подхода к решению проектных задач;
- подготовка обучающихся к художественной и проектной деятельности в области современного графического дизайна на основе методов и средств создания художественного образа с использованием средств проектной графики;
- обучение современным методам дизайн-проектирования;
- изучение на практике специфики изобразительных средств графического дизайна;
- формирование креативного мышления эмоционально-эстетических аспектов восприятия графического дизайна;
- изучение законов композиции, общих для всего изобразительного искусства, а также композиционных приемов в графическом дизайне в двухмерном и объемно-пространственном решениях;
- изучение особенностей оформления визуальных средств коммуникации в социо-культурной среде: фирменный стиль и его элементы; социаль-

ный, рекламный и коммерческий плакат, афиша и объемные, многостраничные полиграфические издания; объекты наружной рекламы и рекламы в интерьере;

– обучение умению в будущем создавать дизайнерские проекты, где единство всех элементов будет подчинено определенному художественному архитектурно-пространственному замыслу, сглаживая конфликты между урбанизацией и природой, и отображая культуру общества, в целом являясь творческим, общекультурным наследием.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к базовой части дисциплин блока 1 (Б1) ОП бакалавриата.

Дисциплина «Основы производственного мастерства» по объему часов и содержанию является базовым практическим курсом, определяющим квалификационную специализацию дизайнера и тесно связана с дисциплинами «Проектирование», «Компьютерные технологии», «Художественное редактирование», «Технологии полиграфии», «Основы WEB-дизайна», «Дизайн и рекламные технологии», «Типографика».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС ВО и образовательной программой по данному направлению подготовки:

ОК-10 – способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;

ОПК-5 – способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей);

ОПК-7 – способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

ПК-4 – способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;

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

ПК-11 – готовностью руководить коллективом в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- цели и задачи графического дизайна; тенденции развития современного графического дизайна; понятие эргономики;
- типологию графического дизайна по категориям решаемых задач;
- основные виды современной дизайнерской деятельности;
- визуальный язык дизайна; основы теории проектирования в графическом дизайне; основные методы и средства дизайн-проектирования;
- особенности восприятия информации человеком;
- основы теории проектирования в графическом дизайне; базовые элементы дизайна; терминологию графического дизайна.

Уметь:

- правильно использовать специальную терминологию; проектировать дизайн изделия;
- собирать, обобщать и интерпретировать с использованием современных информационных технологий информацию, необходимую для формирования суждений в профессиональной сфере;
- использовать знания при оценке визуальной информации; использовать различные современные технические средства для решения коммуникативных задач; создавать майнд-меп по материалам презентации;
- использовать знания при анализе отечественного и зарубежного опыта в сфере графического дизайна;
- проектировать средства визуальной коммуникации; разрабатывать дизайн периодических изданий;
- разрабатывать дизайн периодических изданий; использовать различные современные информационные технологии для решения коммуникативных задач; решать задачи на создание условного изображения.

Владеть:

- визуальным языком графического дизайна; средствами выразительности композиции;
- приемами создания объектов корпоративного и рекламного дизайна;
- средствами графических средств в графическом дизайне; методами стилизации и трансформации; навыками выбора стилистического приема;
- пониманием специфики визуального языка графического дизайна;
- методами ведения дизайн-проекта; инструментарием графического дизайнера;
- приемами типографического дизайна; навыками создания творческих клаузуров; основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки и интерпретации визуальной информации.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 17 зачетных единиц, 612 часов.