

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.ДВ.06.02 Введение в профессию (дизайн костюма)

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

54.03.01 ДИЗАЙН

Направленность (профиль)

54.03.01 ДИЗАЙН

Форма обучения

очная

Год набора

2019

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

профессор, Арбатский И.В.

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

«Введение в профессию (графический дизайн)» является базовой общепрофессиональной дисциплиной для дизайнерской творческой деятельности. Вмещающая в себя различные сведения из истории материальной культуры, истории техники, истории науки

Целью изучения дисциплины, в первую очередь, ставится сориентировать студента в выбранной профессии. На начальном периоде обучения определить профессиональную специфику графического дизайна. Место в общей структуре дизайнерской деятельности, его взаимосвязи с другими сферами как дизайнерской деятельности, так и другими видами человеческой деятельности — технической, инженерной, научной, художественной. Показать различие и точки соприкосновения (взаимодействия) с ними. Указать на специфические особенности профессиональной деятельности графического дизайнера и социальную ответственность за визуальную коммуникацию в целом.

1.2 Задачи изучения дисциплины

Основной задачей дисциплины является дать понимание специфики графического дизайна. Места графического дизайна в структуре человеческой деятельности в целом и дизайнерской деятельности в частности. Сориентировать в специализациях графического дизайна, дать понимание основных приемов, методов и принципов применяемых в проектной деятельности дизайнера-графика.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ОК-6: способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	
ОК-6: способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	социальную значимость своей будущей профессии способы осуществлять поиск информации коммуникационными свойствами личности для работы в команде
ОПК-7: способностью 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	

ОПК-7: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных,	Осуществлять поиск исторического и научного материала для научно-исследовательской работы ориентироваться в стилистических особенностях проектной культуры (модернистская парадигма) графического дизайна
представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	методикой сбора и анализа информации
ПК-4: способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	
ПК-4: способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	важность исследовательской работы и ее принципиальное влияние на качество конечного проектного результата самостоятельно подбирать соответствующие материалы для выполнения поставленных задач анализировать физико-механические свойства бумаги: упругость материала, его сопротивляемость, сворачиваемость, чувствовать предел разрыва бумаги, процент влажности при создании конструкции из бумаги навыками трансформации бумаги с позиции современного производства

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад. час)	е
		1
Контактная работа с преподавателем:	1 (36)	
занятия лекционного типа	1 (36)	
Самостоятельная работа обучающихся:	1 (36)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	
Промежуточная аттестация (Экзамен)	1 (36)	

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
1. Определение Графического дизайна.									
	1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТЕРМИНА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: Графический дизайн, визуальный дизайн, прикладная графика, художественно-проектная деятельность по созданию оригиналов, предназначенных для массового воспроизведения любыми средствами визуальной коммуникации (полиграфия, кино, телевидение).	2							
	2. ЗАДАЧИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: Задачей графического дизайна является наглядное представление сообщений, событий, идей, ценностей, указаний любого рода; в основном художественные задачи.	2							

3. СРЕДСТВА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: Средства графического дизайна — знак, графика, шрифт, типографика, фотографика. Если дизайн связан с материальной стороной человеческой жизни и формирует её вещную среду, то графический дизайн имеет дело с миром информации, которой придает визуальную форму.	2							
4. СФЕРА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНЕРА: В сферу деятельности дизайнера-графика (визуального коммуникатора) входят все печатные издания (книги, журналы, плакаты, марки, упаковка и т.п.), графика на станках и приборах, теле- и кинографика, объекты массового восприятия (графич. решение выставок, витрин, дорожных знаков и т.п.), т.е. всё то, что осуществляет визуальную связь между человеком и человеком, человеком и вещью.	2							
5. Графический дизайн и прикладная (промграфика) графика							12	
2. Специфика графического дизайна								
1. СПЕЦИФИКА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: Специфика художественного творчества в области графического дизайна; Решение функциональных задач в заданных обстоятельствах; Получение художественных результатов в рамках конкретных практических задач.	2							

<p>2. СПЕЦИАЛИЗАЦИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ: Основные, исторически сложившиеся специализации, вошедшие в графический дизайн; Специализации графического дизайна: искусство плаката, книжное искусство, иллюстрация, книгопечатание, шрифтовой дизайн, каллиграфия, типографика, пиктографика, web-дизайн, телевизионная графика, журнальный дизайн, рекламно-графический дизайн, анимация...</p>	2							
<p>3. ОБОСОБЛЕНИЕ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: Обособление графического дизайна как профессиональной деятельности (где объединяются ранее развивавшиеся самостоятельно профессии художников книги, рекламы и промышленной графики); Обогащение графического дизайна навыками проектного мышления исторически сложившихся специализаций; Привнесение и сохранение художественных требований в графический дизайн; Констатация и формулирование термина «графический дизайн» на 1-м конгрессе Международного общества организаций графического дизайна (ICOGRADA, 1964).</p>	2							
<p>4. УНИВЕРСАЛИЗМ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: Современная установка на специалиста-универсала в графическом дизайне, владеющего широким спектром художественных средств и проектных методов, позволяющего создавать «визуальные тексты» любой сложности—от спичечной этикетки до фирменного графики целой промышленной отрасли.</p>	2							

<p>5. ПРОЦЕСС ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ: Процесс проектирования и этапы проектирования в графическом дизайне: сбор информации, сравнение и анализ, определение проблемы постановка цели; художественное решение возникает после того, как найдены ведущие аргументы проектного предложения и определена общая концепция проекта.</p>	2							
<p>6. Коммуникативный дизайн и массмедиа информация.</p>						12		
<p>3. Методология и основные проектные принципы современного графического дизайна.</p>								
<p>1. ПРОЕКТНЫЕ МЕТОДЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: Краткая историческая ретроспектива развития проектных методов в графическом дизайне; Каноническая проектная культура; Классическая проектная культура; Модернизм и установка на функциональные, интерноциональные методы проектирования; Современные методы проектирования в графическом дизайне; Тенденции и перспективы проектных методов.</p>	2							
<p>2. КОМПЕТЕНЦИЯ ДИЗАЙНЕРА-ГРАФИКА: В компетенцию дизайнера-графика входят знание и анализ рынка и потребителей, знание психологии восприятия и умение выбирать выразительные средства, с помощью которых можно более точно и экономично выполнить поставленную задачу. Традиционная для графика забота о художественном результате сочетается с дизайнерским стремлением к информативности и функциональной направленности решения.</p>	2							

<p>3. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: Его качество и действенность оцениваются многими критериями, такими, как соотношение текста и изображения, точность и новизна информации, аргументы пользы (от экономической до нравственной), целенаправленность и структурное единство всех элементов.</p>	2							
<p>4. ПРАКТИКА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: Для практики графического дизайна стремление наделить каждый практический результат также и ценностью художественного эксперимента, преодолеть разрыв между спонтанным, эмоционально окрашенным творческим процессом и интеллектуальным подходом к решению задач. Современный графический дизайн меньше, чем прежде, сосредотачивается на задачах рекламы.</p>	4							
<p>5. АКТУАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА: Всё более актуальным становится проектирование сложных структур, единых знаковых систем, например в области книжного искусства разработка целостных фирменных стилей (отд. издательств), позволяющих упорядочить и сделать более доходчивым поток печатной информации (особенно актуальной эта задача становится при подготовк учебных и справочных изданий).</p>	4							

6. ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН НА РУБЕЖЕ ТЫСЯЧИЛЕТИЙ: Графический дизайн в условиях постмодернизма и постиндустриального (информационного) общества; Противостояния интернационального и национального в современном графическом дизайне; Пути развития графического дизайна.	4							
7. Современные тенденции (концепции) в визуальных цифровых коммуникациях							12	
8.								
Всего	36						36	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Арбатский И. В. Шрифт и массмедиа: учебное пособие для вузов по программам магистерской подготовки по направлениям "Дизайн", "Дизайн архитектурной среды", "Градостроительство"(Красноярск: СФУ).
2. Назаров Ю.В. Постсоветский дизайн (1987-2000): Проблемы, тенденции, перспективы, региональные особенности(Москва: Союз Дизайнеров России).
3. Иллюстрированная хрестоматия по дизайну История и проблемы, теория и методология : учеб. пособие(Тюмень: Институт дизайна).
4. Веркман К. Д., Карпов Б. Г. Товарные знаки. Создание, психология, восприятие: научное издание(М.: Прогресс).
5. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техника: учеб. пособие для студентов архит. и дизайнерских специальностей(Москва: Архитектура-С).
6. Кларк П., Фридман Дж. Дизайн: пер. с англ.(Москва: АСТ).
7. Рунге В. Ф., Сеньковский В. В. Основы теории и методологии дизайна: учеб. пособие(Москва: МЗ-Пресс).

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. Microsoft Word

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Электронно-библиотечная система Book.ru <http://www.book.ru/>
2. Электронно-библиотечная система elibrary <http://elibrary.ru/>
3. Электронно-библиотечная система «Университетская книга online» <http://www.biblioclub.ru/>

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Аудитория должна быть обеспечена стационарным экраном, электронным проекционным комплексом для демонстрации слайдов.