

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

Б1.В.ДВ.15.03 Проектные концепции в графическом
дизайне

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, Куликова М.П.

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

- формировать теоретические представления студентов о фундаментальной природе объекта дизайн-проектирования;
- формировать представления студентов о необходимости и закономерностях перехода в деятельности проектирования из мира материальных объектов (константной реальности) в мир знаков и символов (реальность вероятностную);
- формировать представления студентов о происхождении, свойствах и содержании форм новой реальности

1.2 Задачи изучения дисциплины

Задачи изучения дисциплины формируются на основе изложения требований к формированию компетенций согласно соответствующим знаниям, умениям, навыкам.

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
ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	
ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	компьютерные технологии применяемые в дизайн-проектировании шрифтовую культуру и современные тенденции знать отличие шрифтовых культур в зависимости от парадигмы пользовать всей необходимой палитрой компьютерных технологий на практике подбирать шрифты под конкретную проектную задачу использовать полученные знания в профессиональной деятельности пакетом программ и навыками работы с ними системой электронного поиска и подбора шрифта анализом и систематизацией характерных стилеобразующих признаков
ПК-2: способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	

ПК-2: способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на	творческие концепции, их функции и типологию что такое концептуализм и изменение смысла понятия проектирования три способа пространствопонимания: классическая,
концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p>модернистская и постмодернистская парадигмы</p> <p>применять конструктивно-материальные элементы классической книги</p> <p>создавать и пользоваться модульной системой верстки (сетка) при конструировании и проектировании печатных изданий</p> <p>использовать виртуальное пространство постмодернизма – живописное, многоакцентное, многоосевое и т.д.</p> <p>способами верстки печатных изданий в классической парадигме</p> <p>способами создания модульных сеток для различных печатных изданий в модернистской парадигме</p> <p>способами создания дизайн-проектов в постмодернистской парадигме</p>

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	0,5 (18)	
практические занятия	0,5 (18)	
Самостоятельная работа обучающихся:	1 (36)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

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. Проектная культура и концептуализм									
	1. Проектная культура и концептуализм	2							
	2. Типология культурно-исторических парадигм графического дизайна	4							
	3. Интуитивное понимание законов парадигм по средствам клаузур			4					
	4. создание серии клаузур на заданную тему							8	
	5. Классическая парадигма	4							
	6. Классическая гармония строки, пространство полосы набора, классические пропорции, концепция титульного листа, конструктивно-материальные элементы классической книги, классика и современность.			4					

<p>7. Исполнение одного слова (собственного имени) антиквой.</p> <p>Исполнение нескольких слов антиквой: собственные имя,отчество, фамилия, расположенные в две или три строки.</p> <p>Моделирование полосы набора, содержащей заголовков из собственной фамилии, имени, отчества и текст реальной автобиографии, написанный в свободной авторской форме и набранный с применением «золотых правил» классической типографики.</p> <p>Проектирование титульного листа по принципам классической эстетики.</p> <p>Моделирование полосы набора по Чихольду.</p> <p>Проектирование собственной визитной карточки в классической парадигме (3 варианта).</p>							10	
8. Модернистская парадигма	4							
9. Модульная система конструирования Производство газет, журналов и книг, сетки Ле Корбюзье, Пола Рэнда, МаксимоВиньелли, структурирование текста, структурирование и пропорционирование полосы набора, информационная иллюстративная графика, система поиска информации (кодирование, навигация)			4					

10. Исполнение одного слова (собственного имени) из группы шрифтов без серифов (засечек). Исполнение нескольких слов из группы шрифтов без серифов: собственные имя, отчество, фамилия, расположенные в две или три строки. Проектирование собственной визитной карточки в модернистской парадигме (3 варианта). Расчёт собственной модульной сетки, для разворота страницы.							10	
11. Постмодернистская парадигма	4							
12. Ценности постмодернистской эстетики, виртуальное пространство постмодернизма – живописное, многоакцентное, многоосевое пространство свободы.			6					
13. Проектирование собственной визитной карточки в постмодернистской парадигме (3 варианта). Создание авторского листа в постмодернистской парадигме.							8	
14. Создание авторского плаката студентами в одной из изученных парадигм								
Всего	18		18				36	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Чихольд Я. Облик книги: избранные статьи о книжном оформлении (Москва: Книга).
2. Рудер Э., Жуков М. Типографика. Руководство по оформлению: [перевод с немецкого](Москва: Книга).
3. Феличи Д., Пономаренко С. И., Кондукова Е. Типографика: шрифт, верстка, дизайн: перевод с английского(Санкт-Петербург: БХВ-Петербург (Сbhv)).

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. AdobePhotoshop– самый популярный редактор в мире для работы с цифровым изображением.
2. AdobeIllustrator– признанный редактор в качестве стандарта среди дизайнеров, художников-оформителей и печатников во всем мире.
- 3.

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)

В процессе освоения необходимы такие технические средства как проектор, экран, компьютеры и программное обеспечение, соответствующее требованиям современного проектирования.