



## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Практикум по макетированию»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графический дизайн»

Программа разработана на кафедре дизайна

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Дисциплина «Практикум по макетированию» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Дисциплины (модули).
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Формирование представления о значении и месте графического дизайна, полиграфического производства и технологий тиражирования продуктов графического дизайна в системе массовых коммуникаций.
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	<p><b>ОПК-3</b> - способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании;</p> <p><b>ПК-1</b> - способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного смысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;</p> <p><b>ПК-4</b> - способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проектов.</p>
<b>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</b>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности печатных технологий перенесения оригинал-макета на разные носители: бумагу, картон, синтетические материалы, металл, дерево, ткань, аналоговые и электронные носители;</li> <li>• номенклатуру продуктов графического дизайна, формы и технологии тиражирования дизайнерской продукции.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• разрабатывать дизайнерские решения с использованием широковещательных технологий и компьютерных сетей;</li> <li>• использовать особенности разработки оригинал-макета в ориентации на разные технологические системы.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• техниками подготовки оригинал-макета с использованием традиционных и компьютерных технологий;</li> <li>• способностью применять приемы работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании, моделировании, при работе с цветом и цветовыми композициями;</li> <li>• способностью моделирования дизайнерских объектов на заданную тему, с учетом всех необходимых при этом требований, в том числе,</li> </ul>

	<p>требований соответствия формы ее содержанию;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• представлениями о художественных направлениях и методах изображения маркетинговой идеи в дизайне в разных потребительских сегментах, в том числе на современном этапе их развития;</li> <li>• навыками применения дизайн-технологий в дизайн-проектировании при выполнении различных видов творческих работ;</li> <li>• методиками поиска идей для креативной концепции проекта; принципами составления креативного брифа и технического задания на проектирование и промышленное воплощение проекта;</li> <li>• методами оценки качества креативных разработок и навыками выбора оптимального варианта для решения конкретной задачи;</li> <li>• навыками создания проектов с учетом психологического и физиологического аспектов восприятия;</li> <li>• основными законами графического дизайна и навыками их использования в профессиональной деятельности дизайнера.</li> </ul>
<p><b>Краткая характеристика учебной дисциплины</b></p>	<p>Задачи, решаемые посредством подготовки оригинал-макета. Основными видами применения традиционных (ручных) техник при разработки оригинал-макетов полиграфической продукции. Технологии тиражирования дизайнерской продукции, планирования и осуществления работ при изготовлении оригинал-макета. Использование графических пакетов и программ верстки при разработке оригинал-макета и при его подготовке к тиражированию.</p>
<p><b>Форма итогового контроля знаний</b></p>	<p>Для контроля усвоения студентами данной дисциплины, учебным планом предусмотрен экзамен, в форме выполнения итогового задания.</p>