

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ История орнамента

**по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн
графический»**

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

Изучение актуальных для современной художественной культуры вопросов теории и истории орнаментального искусства. Формирование представлений об орнаментальном искусстве как о важнейшем коммуникационном элементе материально-художественной культуры, имеющем глубокие семантические корни; изучение актуальных для современного графического искусства тенденций развития интереса к орнаментальным структурам прошлого; развитие профессионального мышления будущего дизайнера-графика.

Содержание дисциплины «История орнамента» включает в себя ряд основополагающих разделов и понятий: Значение орнамента в истории культуры. Генезис и семантика орнаментального образования. Смысловые корни орнаментики древних культур. Значение орнамента в западноевропейской, византийской и славянской культурах. Культурная идентичность. Орнамент и современный графический дизайн.

Задачи освоения дисциплины:

- изучение основных теоретических положений, касающихся природы, специфики, структуры орнамента в связи с его содержательной стороной;
- рассмотрение основных этапов исторического развития орнамента на примере наиболее выдающихся культур (от Древнего Египта до европейской культуры конца XIX века);
- рассмотрение закономерных фаз становления орнамента внутри каждой культуры.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «История орнамента» относится к факультативным дисциплинам ОПОП.

Для освоения дисциплины «История орнамента» студентам требуются знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения дисциплины Основы композиции.

Изучение дисциплины «История орнамента» является предшествующим для следующих дисциплин ОПОП: История дизайна, науки и техники, История декоративно-прикладного искусства, Компьютерная графика в графическом дизайне, Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Проектирование в графическом дизайне, История и теория культуры, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне, Макетирование в графическом дизайне, Художественно-техническое редактирование, История искусства, Фотографика, Типографика, Плакатная графика, Технология полиграфии, Основы печати, Техника графики, Иллюстрация.

Факультативная дисциплина «История орнамента» предшествует прохождению проектно-технологической практики, научно-исследовательской практики, преддипломной практики; а также подготовке к сдаче и сдаче государственного экзамена, подготовке к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
<p>ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ИД-1 опк1 Знать терминологический аппарат в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна</p> <p>ИД-1.1опк1 Знать особенности развития периодов древнего, западноевропейского и отечественного искусства; творчество представителей данных периодов</p> <p>ИД-1.2опк1 Знать проблематику соотношения культуры и цивилизации; историю культуры древних цивилизаций, западноевропейской и отечественной культуры; особенности культурологических концепций от античности до XX века;</p> <p>ИД-1.3опк1 Знать религиозные, философские и эстетические идеи конкретного исторического периода и их значение в мировой культуре</p> <p>ИД-2 опк1 Уметь анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества; анализировать произведения древнего, западноевропейского и отечественного искусства; ориентироваться в истории и теории школ и направлений культуры XIX и XX вв.;</p> <p>ИД-2.1опк1 Уметь рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p> <p>ИД-3опк1 Владеть навыками абстрактного мышления, способностью к анализу и синтезу</p> <p>ИД-3.1опк1 Владеть способностью и готовностью к диалогу и участию в дискуссиях; приемами ведения дискуссии и полемики, навыками публичной речи и аргументированного изложения собственной точки зрения;</p> <p>ИД-3опк1 Владеть навыками применения знаний в области истории и теории искусства, истории и теории дизайна в</p>

<p>ПК - 2 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>профессиональной деятельности</p> <p>ИД-1пк2 Знать академический рисунок; техники графики; компьютерную графику; теорию композиции; цветоведение и колористику; типографику; фотографику; основы художественного конструирования и технического моделирования; основы рекламных технологий; технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки; материаловедение для полиграфии и упаковочного производства;</p> <p>ИД-2пк2 Уметь анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2.4пк2 Уметь обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений</p> <p>ИД-3пк2 Владеть навыками изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.1пк2 Владеть навыками определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
---	--

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет **2** зачетных единицы
72 часа

5. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: традиционное обучение (лекционно-семинарская система); технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проведения практических занятий.

При организации самостоятельной работы используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проработки учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; выполнения контрольного задания и подготовки к зачету.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:
Контрольные задания, промежуточные просмотры.
Промежуточная аттестация проводится в форме: зачета