

# **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Макетирование в графическом дизайне**

---

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

## **1. Цели и задачи освоения дисциплины**

### **Цели освоения дисциплины:**

Целью изучения курса «Макетирование в графическом дизайне» является овладение техникой и навыками объемного моделирования и обработки различных объектов и их элементов из бумаги и картона. Формирование представления о стадиях предпроектного и проектного макетирования; о применении различных материалов в макете, их технологических, конструкционных и имитационных возможностях.

### **Задачи освоения дисциплины:**

Проектные задачи, решаемые посредством макетирования, могут быть сведены к трем группам:

- эвристические задачи, предполагающие использование приемов и методов макетирования для определения целесообразных воплощений проектной темы;
- уточняющие задачи, связанные с детальной отработкой различных сторон проектного решения, заданных предварительно или определенных в ходе проектирования;
- организационно-методические, задачи, связанные с трансляцией проектных идей и конкретных особенностей проектирования, производства и потребления изделий, как членами дизайнерского коллектива, так и специалистами различных направлений, имеющими дело с результатом проектирования.

В процессе макетирования студенты решают и композиционные задачи:

- система композиционных приемов и средств;
- образность и информативность формы;
- развитие ассоциативного и пространственного мышления, зрительного восприятия.

Процесс макетирования формирует объемно-пространственные представления у студентов, так как макет – одно из средств выражения идеи, способ передачи информации, один из важнейших наглядных элементов проекта. Макетная работа, сплавливая воедино процесс зрительной, интеллектуальной и эргономичной оценки объектов макетирования, позволяет выработать восприятие визуальных несоответствий, негармоничных соотношений элементов композиции, и одновременно, развивает аналитические способности к осуществлению отбора лучших вариантов результатов своей проектной деятельности.

## **2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина Макетирование в графическом дизайне / Художественно-техническое редактирование относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОПОП. Входными знаниями, умениями и компетенциями необходимыми для освоения данной дисциплины являются компетенции, освоенные в ходе изучения дисциплин ОПОП: Основы композиции, Цветоведение и колористика, История орнамента, История декоративно-прикладного искусства, Компьютерная графика в графическом дизайне, Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Проектирование в графическом дизайне, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне.

Данная дисциплина является предшествующей для дальнейшего освоения дисциплин (модулей) ОПОП: Фотографика, Основы производственного мастерства,

Типографика, Плакатная графика, Технология полиграфии, Основы печати, Техника графики, Иллюстрация. Предшествует прохождению проектно-технологической практики, научно-исследовательской практики, преддипломной практики, а также 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>ПК-3 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ИД-1пк3 Знать нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-1.1пк3 Знать показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-1.2пк3 Знать технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки</p> <p>ИД-2 пк3 Уметь применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве</p> <p>ИД-2.1пк3 Уметь выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-2.2пк3 Работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3пк3 Владеть навыками выбора показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.1пк3 Владеть навыками выбора средств контроля качества воспроизведения проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ИД-3.2пк3 Владеть навыками проведения проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям</p>

#### **4. Общая трудоемкость дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет **5** зачетных единиц  
144 часа (с экзаменом 180)

#### **5. Образовательные технологии**

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: 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 учебно-творческих заданий и подготовки к экзамену.

#### **6. Контроль успеваемости**

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:

Устный опрос, контрольное задание, итоговое задание

Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена