

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Шрифт

по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн костюма»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

Дать студентам необходимые знания о происхождении шрифта, его развитии в историческом процессе, через эпохи; о формировании стилистических особенностей и технологических трансформаций по мере изобретения книгопечатания и способов печати вплоть до современности.

Задачи освоения дисциплины:

История шрифта. Эволюция шрифтовых форм и их взаимосвязь с технологиями печати. Классификация современных наборных шрифтов. Анатомия знака. Морфология и эстетика шрифта. Понятия стиля. Современная шрифтовая культура.

Шрифт и алфавит – одни из фундаментальных изобретений в культуре человечества. Это средство передачи знаний, информации, опыта, фиксации и трансляции самых разнообразных (от простых до самых сложных) достижений в культуре, науке, истории, общественном устройстве, экономике, взаимоотношениях этносов и народов.

Изучение данной дисциплины является особо актуальным в связи с тем, что в современном обществе значение информации, и визуальной информации, в частности, имеет тенденцию к возрастанию. С развитием автоматизированной обработки и хранения информации, у дизайнеров-графиков появились новые возможности и средства выражения. Развитие компьютерных технологий, не должно означать забвение лучших традиций, накопленных графикой и дизайном в области структурирования визуальной информации. Одним из важнейших средств структурирования информации в объектах графического дизайна традиционно является шрифт.

Процессы информатизации многих сфер общественной жизни ставят перед дизайнерами сложную задачу – задачу ответственности за качество визуальной среды, решать которую необходимо с учетом уже хорошо известных закономерных связей, с учетом всего опыта, накопленного графиками и дизайнерами. Учитывать этот опыт необходимо, еще и потому, что сам человек со всем комплексом базовых потребностей остался прежним, и прежними остались фундаментальные механизмы человеческого зрения.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Б1.В.ОД.6 «Шрифт» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока Б1 дисциплин ОПОП. Данная дисциплина изучается во втором и третьем семестрах. Для освоения дисциплины «Шрифт» студентам требуются знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения таких предметов как «Рисунок», «Живопись», «Композиция» на предыдущем уровне образования. Достаточный уровень определяется успешной сдачей вступительных экзаменов по этим предметам. А также освоение компетенций дисциплин Пропедевтика в графическом дизайне и Технический рисунок в графическом дизайне.

Изучение дисциплины «Шрифт» ведется параллельно с дисциплинами Проектирование в графическом дизайне, Основы производственного мастерства.

Изучение дисциплины «Шрифт» является предшествующим для следующих дисциплин (модулей) ОПОП.: Технология полиграфии, Типографика, Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности, Преддипломная практика, Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	знать: историю происхождения письменности, алфавита, шрифта; развитие графемы (скелета) буквы; классификацию современных наборных шрифтов; об эволюции шрифтовых форм и их взаимосвязи с технологиями печати; о понятии стиля уметь: создавать шрифтовые композиции разного назначения: плакат, афиша, реклама, и т. д.; применять в решении творческих задач богатый арсенал стилистических особенностей шрифтов владеть: техниками и приемами работы с чертёжными инструментами и материалами
ПК-2 Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	знать: теоретические основы композиции, законы и правила уметь: проводить анализ исходных данных, подготовительного материала, логически обосновывать авторскую идею и концепцию проекта владеть: методами визуализации и презентации проектных предложений

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц 108 (180 с экзаменами)

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 работ и подготовки к экзамену и оформлению работ.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля: контрольные задания (учебно-творческие работы)

Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена.