

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Техника графики

---

по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн графический»

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

### Цели освоения дисциплины:

Изучение классических материалов, техник, технологий и приемов в станковой и прикладной графике. Практическое освоение навыков и классических техник станковой графики.

### Задачи освоения дисциплины:

Основной задачей курса является изучение изобразительных возможностей и особенностей различных графических техник – линогравюра, офорт, сухая игла, монотипия, ксилография, гравюра на картоне и т.д.

Выбор и использование различных выразительных средств графики, максимально раскрывающих творческую идею, в соответствии с поставленной художественной задачей. Способы и средства создания графического художественного образа.

- изучение основных видов ручной печати;
- изучение основных технологий печатной графики, их особенностей;
- основные приемы печати с различных материалов: картона, оргстекла, линолеума и т.п.;
- освоение навыков выбора техники для творческого замысла,
- освоение навыков безопасной работы с инструментами и оборудованием (резаками, иглами), печатным прессом;
- овладение способами и средствами создания эстампа, способами регулирования качества оттисков, хранения доски с последующим ее использованием;
- овладение способами комбинирования печатных техник для выразительности художественного образа авторской работы.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина (Б1.В.1.ДВ.04.01) «Техника графики» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Б1 дисциплин (модулей) ОПОП. Данная дисциплина подлежит изучению в 8 семестре четвертого курса обучения.

Входными знаниями, умениями и компетенциями, необходимыми для изучения данной дисциплины являются знания умения и компетенции, освоенные в рамках дисциплин (модулей) ОПОП: Основы композиции, Цветоведение и колористика, История орнамента, История декоративно-прикладного искусства, Компьютерная графика в графическом дизайне, Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне, Макетирование в графическом дизайне, Художественно-техническое редактирование, Фотографика, Типографика, Проектирование в графическом дизайне, Плакатная графика. А также в процессе прохождения проектно- технологической практики. Изучение данной дисциплины ведется параллельно с дисциплинами Проектирование в графическом дизайне, Иллюстрация, Технология полиграфии, Основы печати.

Освоение дисциплины «Техника графики» предшествует прохождению 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
ПК-2 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	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 ИД-2пк2 Уметь анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2.1пк2 Уметь находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории ИД-2.3пк2 Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов ИД-3.1пк2 Владеть навыками определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-3.2пк2 Владеть навыками разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

### 4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы **108 часов**

### 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, презентации и подготовки к зачету.

### 6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:  
Устный опрос, учебно-творческое задание презентация, контрольные задания  
Промежуточная аттестация проводится в форме: зачета