

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Цветоведение и колористика

по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн графический»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

Цвет в контексте дизайна современной визуальной предметно-пространственной среды; освоение теоретических знаний и практических навыков в области цветоведения и колористики; применение выразительных возможностей цвета на практике в условиях возрастающей роли эмоциональной составляющей в современном дизайне и визуальных коммуникациях. Закономерности восприятия цвета, смешение, взаимодействие цветов основы их гармонизации.

Задачи освоения дисциплины:

- определение роли и места колористики в художественной и проектной дизайнерской деятельности;
- ознакомление с понятийно-категориальным аппаратом цветоведения;
- ознакомление с основными концепциями цвета;
- исследование колористических закономерностей предметного мира;
- изучение разнообразных факторов, определяющих восприятие цвета;
- изучение психологического и физиологического аспектов зрительного восприятия цвета;
- раскрытие значения цвета как средства выражения художественного образа в дизайне

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Цветоведение и колористика» входит в блок Б1, базовой части дисциплин (модулей) ОПОП. Данная дисциплина подлежит изучению во втором семестре первого курса обучения.

До изучения данной дисциплины студент должен освоить содержание предшествующих дисциплин с формированием соответствующих компетенций (или их части): Основы композиции. Дисциплина «Цветоведение и колористика» логически и содержательно связана и изучается параллельно со следующими дисциплинами: Проектная графика, История орнамента, Академическая живопись.

Дисциплина «Цветоведение и колористика» предшествует изучению следующих дисциплин ОПОП: Академическая живопись, Пластическое моделирование и формообразование, История декоративно-прикладного искусства, Компьютерная графика в графическом дизайне, Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Проектирование в графическом дизайне, Шрифт, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне, Эргономика, Макетирование в графическом дизайне, Художественно-техническое редактирование, Фотографика, Спецживопись, Типографика, Плакатная графика, Технология полиграфии, Основы печати, Техника графики, Иллюстрация. А также предшествует прохождению проектно-технологической практики., научно-исследовательской практики, преддипломной практики, подготовке к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы.

Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
<p>ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>ИД-1опк4 Знать теорию света и цвета; цвет и цветовую гармонию; органические и неорганические красители и пигменты; изобразительные средства проектной графики, различные графические материалы и их свойства</p> <p>ИД-2.1опк4 Уметь использовать ассоциативные возможности графики и цвета; способы проектной графики; использовать графические, макетные средства на различных этапах проектирования; применять знания законов композиции в профессиональной деятельности; применять современную шрифтовую культуру в дизайн-проектировании ИД-3опк4</p> <p>ИД-3опк4 Владеть навыками линейно-конструктивного построения; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; навыками гармонизации цветовых отношений; принципами, приемами композиционной организации</p>
<p>ПК-2 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</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-2.3пк2 Уметь учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</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>

3. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет **4** зачетных единицы **144** часа (с экзаменом)

4. 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 контрольных работ, реферата и подготовки к экзамену.

5. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:

Устный опрос, контрольные работы, реферат.

Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена