

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Основы теории и методологии проектирования

по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн графический»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Дисциплина «Основы теории и методологии проектирования» направлена на последовательное изложение теоретических предпосылок проектной деятельности, методологических основ дизайна. Спецификой проектирования является его синтетический характер и природа, интегрировавшие аспекты искусства, технологии, социальных коммуникаций, культуры. В процессе освоения дисциплины рассматриваются связи между проектированием и сформировавшимися его сферами деятельности, а также специфика проектирования как особой деятельности. Специфика проектирования рассмотрена как в феноменологическом, так и историко-культурном и технологическом аспектах.

Цели освоения дисциплины: формирование методологической и методической базы профессиональной деятельности дизайнера, обучение методикам разработки проектных решений с учетом специфики условий производства, эксплуатации, потребления объектов разработки.

Задачи освоения дисциплины:

- сформировать представление о феномене дизайна и его границах;
- рассмотреть исторические предпосылки проектирования;
- проанализировать связь дизайна с культурой, социальными коммуникациями и технологическим развитием;
- рассмотреть типологию объектов проектирования;
- дать представление о технологии проведения исследований и разработке проектных концепций в дизайне;
- рассмотреть методику и этапы дизайнерского проектирования.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Основы теории и методологии проектирования» относится к дисциплинам базовой части блока Б1 дисциплин (модулей) ОПОП. В соответствии с учебным планом, данная дисциплина подлежит изучению в 1 семестре.

Для освоения дисциплины «Основы теории и методологии проектирования» студентам требуются знания, умения, навыки, сформированные на предыдущем уровне образования. Достаточный уровень определяется успешной сдачей вступительных экзаменов. Изучение дисциплины ведется параллельно с дисциплинами: Введение в специальность, Основы композиции, Академический рисунок.

Результаты освоения дисциплины будут необходимы для дальнейшего процесса обучения в рамках поэтапного формирования компетенций при изучении следующих дисциплин (модулей) ОПОП: Академический рисунок, Основы проектного управления, Психология и педагогика, Проектная графика, Основы предпринимательского права, Информационные технологии в дизайне, Компьютерная графика в графическом дизайне, Компьютерное моделирование в графическом дизайне, Проектирование в графическом дизайне, Социальное предпринимательство, Технический рисунок, Основы перспективы и начертательная геометрия, Компьютерное обеспечение проектирования в графическом дизайне, Спецрисунок, Правовые и финансовые основы дизайнерской деятельности, Эргономика, Фотографика. А также при прохождении учебно-ознакомительной практики, практики проектная деятельность, проектно-технологической практики, научно-исследовательской практики, преддипломной практики, при 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>УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся результатов и ограничений</p>	<p>ИД-1ук2 Знать действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность ИД-1.1ук2 Знать основные методы оценки способов решения профессиональных задач, виды ресурсов и ограничений ИД-2ук2 Уметь поводить анализ поставленной цели и формулировать задачи, необходимые для ее достижения, анализировать альтернативные варианты. ИД-2.1ук2 Уметь использовать нормативно-правовую документацию в сфере профессиональной деятельности ИД-3ук2 Владеть методиками разработки цели и задач проекта. ИД-3.1ук2 Владеть методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и иных условиях реализации проекта ИД-3.2ук2 Владеть навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>
<p>УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p>	<p>ИД-1ук3 Знать основные приемы и нормы социального взаимодействия ИД-1.1ук3 Знать основные понятия и методы конфликтологии, технологии межличностной и групповой коммуникации в деловом взаимодействии ИД-2ук3 Уметь устанавливать и поддерживать контакты, обеспечивающие успешную работу в коллективе ИД-2.1ук3 Уметь применять основные методы и нормы социального взаимодействия для реализации своей роли и взаимодействия внутри команды ИД-3ук3 Владеть простейшими методами и приемами социального взаимодействия и работы в команде</p>
<p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к</p>	<p>ИД-1.4 опк3 Знать о проектной культуре и проектной деятельности, методологии проектирования, о типологии объектов дизайна ИД-2.2опк3 Уметь разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи ИД-2.3опк3 Уметь создавать художественно-образные решения,</p>

<p>решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>отвечающие целям и задачам проектного задания ИД-3.1опк3 Владеть навыками представления проектного замысла в виде графической и объемно-пространственной модели ИД-3.2опк3 Владеть навыками синтеза возможных решений и научного обоснования своих предложений при проектировании дизайн-объектов</p>
<p>ПК-1 Способен подготавливать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ИД-1 пк1 Знать профессиональную терминологию в области дизайна и нормы этики делового общения ИД-1.1пк1 Знать типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-1.2пк1 Знать методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2пк1 Уметь составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-2.1пк1 Уметь производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Уметь определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИД-3.1пк1 Владеть навыками составления проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме</p>

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы **108 (144 часа с экзаменом)**

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 учебно-творческих заданий и подготовки к экзамену.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:
Устный опрос, доклад на семинаре, тестирование, учебно-творческие задания.

Промежуточная аттестация проводится в форме: экзамена