

## MINOR «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН PRO»

### Особенности программы:

Обеспечение и подготовка кадров, обладающих профессиональными компетенциями в области дизайна, удовлетворяющими возрастающие требования к качеству специалистов в области графического дизайна и рекламы, развития маркетинговой культуры, блогерства, способных на современном уровне творчески и высокопрофессионально решать задачи. Направления деятельности – типографика, фирменный стиль и логотипы, веб-сайты, инфографика, интерфейсы, навигационные системы, визуальные решения для упаковок и СМИ. Ключевая задача - привлекать, продавать, продвигать бренд.

(Minor) предназначена для студентов всех образовательных программ Major.

В отличие от Major (образовательная программа для обучающихся исследования с целью формирования ключевых компетенций), Minor-это три блока взаимосвязанных дисциплин непрофильной подготовительной направленности для студента. В конце первого курса бакалавриата Minor всем студентам предлагается выбор. Обучающийся обязан выбрать один минор для обучения.

Учится на втором и третьем курсах бакалавриата;

\* состоит из трех предметов, изучаемых последовательно;

\* Трудоемкость 15 или 20 кредитов (трудоемкость каждой дисциплины-5 кредиты);

\* трудоемкость входит в основную часть образовательной программы (кредиты входят в кредит 240 согласно основным дисциплинам программы);

\* общий каталог выбирается студентом каждой образовательной программы самостоятельно;

\* предметы проводятся одновременно: фактический день занятий дается с расписанием.

### Цели и задачи программы:

**Цель:** подготовка конкурентоспособных специалистов «Pro графический дизайн», обладающих передовыми технологиями, креативным мышлением, для реализации приобретенных компетенций в профессиональной деятельности в области визуальной коммуникации, разработки и проектирования продуктов графического дизайна.

### Задачи:

- овладение типологией объектов графического дизайна и эволюцией профессии; изучение нормативно-технологических норм в современном графическом дизайне;

- формирование ключевых компетенций студентов, необходимых для эффективного выполнения ими профессиональной деятельности;

- освоение основ графических программ; теорию и принципов профессиональных компьютерных программ;

- применение законов, правил, приемов и средств композиции при разработке интерьерных изделий;

- обеспечение подготовки высокообразованных специалистов, активно участвующих в обновлении общества на основе функциональной грамотности и здорового образа жизни.

- использование технологии Steam в навыках учащихся для выполнения творческих продуктов (Soft skills).

### Ожидаемые результаты обучения программы:

РО 1 – демонстрирует художественные знания и концепции, основанные на идеях визуализации информации в области графического дизайна;

РО 2 - делает современные и исторические выводы и рассуждения по проектным исследованиям, применяет знания на практике на основе предоставленной учебной информации;

РО 3 - знает законы художественно-композиционного творчества, типологию дизайна, приемы выполнения цветографических работ, декор интерьера и экстерьера;

РО 4 - использует ресурсы ИКТ и цифровых знаний в художественной трансформации, рисовании, разработке аксессуаров, тектонике изделий по сознательно предъявляемым художественным образам;

РО 5 – реализует объемную форму с текстилем в интерьере, использует композиционные законы в соответствии с современными тенденциями.

РО 6 - художественно-конструкторско-графические приемы и способы подготовки натуральных зрелищных технологических действий, освоение различных графических образов;

РО 7 - организует учебный процесс с использованием ИКТ с целью повышения дизайнерских способностей обучающегося в составе изделий;

РО 8 - Использование паровой технологии в формировании у студентов навыков создания творческих продуктов (Soft skills).

**Содержание программы:**

| № | Название дисциплины                           | Кредит | Распределение часов |                    |     |     | Краткое описание дисциплины  | Формируемые результаты обучения      |
|---|---|--------|---------------------|--------------------|-----|-----|--|--------------------------------------|
|   |   |        | Лекция              | Практика/лаборатор | СРС | СРС |  |                                      |
| 1 | Изобразительное (визуальное) искусство        | 5      | 30                  | 15                 | 30  | 75  | Рассматриваются виды визуального искусства как рисование, живопись, эстамп и скульптура, а также связанные с этим занятия, как графика, иллюминация рукописей, книжная иллюстрация, каллиграфия и архитектура, различные смешанные техники, концептуальное искусство, наряду с плёночными и цифровыми техниками, такими как фото; видеоарт и анимация, любая их комбинация. При изготовлений изделий используют ИКТ. | РО 1<br>РО 2<br>РО 4<br>РО 6<br>РО 8 |
| 2 | Композиция интерьере (Интерьерная композиция) | 5      | 30                  | 15                 | 30  | 75  | Композиция интерьера рассматривает особенностей стиля и эстетического вкуса, приемы формирования интерьера, динамику и статику, симметрию и асимметрию, контраста и нюанса, доминанта и равновесие, метр и ритм; цвета и фактуру основных элементов интерьера, особенности зрительного восприятия.   | РО 3<br>РО 5<br>РО 6<br>РО 7         |
| 3 | Интерьер текстиля (интерьер вязания)          | 5      | 30                  | 15                 | 30  | 75  | Рассматривается значительная роль текстиля в современном интерьере для создания уюта в домашних условиях, технология изготовления роскошных вплетенных изделий (модные покрывала и одеяла, коврики для   | РО 3<br>РО 5<br>РО 7<br>РО 8         |

|  |  |  |  |  |  |  |   |  |
|--|--|--|--|--|--|--|---|--|
|  |  |  |  |  |  |  | стульев, кресел) в интерьер различными методами плетения (вышивка, гобеленовая вышивка, макраме и т.д.), сочетание цветов. Использует ИКТ, технологию Steam при изготовлений изделий. |  |
|--|--|--|--|--|--|--|---|--|