

**Аннотация к рабочей программы дисциплины  
Б1.В.03 «ГРАФИЧЕСКИЙ И КОММУНИКАТИВНЫЙ ДИЗАЙН В СРЕДЕ»**

**Объем трудоемкости:** 5 зачетных единиц (180 часов всего, из них – 68,3 часа контактной работы: в т.ч.: 68 часов – лабораторная работа; 76 часов – самостоятельная работа; 0,3 часа – ИКР; 35,7 часов – контроль (экзамен).

**Цель дисциплины:** профессиональная подготовка студента в области проектирования систем коммуникаций в среде средствами графического дизайна.

**Задачи дисциплины:**

- получение необходимых для дальнейшего профессионального роста знаний, умений и навыков. К ним относятся:
- владение системой базовых понятий в области систем графических коммуникаций в городской среде;
- способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- умение учитывать особенности восприятия графической информации целевой аудиторией, применять визуальные средства воздействия на целевую аудиторию;
- знание основ проектирования графических коммуникаций с учетом специфики различных информационных носителей;
- развитие навыков применения компьютерных технологий;
- формирование способности применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Графический и коммуникативный дизайн в среде» входит в обязательную часть Блока Б1 дисциплины (модули) основной образовательной программы подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 «Дизайн» ООП ФГОС ВО.

Для изучения дисциплины «Графический и коммуникативный дизайн в среде» требуются знания и навыки *предшествующих дисциплин*: «Основы проектной деятельности (в дизайне)», «Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн», «История и теория искусств», «Композиция и проектная графика», «Дизайн-проектирование» и *последующих дисциплин*, для которых данная дисциплина является предшествующей в соответствии с учебным планом: курсовой проект, выпускная квалификационная работа, практики.

**Требования к уровню освоения дисциплины**

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине (знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности))
<b>ПК-1 Способен к концептуальной и художественно-технической разработке и реализации дизайн-проектов графических комплексов, интерьера и среды, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</b>	
ПК-1.1. Производит поиск, сбор и анализ информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Способен находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	<p><i>Знает</i> методы и способы поиска, сбора и анализа информации и творчески перерабатывать их в направлении дизайн-проектировании графических комплексов, интерьера и среды, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><i>Умеет</i> грамотно и профессионально владеть приемами художественного и технического моделирования в дизайн-проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p> <p><i>Владеет</i> методами дизайн-проектирования; способностью находить креативные решения в дизайн-проектировании графических комплексов, интерьера и среды, объектов</p>

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине ( <i>знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности)</i> )
	визуальной информации, идентификации и коммуникации, принимая во внимание их художественные и технические особенности и возможности современных технологий для их успешной реализации.
ПК-1.2. Способен обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений, проводить презентации дизайн-проектов.	<i>Знает</i> особенности формирования концепций в процессе разработки проектной идеи, решения дизайнерской задачи; формы и способы подачи презентации.
	<i>Умеет</i> обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; разрабатывать презентацию дизайн-проекта с использованием современных технологий.
	<i>Владеет</i> способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи; навыками организации и проведения презентации дизайн-проекта.

### Содержание дисциплины:

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины.

№	Наименование разделов (темы)	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
7 семестр						
1	Тема 1. Дизайн систем коммуникаций транспортных систем.	18	–	–	8	10
2	Тема 2. Пиктограммы и многофункциональные знаки и знаковые системы. Дизайн универсальных коммуникативных систем для госучреждений	60	–	–	30	30
3	Тема 3. Пиктограммы и многофункциональные знаки и знаковые системы. Дизайн универсальных коммуникативных систем для коммерческих учреждений.	60	–	–	30	30
	<b><i>ИТОГО по разделам дисциплины:</i></b>	<b>138</b>	–	–	<b>68</b>	<b>70</b>
	Контроль самостоятельной работы (КСР)	–	–	–	–	–
	Промежуточная аттестация (ИКР)	0,3	–	–	0,3	–
	Подготовка к текущему контролю	6	–	–	–	6
	<b><i>Общая трудоемкость по дисциплине</i></b>	<b>144,3</b>	–	–	<b>68,3</b>	<b>76</b>

**Курсовая работа (проект):** не предусмотрена.

**Форма проведения аттестации по дисциплине:** экзамен