

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина	<u>Б1.В.ДВ.1.1 «Введение в дизайн»</u>
Направление подготовки	<u>54.03.01 «Дизайн»</u>
По профилю	<u>Дизайн костюма</u>
Квалификация (степень) выпускника	<u>БАКАЛАВР</u>
Кафедра-разработчик рабочей программы	<u>«Дизайн»</u>

1. Цели освоения дисциплины «Введение в дизайн» являются:

- а) формирование у студентов дизайнерских знаний и умений, необходимых для изучения последующих дисциплин;
- б) формирование знаний и умений, необходимых будущему дизайнеру;
- в) обучение студентов основам дизайна и организации проектной деятельности;
- г) развитие у студентов умений воспринимать и ценить эстетические качества окружающего мира, а также осмысленно, грамотно формировать свое предметное окружение;
- д) формирование и развитие образно-логического и проектного мышления студентов.

2. Содержание дисциплины «Введение в дизайн»

- Орнамент как начальная форма создания условного изображения, знака, символа
- Искусство шрифта как основа графического дизайна
- Цветоведение как один из важнейших компонентов дизайна
- Решение художественного образа и его средства выражения
- Законы гармонии
- Понятие о средствах и приемах композиции
- Пропорции человека и пропорции в природе

3. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- а) основные виды и понятия дизайна;
- б) базовые требования дизайна к промышленным изделиям;
- в) основы цветоведения и композиции в дизайне;
- г) основные стили и направления современной моды и их влияние на формообразование изделий;
- д) способы осуществления различных видов дизайнерской деятельности.

Уметь:

- а) анализировать промышленные изделия в соответствии с требованиями дизайна;
- б) учитывать формообразующие, эргономические, антропометрические, эстетические и технологические факторы при художественно-конструкторском проектировании;
- в) пользоваться техническим рисунком и эскизом при иллюстрации творческой мысли, находить наиболее информативный вариант отображения задуманной формы изделия;
- г) проводить художественно-конструкторский анализ и синтез, применять эвристические методы при решении дизайнерских задач.

Владеть:

- а) навыками выполнения макетов изделий в процессе художественно-конструкторского проектирования;
- б) навыками практической работы с произведениями искусства в условиях музейных и выставочных экспозиций, а также с произведениями монументального искусства с учетом окружающей их среды.

Зав.кафедрой Дизайн



В.В.Хамматова