

ПРОЕКТИРОВАНИЕ

1. Цель освоения дисциплины

Овладеть культурой проектной деятельности, развить проектность мышления, научить свободно и информативно емко выражать свои мысли, используя самые разнообразные изобразительные средства.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Проектирование» относится к базовой части блока дисциплин.

Для освоения дисциплины «Проектирование» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Академический рисунок», «Основы производственного мастерства», «Технический рисунок», «Графика», «Декоративная живопись», «Дизайн книги», «Дизайн периодических изданий», «Начертательная геометрия», «Основы проектной графики», «Основы современного арт-менеджмента», «Основы теории и методологии дизайн-проектирования», «Теоретические основы проектирования», «Технология полиграфии», «Художественно-техническое редактирование», «Цветоведение и колористика», прохождения практики «Творческая практика».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Академический рисунок», «Основы производственного мастерства», «Графика», «Декоративная живопись», «Дизайн книги», «Дизайн периодических изданий», «Основы проектной графики», «Технология полиграфии», «Художественно-техническое редактирование», прохождения практик «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «Творческая практика».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);
- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);
- способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей) (ОПК-5);
- способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);
- способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);
- способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);
- способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (ПК-7);
- способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать

- методику проектирования в графическом дизайне;
- требования к дизайн-проекту;
- способы научного обоснования своих предложений;

уметь

- находить визуальные образы для воплощения собственных концепций и аргументированно отстаивать их перед заказчиком;
- творчески подходить к процессу поиска идей;
- грамотно применять полученные знания на практике в рамках своей специальности;

владеть

- профессиональным, образным и креативным мышлением;
- проведением исследовательской работы;
- широким творческим кругозором;
- различными аспектами изобразительных средств.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 34,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 1224 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 792 ч., СРС – 216 ч.),

распределение по семестрам – 3, 4, 5, 6, 7, 8,

форма и место отчётности – зачёт (3 семестр), экзамен (4 семестр), экзамен (5 семестр), экзамен (6 семестр), аттестация с оценкой (7 семестр), экзамен (8 семестр).

5. Краткое содержание дисциплины

Раздел 1. Основы художественно-проектной деятельности в графическом дизайне.

Выбор объекта для работы с бионическими формами. Наброски и зарисовки с выбранных объектов. Изучение объекта и проведение аналитического исследования. Изображение объекта в разных графических формах, совмещение контуров и форм, изображение "на просвет", использование тона, линии, пятна. Варианты изображения объекта в черно-белом и цветном исполнении с требованием качества покраски различными материалами, как традиционными так и нетрадиционными графическими технологиями с имитацией цвета, фактуры, текстуры. Отбор наиболее выразительных вариантов изображений объекта и выстраивание визуально-графического ряда, черно-белого и цветного. Один из вариантов выполнить в объеме. Макет представляется в простых материалах (бумага, картон). Весь объем проекта формируется в единый визуально-графический ряд для представления на просмотр. Продолжение задания № 1. Тот же объект (биоаналог) трансформируется способом стилизации из сложного объекта в простой графический знак. На первом этапе изучается структура объекта, анатомия, среда обитания. Посредством детальной прорисовки объекта выявляются особенности строения и его характер. Далее предлагается сделать серию набросков объекта с поэтапным переходом от академического к декоративному и знаковому изображению. Поиск наиболее выразительного изображения и доработка его в упрощенную форму и далее – знак. Окончательное проектное решение оформляется в единый графический ряд.

Раздел 2. Приемы и техники плакатного языка. Использование идей, заложенных в плакате для проектирования визуальных объектов.

Основные приемы и техники плакатного языка. Тема практического задания № 1 "Серия экологических плакатов" Выбор и изучение существующих экологических проблем в современном мире. Поиск и представление эскизных вариантов серии плакатов. Выбор формата и визуального языка плаката. Представление графического решения серии плакатов в материале (гуашь, акварель, коллаж, аппликация, фотомонтаж, компьютерная графика). Использование идей заложенных в авторской серии плакатов, для проектирования визуальных объектов(пакеты, листовки, значки, майки и другая полиграфическая продукция)

Раздел 3. Упаковка. Объект разработки промышленной графики. Проектирование упаковок для пищевых и промышленных товаров..

Дизайн упаковки Тема задания №1 " Разработка конструкции упаковки и графическое оформление" Выбор темы (упаковка для пищевых продуктов, канцтоваров, сувенирной продукции). Предпроектное исследование – сбор и изучение материала. Поиск конструктивного решения упаковки и выбор материала для исполнения проекта с учетом продукта (жидкий, сыпучий, твердый, штучный и т. д.). Концептуальная разработка графического оформления проекта с учетом конструкции упаковки, в том числе разработка шрифтовой информации. Разработка конструктивного рекламно- коммуникационного решения с применением средств полиграфии. Представление окончательного решения проекта на графическом объекте, объемном виде (оригинал-макет) и печатной продукции на экзамен (просмотр)

Раздел 4. Основы проектирования визуально-графических коммуникаций и визуально-графического языка. Фирменный знак. Логотип. Трансформация в виде инвариантов для различного использования.

Тема практического задания № 1: " Визуально-графический объект – фирменный знак (товарный знак)" Темы для выбора объекта проектирования: искусство, спорт, техника, торговля, природа, архитектура, образование, культура, космос, и т.д. Сбор и изучение материалов по выбранной теме, определение характерных и выразительных ассоциативных особенностей объекта проектирования. Поиск композиционного решения и выбор материалов для исполнения проекта с учетом заложенных идей. Работа с выбранными вариантами объектов проектирования, в зависимости от заложенной идеи. Использование различных материалов и приемов (тон, линия, цвет, форма, объем и т. д.)Завершает процесс проектирования графическо-макетное представление объекта на просмотр. Тема задания №1 " Шрифтовое решение фирменного знака для организаций различного вида деятельности". Выбор темы для концептуальной разработки логотипа предприятия, фирмы, магазина, учебного заведения, банка и т.д.Сбор и изучение материалов о предприятии для которого проектируется логотип. Поиск характерной графической формы , легко узнаваемой и оригинальной, обращая внимание на информативность и соответствие идеям и деятельности организации. Конструктивное использование логотипа, его инвариантное применение для разных подразделений предприятия. Представление графической концепции логотипа в окончательном варианте ; черно-белом и цветном, подготовка для печати. Окончательное решение оформляется в единый конструктивно-графический макет с элементами фирменного стиля (визитка, плакат, бланк, конверт).

Раздел 5. Полиграфическая продукция. Периодические издания.Рекламная продукция. Информация о товарах, видах услуг, мероприятиях..

Тема задания № 1 "Рекламная продукция для административного использования" Выбор темы объектов проектирования: туристический маршрут, праздник, фестиваль, карнавал, спортивные мероприятия, духовная жизнь и пр., под общей темой- "Мой город". Изучение структуры выбранного объекта и постановка задач комплексного проектирования объектов городской среды. Поиск концептуального решения проекта и выбор формы выражения, как традиционной(журнальная графика, реклама, плакат, газетная графика и пр.), но и в системах визуальных коммуникациях городской среды. Работа с выбранным вариантом концепции проекта. Использование различных современных материалов и приемов. Применение фотографии, типографики, компьютерной графики и оперативной полиграфии. Завершает процесс проектирования конструктивное, макетное представление разработанного целостного оформления городской среды.

Раздел 6. Проектирование открыток, календарей, листовок, проспектов и т.д..

Тема задания № 2" Виды периодических изданий. Особенности восприятия визуально-графической информации в периодических изданиях" Аналитический материал к проекту.Концепция проекта. Проектирование разворота журнала, включающего содержание

и выходные данные. Комбинации текста и изображений в многокрасочных периодических изданиях. Зависимость изобразительного пространства журнальной полосы от целевой аудитории. Проектирование обложки журнала. Роль и место заголовка в журнале. Тема задания №3 "Электронное издание, его назначение." Принципиальная схема интерфейса в концепции издания. Отбор информации для общего вида визуализации проекта. Графическая презентация рекламного ролика. Тема задания № 4 "Визуализация проекта (подача)".

6. Разработчик

Денисова Елена Михайловна, доцент кафедры живописи, графики и графического дизайна ФГБОУ ВО "ВГСПУ", член Союза художников РФ.