

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сухолет Ирина Наумовна
Должность: ректор
Дата подписания: 04.09.2023 18:38:02
Уникальный программный ключ:
90b04a8fcdf24f39034a47d003e725667d57043e870b41a3cee22df0848bbe2c

Автономная некоммерческая организация высшего образования

ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА



ПРИЛОЖЕНИЕ 2 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ПРАКТИК

Образовательная программа

Графический дизайн

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

Уровень высшего образования

Бакалавриат



АННОТАЦИЯ К

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА. УЧЕБНО-ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ПРАКТИКА

Цели:	Целью практики «Учебная практика. Учебно-ознакомительная практика» является приобретение практического опыта решения творческих задач дизайнерской деятельности, раскрытие индивидуального творческого потенциала обучающегося, формирование его уникального художественного почерка и стиля, выработка навыков обоснования творческой работы средствами художественной композиции.
Задачи:	<ul style="list-style-type: none">— закрепление знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения в АНО ВО «Институт современного искусства»;— всестороннее практическое исследование методов, инструментов, средств, технологий пленэрной деятельности, которая предполагает фиксацию и отображение явлений, предметов и среды;— создание эскизов, набросков, зарисовок, поисковых рисунков различного состояния природы; передача свето-воздушной перспективы; выявление цвето-графическими средствами наиболее существенных признаков явлений, предметов и среды; создание графических, цвето-графических и живописных произведений, предполагающих длительную творческую работу;— формирование индивидуального авторского почерка и стиля обучающегося при передаче эмоционального контекста художественной композиции;— практическое освоение предпроектной (предваряющей дизайн-проектирование) исследовательской деятельности: методов сбора, обработки и анализа материалов, способных оказать принципиальное влияние на генерацию проектной идеи;— формирование междисциплинарных подходов к определению условий проектной разработки; изучение экономических, психологических и прочих гуманитарных, а также технических предпосылок дизайн-проектирования;— практическое освоение креативных методик дизайна: методов нахождения исходных проектных метафор, визуализации вербального материала, генерации концептуальных образов и идей, при условии их художественно-композиционной выразительности;— создание эскизов, набросков, зарисовок, поисковых рисунков концепции авторского дизайн-проекта; выявление цвето-графическими и композиционными средствами проектной идеи, ее наиболее существенных составляющих;— обретение навыков синтеза набора возможных творческих решений, правил систематизации первичных и вторичных результатов креативных поисков; методов фиксации и эффективной презентации эскизных разработок, выполненных в рамках прохождения практики;



	— определение учебно-ознакомительной практики как инструмента познания и цвето-графического анализа предметной действительности, как метода развития проектно-композиционного, креативного и художественного мышления у обучающегося.
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-1; ОПК-3; ОПК-5;

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

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

ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода
Знать:	— основы теории и истории искусства и дизайна; основные этапы экономического и социокультурного развития общества; религиозные, философские и эстетические идеи различных исторических периодов и их влияние на эстетические концепции; методы соотнесения развития искусства и дизайна с историческим контекстом; основные понятия и категории истории и теории искусств; научные методы искусствознания;
Уметь:	— классифицировать и систематизировать исторически сложившиеся художественные школы и направления; выявлять и раскрывать их основные отличительные черты; анализировать произведение искусства и дизайна в культурно-историческом контексте; пользоваться системой научных методов искусствоведения; применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональных областях дизайна;
Владеть:	— технологиями приобретения, использования и обновления гуманитарных историко-культурных знаний; историческими и искусствоведческими методами познания; навыками применения исторических и искусствоведческих знаний в теоретической и практической художественной и дизайнерской деятельности;



ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к 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)
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы разработки концептуальных идей дизайн-проектов, соответствующих современным запросам общества, удовлетворяющих его утилитарные и эстетические потребности;— формы фиксации творческих идей изобразительными средствами проектной графики; виды поисковых эскизов; техники исполнения и подачи эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— доступно и внятно раскрывать творческий замысел; создавать художественными средствами представление о сути проектной разработки; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— приемами научного обоснования проектных замыслов, художественных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач;

ОПК-5	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— формы взаимодействий в трудовых творческих коллективах; основы организации и проведения, а также участия в художественно-творческих мероприятиях, презентациях, выставках, конкурсах, фестивалях; актуальные требования, предъявляемые к современным конкурсным, фестивальным, выставочным работам и критерии оценки результатов творческой деятельности; ценностные приоритеты в современной культуре; инструменты самореализации, проявления творческой инициативы;



Уметь:	— вести деловые переговоры, использовать стратегию сотрудничества в работе профессиональной команды при организации, проведении и участии в творческих мероприятиях: выставках, конкурсах, фестивалях; презентациях, инсталляциях; определять актуальные требования и ценностные приоритеты, предъявляемые к современным конкурсным фестивальным, выставочным работам;
Владеть:	— организаторскими навыками командной работы для осуществления профессиональной и творческой деятельности, участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях; навыками написания сценария для разного уровня сложности проведения деловых встреч, переговоров, направленных на проведение творческих мероприятий.



АННОТАЦИЯ К ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА. ПРЕДДИПЛОМНАЯ

Цели:	Целью практики «Производственная практика. Преддипломная практика» является развитие проектного мышления обучающегося, качественная трансформация компетенций в области графического дизайна путем актуализации знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения в АНО ВО «Институт современного искусства», через непосредственную практическую деятельность в проектных структурах дизайна, а также в условиях взаимодействия с представителями смежных областей: подрядчиками, заказчиками, издателями
Задачи:	<ul style="list-style-type: none">— закрепление знаний, умений и навыков, полученных в процессе обучения в АНО ВО «Институт современного искусства»;— практическое освоение этапов проектной дизайнерской деятельности: от брифа и заказа- задания на проект, формирования рабочего плана проектных работ, определения структуры и сущностного наполнения каждого этапа проектной деятельности — до защиты дизайн-проекта, технической редакции и подготовки файлов для производства / размещения в сети Интернет;— освоение методов функционального общения, коммуникаций в профессиональной среде дизайна: принципов коллективного творчества, обсуждения, дискуссии, мозгового штурма и прочих форм профессионального общения с коллегами; методов взаимодействия с внешней средой дизайна: подрядчиками и исполнителями дизайн-проектов, производителями материалов и технологий дизайна, заказчиками и прочими представителями смежных областей.;— всестороннее изучение современных цифровых технологий, возможностей коммуникативной среды Интернет, методов формирования актуальных мультимедиа-проектов и цифрового искусства;— всестороннее изучение методов и технологий полиграфии: крупных отечественных издательств и типографий, их производственной базы и технических возможностей; рынка производителей материалов для полиграфии, а также изготовителей, специализирующихся на сувенирной продукции, упаковке и т.п.;— формирование у практикантов актуальных экономико-ориентированных подходов к проектной деятельности графического дизайна в условиях реального бизнеса
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	ОПК-3; ОПК-4; ОПК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3

ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы



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

ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к 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)
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы разработки концептуальных идей дизайн-проектов, соответствующих современным запросам общества, удовлетворяющих его утилитарные и эстетические потребности;— формы фиксации творческих идей изобразительными средствами проектной графики; виды поисковых эскизов; техники исполнения и подачи эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— доступно и внятно раскрывать творческий замысел; создавать художественными средствами представление о сути проектной разработки; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— приемами научного обоснования проектных замыслов, художественных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач;
ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— основные требования и условия, современные тенденции и направления дизайна предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;



	<ul style="list-style-type: none">— инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, потребительских запросов и прочих факторов;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— современной шрифтовой культурой, инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики; навыками создания цвето-графической и объёмно-пространственной композиции при проектировании объектов и систем графического дизайна.

ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— сущность и значение информационных технологий в эру цифровой трансформации; основные понятия и категории компьютерных технологий;— операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— ориентироваться в форматах получения и предоставления цифровой проектной документации;— пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;

ПК-1	Способен проводить предпроектные исследования, ставить и согласовывать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание объектов, сред и систем; методы



	согласования проектных задач с заказчиком;
Уметь:	— осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам и системам; собирать и использовать информацию по теме дизайн-проекта; формировать задание (бриф) на разработку; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;
Владеть:	— методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования с заказчиком проектных задач; навыками планирования проектной деятельности;

ПК-2	Способен создавать авторские концепции, осуществлять художественно-техническую разработку, оформлять проектную документацию, руководить проектными работами в области дизайна объектов, среды и систем
Знать:	— принципы создания авторских проектных концепций графического дизайна; — методы реализации и внедрения проектных идей; сопутствующие этому проектные методики и аппаратные средства, производственные ресурсы и технические базы;
Уметь:	— работать с проектным заданием и прочей документацией, анализировать и синтезировать информацию, необходимую для концептуальной разработки; синтезировать возможные решения проектной задачи; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить макеты к реализации и воплощению;
Владеть:	— приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; навыками проектной деятельности в различных областях графического дизайна; принципами организации и руководства проектными работами;

ПК-3	Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
-------------	---



Знать:	<ul style="list-style-type: none">— методы осуществления авторского надзора за реализацией и внедрением проектных разработок графического дизайна;— принципы контроля качества; требования к полиграфическим производствам и типографиям, оценка размещения дизайн-проектов в сети Интернет;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">— применять показатели и средства контроля качества печати тиража; осуществлять авторский надзор за размещением готовых проектов в сети Интернет;— работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству внедрения продуктов графического дизайна;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">— навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению тиража, по размещению готовых проектов в сети Интернет