

## АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### Наименование дисциплины (модуля)

Проектная графика

### Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Дизайн костюма

### Цели и задачи дисциплины (модуля)

**Основной целью** изучения дисциплины «Проектная графика» является:

- повышение уровня графической подготовки дизайнера по костюму;
- совершенствование технического мастерства;
- приобретение навыков в следующих видах деятельности дизайнера костюма: разработка рекламных листов, плакатов, буклетов, проспектов, оформление fashion – продукции.

**Задачи:**

- проводить анализ современной подачи и применить различные графические приемы и выразительные средства
- использовать технические возможности и различные графические материалы в своей работе;
- выполнять композиционное решение обложки и страниц в журнале мод, модного каталога, буклета, рекламного плаката с обязательным введением шрифта и текстового материала;
- создать серию рекламных плакатов на основе достижения их смыслового и композиционного единства.

### Результаты освоения дисциплины (модуля)

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины, приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код компетенции	Формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения	
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знания:	основ компьютерной проектной графики
			Умения:	вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна
			Навыки:	использования компьютерного обеспечения дизайн-проектирования

### Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 2) Отрисовка эскиза модели одежды в графической программе «с нуля».
- 2) Основные принципы построения композиции изобразительной рекламы.
- 3) Специфика рекламного плаката в дизайне костюма.
- 4) Цвет в композиции плаката.

- 5) Типографика
- 6) Шрифт и рисунок в плакате.
- 7) Логотип и фирменный стиль.
- 8) Векторная иллюстрация
- 9) Принты на одежде
- 10) Рекламный плакат авторской марки одежды
- 11) Фирменный стиль авторской марки одежды

### Трудоемкость дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Трудоёмкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо-емкость	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттес-тации	
				(З.Е.)	Всего	Аудиторная			Внеауди-торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
54.03.01 Дизайн	ОФО	Бл1.ДВ.В	7	5	86	17	68	0	1	0	94	Э

### Составители(ль)

*Жогова М.В., доцент, Кафедра дизайна и технологий, mariya.zhogova@vvsu.ru*