

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.»

Кафедра «Реклама и компьютерный дизайн»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ

по дисциплине

Б.1.2.8 «Цифровые искусства»

направления подготовки

54.03.01 «Дизайн»

Профиль 1 «Графический дизайн»

квалификация – бакалавр

форма обучения – очная,
курс – 3,
семестр – 5,
зачетных единиц – 3,
всего часов – 108,
в том числе:
лекции – 18,
коллоквиумы – нет,
практические занятия – 36,
лабораторные занятия – нет,
самостоятельная работа – 54,
зачет – 5 семестр,
экзамен – нет,
РГР – нет,
курсовая работа – нет,
курсовой проект – нет

1. Цели и задачи дисциплины

Цели преподавания дисциплины:

- рассмотреть классические правила и приемы создания художественных произведений;
- дать представление о цифровом искусстве (о художественных произведениях, скульптуре, арт-объектах и инсталляциях, о типографике, рекламе, разработке web-сайтов и др);
- дать представление об использовании компьютера как инструмента дизайнера;
- отработать навыки работы в среде графических редакторов.

Задачи изучения дисциплины:

Задачей дисциплины является развитие творческого мышления и воображения студентов, подготовка специалистов в области графического дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО

«Цифровые искусства» – дисциплина по выбору вариативной части общепрофессионального цикла в процессе профессионального обучения и творческой практики студентов. Курс дисциплины логически связан с дисциплинами «Академический рисунок», «Академическая живопись», «История искусств», «Фотография».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

Общепрофессиональные (ОПК):

(ОПК-4) способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;

(ОПК-7) способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

Студент должен знать:

- классификацию основных видов дизайна и искусства;
- основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования;
- творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна и искусства.

Студент должен уметь:

- адаптировать к дизайнерской деятельности новые достижения информационных технологий;
- использовать полученные знания для более глубокого освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании;

Студент должен владеть:

- способами и приёмами обработки изделий декоративно-прикладного творчества;
- приемами работы с оборудованием, инструментами, приспособлениями.