

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН

EVENT-ДИЗАЙН В КУЛЬТУРНОЙ СРЕДЕ

(наименование дисциплины)

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

КРЕАТИВНЫЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента фундаментальных знаний и практических навыков в художественном оформлении пространств для различных событий. *(Разработка и реализация проектов, творческая проектная деятельность, организационно-производственная деятельность)*

2. Задачи дисциплины:

- **Развить способность** управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
- **Сформировать умение** создавать сложные комплексные художественные и дизайн-проекты; находить креативные решения открытых проблем в дизайне; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму дизайна ближайшего будущего.
- **Выработать способность** осуществлять разработки технологической документации, образцов, прототипов, для промышленного, полиграфического производства и креативной индустрии; планировать и организовать производственный процесс макета, модели, прототипа, промышленного образца с использованием производственного комплекса студии, мастерской, предприятия; контролировать точность исполнения изделия, элементов проекта в материале, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-2** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
- **ПК-1** Способен создавать сложные комплексные художественные и дизайн-проекты; находить креативные решения открытых проблем в дизайне; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму дизайна ближайшего будущего.
- **ПК-4** Способен осуществлять разработки технологической документации, образцов, прототипов, для промышленного, полиграфического производства и креативной индустрии; планировать и организовать производственный процесс макета, модели, прототипа, промышленного образца с использованием производственного комплекса студии, мастерской, предприятия; контролировать точность исполнения изделия, элементов проекта в материале, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области дизайна по острым запросам современности

ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности формы и инструменты научного исследования, смежных видов искусства и дизайна

ПК-1.6. Оформляет проектные решения установленным в отрасли образом, с соблюдением проектных норм, требованиями ГОСТ, СНИП и других нормативных документов

ПК-4.1. Обладает навыками создания конструктивных, технологических разработок в дизайне

ПК-4.2. Обладает навыками профессиональной коммуникации с Заказчиком, коллегами по авторскому коллективу и со специалистами производственного цикла

ПК-4.3. Разрабатывает полный комплекс технической и рабочей документации по проекту для реализации в материале

ПК-4.4. Способен передать рабочую документацию изделия для внедрения на производство

ПК-4.5. Способен самостоятельно выполнять часть работ производственного цикла в материале в процессе производственных исполнительских работ

ПК-4.7. Способен осуществлять авторский надзор над производственным циклом дизайн-проекта лично и в составе авторского коллектива

Знать:

- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»
- Знать:
- Формы и инструменты научного и прикладного исследования;
- Нормативные требования к оформлению проектной документации;
- Основы производственной деятельности в области специализации;
- Технологическую цепочку по производству дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;
- Нормативные требования к оформлению технической документации на производство;

Уметь:

- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов
- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу;

Владеть:

- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
- Создавать сложные комплексные дизайн-проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет проектные решения по установленным требованиям к проектной документации
- Организует реализацию проекта на производстве;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества производственных работ

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- Экзамен в форме просмотра по итогам 1 семестра.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы.**6. Структура, краткое содержание дисциплины:**

Раздел 1. Введение.

Раздел 2. Методы, стратегии и способы event-дизайна

Раздел 3. Дизайн-проект оформления пространства под заданное событие