

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ляшенко Татьяна Владимировна
Должность: Ректор
Дата подписания: 28.10.2023 14:44:28
Уникальный программный ключ:
6f70794d4aed8e71b74eb472471db89beedf6b85c

Утверждаю:

Ректор

Т.В. Ляшенко

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.02 Композиция

Наименование образовательной программы: «Прикладная информатика»

Код и наименование направления подготовки, профиля: 09.03.03 «Прикладная информатика», профиль «Прикладная информатика в дизайне»

Форма обучения: очная

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате обучения по дисциплине обучающийся должен овладеть следующими знаниями, умениями, владениями, обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения образовательной программы — компетенций выпускников, установленных образовательной программой, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций:

Таблица 1

Результаты освоения ОПОП, содержание и коды компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине	Индикаторы достижения компетенций
ПК-1	Способен создавать визуальный стиль интерфейса	ПК-1.1 Знает способы создания графических документов в программах подготовки растровых и векторных изображений. Знает технологию разработки графического дизайна интерфейсов. Знает методы получения из открытых источников релевантной профессиональной информации и анализирует ее. ПК-1.2 Умеет определять технические требования к интерфейсной графике. Умеет применять стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек – система. Умеет использовать основы маркетинга Умеет применять правила типографского набора текста. ПК-1.3

		<p>Владеет методами создания концепции графического дизайна интерфейса</p> <p>Владеет способами эскизирования графического стиля</p> <p>Владеет технологией создания единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса</p> <p>Владеет методами анализа бизнес требований и бизнес задач интерфейса в рамках требований к графическому дизайну</p> <p>Владеет методикой согласования стиля интерфейса с заказчиком</p>
--	--	--

2. Объем дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость (объем) дисциплины (модуля) составляет 5 зачетных единиц (ЗЕ), 180 академических часов.

3. Содержание дисциплины (модуля)

Содержание дисциплины (модуля), структурированное по разделам (темам) представлено в таблице 2.

Таблица 2

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Содержание раздела (темы)
1	Введение. Дизайн – это проектная деятельность	Определения. Исторический экскурс. Основные особенности дизайн-проектирования. Процесс дизайн-проектирования как целостность. Два направления в дизайне.
2	Факторы дизайн-проектирования. Стиль проекта	Функция, конструкция, форма – базовые понятия дизайн-проектирования. Стиль/образ жизни. Современные направления и мода. Проблема современности и социо-культурные требования к образно-графическому виду дизайн-продукта.
3	Раскрытие темы средствами дизайна. Образ как метод проектирования	Отражение главного смысла темы в проектом образе. Единство визуальной формы и содержания проекта. Информационная насыщенность проекта. Приемы обогащения образа проекта. Роль типичного в формировании проектного образа. Метафора – философская концепция проекта. Идея электронного проекта. Роль технологии в формировании проектного образа. Технологический образ проекта.
4	Эвристический и аналоговый способы проектирования.	Определения. Биоморфизм как один из способов проектирования. Что такое компиляция.
5	Эргономика. Организация экранного поля.	Эргономика – удобство и целесообразность принимаемых проектных решений. Человеческий фактор. Эргономические требования предъявляемые к проектированию. Зонирование экрана.

		Проблема композиционного центра проекта. Комбинаторность содержательных блоков (графических, текстовых).
6	Этапы разработки нового продукта	Сбор информации. Поиск новых идей – образов. Отбор идей. Анализ технологических возможностей производства. Разработка эскизных вариантов. Сравнительный анализ достоинств и недостатков созданных предложений. Конструкция, эргономика, функциональность, целостность, образно-графическая согласованность проекта.
7	Сценарий электронного проекта. Сюжет в линейном электронном проекте.	Роль сценария в успешном решении информационных и образно-графических проблем проекта. Определение темы, сюжета, проблематики, характера основного героя. Сюжетное развитие общей идеи электронного проекта. Синтез сюжета и конструкции проекта. Деталь как активный элемент в сюжетном развитии общей идеи.
8	Проектная графика. Композиционное и графическое решение композиции.	Графический образ. Этапы разработки и уточнения найденного образа. Роль эскизирования в дизайн-проектировании, необходимость многовариантности. Визуально-графические средства, используемые в композиции. Основное правило – основной закон композиции. Композиционные закономерности как средства композиционной выразительности проектных идей, язык выражения смысла в дизайн-проекте. Графический прием – деталь в композиции. Комплексное решение. Единство и целостность композиции.
9	Информация и способы ее визуализации. Выразительность деловой графики в электронном проекте. Шрифт как основной носитель информации.	Определение информации. Понимание, что такое информационный дизайн. Способы передачи информации в историческом развитии. Статистика – язык графического представления информации. Основные типы графического представления данных: диаграммы, графики, схемы, таблицы, картодиаграммы. Коммуникативная насыщенность и ясность графического представления данных. Выбор цветового решения. Графическое решение иллюстраций. Динамическое решение (анимация): способ появления подсказок, дополнительной и вспомогательной информации. Роль акцента и доминанты в выразительности деловой графики. Фоновое звуковое сопровождение и звуковые акценты. Шрифт – элемент образно-графического языка проектной композиции. Выбор шрифтов и способа верстки основных текстовых блоков.
10	Разработка структуры для мультимедийной презентации	Анимация для обогащения графического представления; для передачи переходных процессов; для смены отображаемой в отдельной области слайда информации; для привлечения внимания. Роль темпо-ритма, синхронизации, хронометража

		в решении образа презентации. Основные принципы тайминга в решении «читабельности» идеи.
11	Правила хорошего дизайна	Профессия – веб-дизайнер. Основные аспекты веб-дизайна. Отличие сайта от полиграфическое продукции и программного обеспечения. Концептуальная модель Web. Баланс формы и функции Стандарты и соглашения. Проблемы совместности. Базовые веб-технологии
12	Стратегия композиции	Три этапа проектирования, их последовательность. 1-ый этап: определение проекта, целей, предполагаемой аудитории. Формирование основной идеи. Типы сайтов. Варианты классификации сайтов.
13	Форма и содержание	Методы логической организации сайта. Структура сайта. Навигация по сайту – пользовательские сценарии. Структура страницы. Разбивка на разделы. Объем страниц. Типы страниц. Особенности структуры стартовой страницы, страниц различных иерархических уровней. Раздел новостей, контактная информация. Правила составления текста. Стилль изложения.

4. Рекомендуемые образовательные технологии

В преподавании дисциплины используются разнообразные образовательные технологии как традиционного, так и инновационного характера, учитывающие смешанный, теоретико- и практикоориентированный характер дисциплины:

- лекции;
- практические занятия;
- дискуссии;
- выступления с докладами и сообщениями;
- аудиторные письменные работы;
- внеаудиторные письменные работы;
- тестирование.

5. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

а) основная литература:

1. Ушакова, С.Г. Композиция [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие. — Электрон. дан. — М. : ФЛИНТА, 2020. — 110 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=60760
2. Алексеев, А.П. Введение в Web-дизайн [Электронный ресурс] : учебное пособие. — Электрон. дан. — М. : СОЛОН-Пресс, 2020. — 185 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=13768
3. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум [Электронный ресурс] : учебное пособие. — Электрон. дан. — М. : "Лаборатория знаний" (ранее "БИНОМ. Лаборатория знаний"), 2021. — 262 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=50554

б) дополнительная литература:

1. Гарретт, Дж. Веб-дизайн. Элементы опыта взаимодействия. / Дж. Гарретт. — М. : Символ-Плюс, 2019. — 192 с.
2. Гордон, Ю. Книга про буквы от Аа до Яя/ Ю. Гордон — М. : Студия Артемия Лебедева, 2006 г. —384 с.
3. Дворко, Н.И. Профессия – режиссер мультимедиа / Н.И. Дворко. — СПб. : СПбГУП, 2004. — 160 с.
4. Круг, С. Веб-дизайн/ С. Круг. — СПб. : Символ Плюс, 2002 — 200 с.

6. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «интернет» (далее – сеть «интернет»), электронных образовательных ресурсов, электронных библиотечных систем, необходимых для освоения дисциплины

1. <http://elibrary.ru/> — Российский индекс научного цитирования (РИНЦ). Национальная информационно-аналитическая система.
2. <http://www.paratype.com>
3. <http://www.calligraphy-expo.ru/>
4. <http://store.artlebedev.ru/type/>
5. <http://www.creativepro.com>
6. <http://www.dafont.com>
7. www.scopus.com — SCOPUS (SCIVERSE SCOPUS). Мультидисциплинарная библиографическая и реферативная база данных.
8. Портал Правительства России: <http://government.ru>.
9. <http://www.intuit.ru/> - Национальный открытый университет
10. <http://www.marketing.spb.ru>
11. www.cfin.ru
12. <http://wokinfo.com/> — Web of Science. Мультидисциплинарная реферативно-библиографическая база данных Института научной информации США.

Каждый обучающийся в течение всего периода освоения дисциплины обучения должен быть обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронно-библиотечной системе (Электронно-библиотечная система Лань) и к электронной информационно-образовательной среде ВХУТЕИН.