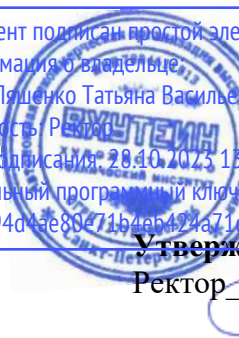
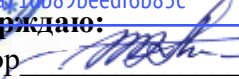


Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Ляшенко Татьяна Васильевна
 Должность: Ректор
 Дата подписания: 28.10.2023 13:48:05
 Уникальный программный ключ:
 6f70794d4ae80e71b4ab429a71db89beedf6b85c



АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Утверждаю:
 Ректор  Т.В. Ляшенко

Б1.О.13 Композиция

Наименование образовательной программы: «ДИЗАЙН»
Код и наименование направления подготовки, профиля: 54.03.01 «ДИЗАЙН»
профиль «Графический дизайн»
Форма обучения: очная

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате обучения по дисциплине обучающийся должен овладеть следующими компетенциями, обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения образовательной программы — компетенций выпускников, установленных образовательной программой:

Таблица 1

Коды компетенций	Содержание компетенций	Индикаторы достижения компетенций
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	ОПК-4.1. Определяет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
		ОПК-4.2. Разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Трудоемкость дисциплины составляет 6 ЗЕ, 216 часов. Объем контактной работы с преподавателем и самостоятельной работы студента по дисциплине устанавливается учебным планом.

3. Содержание дисциплины

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 проектном 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 вёрстки 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 полиграфического продукта и программного обеспечения. Концептуальная модель Web. Баланс формы и

		функции Стандарты и соглашения. Проблемы совместимости. 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. Стиль 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, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

а) основная учебная 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, 2021. — 185 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=13768

б) дополнительная учебная литература

1. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум [Электронный ресурс] : учебное пособие. — Электрон. дан. — М. : "Лаборатория знаний" (ранее

"БИНОМ. Лаборатория знаний"), 2020. — 262 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=50554

6. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее — сеть «Интернет»), электронных образовательных ресурсов, электронных библиотечных систем, профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. <http://art-exercises.ru/>
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. Федеральный портал Российское образование <http://www.edu.ru/>
8. Федеральное хранилище Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
9. Портал Правительства России: <http://government.ru>.
10. <http://elibrary.ru/> — Российский индекс научного цитирования (РИНЦ). Национальная информационно-аналитическая система.
11. www.scopus.com — SCOPUS (SCIVERSE SCOPUS). Мультидисциплинарная библиографическая и реферативная база данных.
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 ВХУТЕИИ

7. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

В процессе обучения предполагается использовать следующие информационные технологии:

1. использование на занятиях электронных изданий, в частности чтение лекций с использованием слайд-презентаций, графических объектов;
2. использование программного обеспечения MicrosoftExcel, MicrosoftWord, MicrosoftPowerPoint для подготовки текстового и табличного материала, иллюстраций;
3. использование информационных (справочных) систем, баз данных;
4. осуществление взаимосвязи со студентами посредством электронной почты, Интернет-групп и т.п.;
5. осуществление компьютерного тестирования.