

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Ляшенко Татьяна Васильевна
 Должность: Ректор
 Дата подписания: 28.10.2023 13:27:51
 Уникальный программный ключ:
 6f70794d4ae80e71b4ab429a71db89beedf6b85c



АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Утверждаю:
 Ректор Т.В. Ляшенко

Б1.В.01 Проектирование в графическом дизайне

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, владениями, обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения образовательной программы — компетенций выпускников, установленных образовательной программой:

Таблица 1

Коды компетенций	Содержание компетенций	Индикаторы достижения компетенций
ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1. Выбирает художественные средства и приемы проектной графики, необходимые для воплощения эскизного предложения в сфере дизайна
		ОПК-3.2. Находит оптимальные графические, композиционные, стилистические приемы для демонстрации своих идей, эскизов в области дизайна. Обосновывает выбранные стилистические и графические приемы, необходимые для проектирования дизайн-продукции
		ОПК-3.3. Воплощает технически и художественно проектную идею в сфере дизайна
ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные	ОПК-4.1. Определяет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта визуальной

	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	информации, идентификации и коммуникации ОПК-4.2. Разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-1	Способен разрабатывать дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК1.4 Принимает дизайнерские решения по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Трудоемкость дисциплины составляет 16 ЗЕ, 576 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 дисциплины	Содержание раздела дисциплины
1.	Введение. Принципы проектирования дизайн-проекта	Знакомство с принципами, этапами проектирования дизайн-проекта. Выявление ключевых, важнейших моментов при проектировании мультимедийной продукции. Основные композиционные, структурные правила построения дизайн-проекта.
2.	Создание технического задания (ТЗ) для информационного web-	Обоснование необходимости написания ТЗ. Правила создания ТЗ, его основные положения.

	сайта	Подробное обсуждение специфики каждого пункта и подпункта ТЗ.
3.	Принципы создания модульных сеток для web-сайта	Принципы построения модульных сеток. Различные виды модульных сеток и анализ их эффективности. Особенности модульных сеток в зависимости от функций web-сайта и его контента. Анализ существующих аналогов.
4	Принципы и приемы создания форэскизов для динамичных, анимационных вставок для web-сайта	Принципы и приемы создания анимационных вставок, соответствие их стилистики, образу проекта. Передача с помощью анимации переходных процессов, принципа работы объекта. Рекламная анимация.
5	Принципы интерактивного взаимодействия с пользователем	Обоснование необходимости интерактивной компоненты в мультимедиа. Анализ различных способов и особенностей интерактивного взаимодействия с пользователем.
6	Приемы и методы подачи форэскизов заказчику	Основные приемы и методы эффективной подачи форэскизов. Этапы подачи, ключевые аспекты, затрагиваемые в представлении форэскизов, психологические методы и приемы убеждения заказчика.
7	Методы и приемы создания деловой графики для информационного сайта	Понятие деловой графики. Особенности проектирования деловой графики для веб-среды.
8	Критерии оценки информационного web-сайта. Юзабилити тестирование	Особенности критериев оценки информационного web-сайта. Анализ его содержательной, визуальной, интерактивной, смысловой насыщенности.
9	Введение. Принципы проектирования имиджевого web-сайта (портфолио)	Основные создания имиджевого web-сайта. Соотношения графической и текстовой составляющей. Синергия звукового и визуального ряда. Анимационная составляющая имиджевого сайта.
10	Создание технического задания (ТЗ) для имиджевого web-сайта	Особенности создания ТЗ для имиджевого сайта. Правила создания ТЗ, его основные положения. Подробное обсуждение специфики каждого пункта и подпункта ТЗ.
11	Принципы формирования творческого портфолио	Принцип и этапы создания портфолио. Особенности формирования творческого портфолио, передача авторской концепции, индивидуальности.
12	Принципы создания структуры и интерактивного взаимодействия с пользователем в имиджевом web-сайтом.	Интерактивное и игровое взаимодействие при подаче художественного, авторского материала. Современные технологии, способные максимальным образом воздействовать на пользователя, вовлекать его, делать

		соучастником творческого процесса.
13	Принципы и приемы рассказа о творческой личности (раздел "об авторе")	Как создать уникальный сценарий для рассказа о творческой личности, передать его авторское лицо при помощи стандартного набора информации - резюме и биография.
14	Принципы создания различных (по образу и принципу подачи материала) галерей	Различные дизайнерские приемы, способствующие разнообразию восприятия однотипного массива работ. Особенности выбора и просмотра работ, принципы эргономики, психология восприятия.

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. 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?p11_id=13768
2. Алексеев, А.П. Информатика 2015 [Электронный ресурс]: учебное пособие. — Электрон. дан. — М.: СОЛОН-Пресс, 2021. — 400 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?p11_id=64921
3. Буковецкая, О.А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет [Электронный ресурс]: . — Электрон. дан. — М.: ДМК Пресс, 2020. — 277 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?p11_id=1101

б) дополнительная учебная литература

1. Романычева, Э.Т. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии: Справочное и практическое руководство [Электронный ресурс]: справочник / Э.Т. Романычева, О.Г. Яцюк. — Электрон. дан. — М.: ДМК Пресс, 2020. — 433 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?p11_id=1102
2. Курушин, В.Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс]:. — Электрон. дан. — М.: ДМК Пресс, 2020. — 271 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?p11_id=1103

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. Windows
2. GNU Image Manipulation Program (Графический редактор)
3. Google Docs (Текстовый редактор, текстовый процессор, программа презентаций)
4. Blender 3-D (Программа 3-х мерного моделирования и анимации)
5. PHP 5.3.10 (Создание динамических веб-сайтов)
6. Apache OpenOffice (Проектирование и разработка БД).
7. Портал Правительства России: <http://government.ru>.
8. <http://elibrary.ru/> — Российский индекс научного цитирования (РИНЦ). Национальная информационно-аналитическая система.
9. www.scopus.com — SCOPUS (SCIVERSE SCOPUS). Мультидисциплинарная библиографическая и реферативная база данных.
10. <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