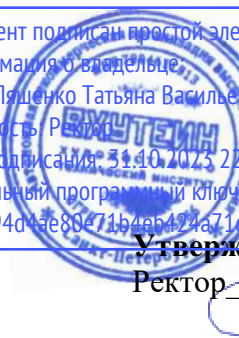


Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце
 ФИО: Ляшенко Татьяна Васильевна
 Должность: Ректор
 Дата подписания: 31.10.2023 22:08:05
 Уникальный программный ключ:
 6f70794c4ae80e71b4ab429a71db89beedf6b85c



АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Утверждаю:
 Ректор Т.В. Ляшенко

Б1.В.02 Теория и технология дизайн-проектирования

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-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-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы,	ОПК-4.1. Определяет композиционные приемы и стилистические особенности

	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	проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
--	--	--

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Трудоемкость дисциплины составляет 2 ЗЕ, 72 часа. 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.	Постановка целей и задач в дизайн-проектировании	Этапы дизайн-проектирования. Постановка целей и задач, анализ целевой аудитории. Основные композиционные, структурные правила построения дизайн-проекта.
2.	Создание технического задания (ТЗ) для имиджевой мультимедийной визитки/ Анализ конкурентов (сбор и анализ аналогов).	Правила создания ТЗ, его основные положения. Специфика создания ТЗ для мультимедийной имиджевой визитки. Этапы, принципы, критерии оценки систем аналогов. Анализ с позиций различных творческих личностей, участвующих в создании дизайн-проекта - заказчик, дизайнер, технолог, потребитель.
3.	Креатив в дизайне – различные способы, стимулирующие творческое мышление	Мозговой штурм, правила и приемы. Способы активации мозгового штурма.
4	Преимущества мультимедиа и отличие виртуальной среды от	Особенности ориентации в виртуальной среде. Правила юзабилити.

	реальной	
5	Анимация, основные цели и задачи	Принципы и приемы создания анимации, основные составляющие – завязка-кульминация-развязка.
6	Основные правила монтажа	Монтаж по крупности, направлению движения, цвету, свету, тону и т.д.
7	Timing в анимации	Управление временной составляющей анимации, передача характера и образа.
8	Юзабилити – эргономика в виртуальном пространстве. Принципы создания удобных для пользователя Web- и CD-страниц. Критерии оценки мультимедиа-проектов. Список проверочных вопросов	Принципы юзабилити. Профессионалы в области юзабилити - Я. Нильсон, С. Круг, К. Готто и др. Важнейшие факторы, влияющие на качество и успешность мультимедийного продукта – содержание, новизна, интерактивность, функциональность, узнаваемость, образность и т.д.
9	Принципы создания многостраничного документа. Выбор оптимальной темы, структурирование материала	Особенности структурной композиции многостраничного документа. Ключевые аспекты формирования сценария, расстановка акцентов. Особенности выбора темы проекта. Критерии качества темы. Принцип структурирования материала для полноценного мультимедийного издания.
10	Работа с заказчиком. Составление ТЗ	Подготовка к встрече с заказчиком. Темы первой встречи с заказчиком. Показ и утверждение концепции дизайн-проекта.
11	Трехмерная графика в дизайн-проекте	Возможности трехмерной графики в дизайн-проекте, основные цели и задачи использования. Эскизирование в 3D-пространстве.
12	Работа в команде	Формирование рабочей группы для создания мультимедийного проекта. Распределение полномочий. Психология работы в команде.

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"), 2019. — 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://www.paratype.com>
2. <http://www.calligraphy-expo.ru/>
3. <http://store.artlebedev.ru/type/>
4. <http://www.creativepro.com>
5. <http://www.dafont.com>
6. Windows, Blender 3-D (Программа 3-х мерного моделирования и анимации), PHP 5.3.10 (Создание динамических веб-сайтов), GNU Image Manipulation Program (Графический редактор).
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 ВХУТЕИИ