

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное учреждение  
высшего профессионального образования  
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"  
Высшая школа татаристики и тюркологии им.Габдуллы Тукая



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной деятельности КФУ

Проф. Таюрский Д.А.





\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

*подписано электронно-цифровой подписью*

### Программа дисциплины

Визуальные технологии в дизайне Б1.В.ДВ.7

Направление подготовки: 54.03.01 - Дизайн

Профиль подготовки: не предусмотрено

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

**Автор(ы):**

Мусина К.И.

**Рецензент(ы):**

Салахов Р.Ф.

### **СОГЛАСОВАНО:**

Заведующий(ая) кафедрой: Салахов Р. Ф.

Протокол заседания кафедры No \_\_\_\_ от " \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Учебно-методическая комиссия Института филологии и межкультурной коммуникации (Высшая школа татаристики и тюркологии им.Габдуллы Тукая):

Протокол заседания УМК No \_\_\_\_ от " \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 201\_\_ г

Регистрационный No 9023120516

Казань  
2016

## Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) доцент, б/с Мусина К.И. Кафедра дизайна и национальных искусств Высшая школа татаристики и тюркологии им.Габдуллы Тукая, 1Karina.Musina@kpfu.ru

### 1. Цели освоения дисциплины

Целью курса является рассмотрение технологической базы различных культурных практик, выявление тесной взаимосвязи между техническими инновациями и социальными, идеологическими и культурными преобразованиями.

Занятия предусматривают аудиторные лекции и семинарские занятия, выполнение практических заданий в рамках самостоятельной работы студента.

### 2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.В.ДВ.7 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 54.03.01 Дизайн и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 4 курсе, 7, 8 семестры.

Настоящий курс предназначен для студентов, обучающихся по направлению 54.03.01. 'Дизайн'. Он является дисциплиной по выбору при подготовке дипломированных специалистов по циклу общепрофессиональных дисциплин. Читается по учебному плану на 4-м курсе обучения, 8-й семестр.

Предмет курса - средства визуальной репрезентации, как традиционные так и новейшие 'Проектирование в графическом дизайне', 'Flash-анимация', 'Дизайн рекламы', 'Практические основы создания сайтов'. Основное внимание уделяется так называемым механическим технологиям репрезентации, а именно фотографии и кино, радикальным jmhfrjv повлиявшими на визуальный опыт новейшего времени. Курс 'Визуальные технологии в дизайне' служит опосредующим звеном между общеобразовательными и теоретическими дисциплинами - 'Историей дизайна' и дисциплинами специальными.

### 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-6 (профессиональные компетенции)	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
ПК-8 (профессиональные компетенции)	способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

методы и средства интеграции формальных моделей представления знаний, языковые средства информационных технологий; методы интеграции формальных моделей представления знаний; методы и средства интеграции программных средств оформления компьютерной продукции.

## 2. должен уметь:

- использовать современную программно-информационную среду для дизайна и графического оформления компьютерной продукции различного типа и назначения.
- создавать высокохудожественные творческие работ с использованием различных художественных материалов, образцов, изделий народного декоративно-прикладного искусства
- реализовывать учебные программы базовых и элективных курсов в различных образовательных учреждениях сопровождение процессов социализации и профессионального самоопределения обучающихся, подготовки их к сознательному выбору профессии

## 3. должен владеть:

- программными средствами оформления компьютерной продукции; естественно - языковыми описаниями предметных областей;
- работой в конкретных лингвистических и дизайнерских системах;
- представлениями об основных этапах, направлениях развития отечественного изобразительного искусства, способен устанавливать параллели с эволюцией западно-европейского искусства;
- современными информационными технологиями, навыками работы в различных графических редакторах (CorelDraw, PhotoShop, 3d Max и т.д.), необходимыми для решения конкретных художественно-дизайнерских задач;
- основами художественно-дизайнерской деятельности, способен применять практические навыки для решения конкретных художественно-проектных задач;
- основами композиции в дизайне (графическом, промышленном, среды и т.д.), теории и методологии проектирования (в графическом, промышленном дизайне и т.д.), инженерного обеспечения дизайна, технологии полиграфии и художественно-технического редактирования в практической и профессиональной деятельности художника-дизайнера.

- использовать современную программно-информационную среду для дизайна и графического оформления компьютерной продукции различного типа и назначения.
- применять современные методики и технологии, в том числе и информационные, для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса на конкретной образовательной ступени конкретного образовательного учреждения
- использовать возможности образовательной среды, в том числе информационной, для обеспечения качества учебно-воспитательного процесса
- применять современные методы диагностирования достижений обучающихся и воспитанников, осуществлять педагогическое

## 4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных(ые) единиц(ы) 72 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины отсутствует в 7 семестре; зачет в 8 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

#### 4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

##### Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Тема 1. Введение. Существо учебной дисциплины, ее методы, основные понятия и термины. Понятие визуальной технологии в дизайне	7		2	0	0	тестирование
2.	Тема 2. Тема 2. Методы пространственного построения, семиотический и социологический аспекты	7		2	14	0	творческое задание
3.	Тема 3. Тема 3. Фотография	8		2	8	0	творческое задание
4.	Тема 4. Тема 4. Изобретение кино	8		2	6	0	контрольная работа
	Тема . Итоговая форма контроля	8		0	0	0	зачет
	Итого			8	28	0	

#### 4.2 Содержание дисциплины

**Тема 1. Тема 1. Введение. Существо учебной дисциплины, ее методы, основные понятия и термины. Понятие визуальной технологии в дизайне**

**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

Понятие иконического знака. понятие медиума. Искусство и технология. Место визуального образа в системе культуры. О происхождении изобразительности. Проблемы палеолитического искусства. Взаимодействие между вербальным и невербальными формами коммуникаций.

**Тема 2. Тема 2. Методы пространственного построения, семиотический и социологический аспекты**

**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

Понятие перспективы. Линейная перспектива эпохи ренессанса и альтернативные версии перспективного изображения античности и средневековья. Дальнейшая эволюция перспективы. Эстетика ренессанса, эмансипация образа. Первые технологии: камера obscura, профильные машины, обманки. Барокко как культура зрелищ. формирование городского ансамбля.

**практическое занятие (14 часа(ов)):**

творческое задание

**Тема 3. Тема 3. Фотография**

**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

Теоретические аспекты фотографии. Камера-обскура, диорамы, панорамы. Происхождение фотографии. Дагеротипия 1940-х гг. Художественные опыты. Фотосъемки города. Фоторепортаж.

**практическое занятие (8 часа(ов)):**

творческое задание

**Тема 4. Тема 4. Изобретение кино**

**лекционное занятие (2 часа(ов)):**

История кинематографа. Волшебный фонарь. методы анимации статического изображения. Изобретение фотопленки с перфорацией. Синематограф братьев Люмьер. Трюковое кино. Монтаж. Немое кино. Звуковое кино. Мультипликационное кино. Роль технологий визуальных коммуникаций в современной культуре.

**практическое занятие (6 часа(ов)):**

творческое задание

**4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)**

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Тема 1. Введение. Существо учебной дисциплины, ее методы, основные понятия и термины. Понятие визуальной технологии в дизайне	7		подготовка к тестированию	9	тестирование
2.	Тема 2. Тема 2. Методы пространственного построения, семиотический и социологический аспекты	7		подготовка к творческому заданию	9	творческое задание
3.	Тема 3. Тема 3. Фотография	8		подготовка к творческому заданию	9	творческое задание
4.	Тема 4. Тема 4. Изобретение кино	8		подготовка к контрольной работе	9	контрольная работа
	Итого				36	

**5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения**

Лекции

- Запись материала лекции
- Устный опрос
- Просмотр видеоматериалов

Практические занятия

- Выполнение заданий

(занятия ориентируются на приобретение умений и навыков работы в мультимедийной среде, а также умений и навыков подготовки компьютерных учебников).

Самостоятельная работа

- Чтение специальной литературы
- Поиск необходимой информации в интернет-ресурсах
- Посещение мастер-классов, выставок
- Посещение и участие в научно-практических конференциях

Научные доклады по актуальным вопросам компьютерных технологий в инновационной и педагогической деятельности

## **6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов**

### **Тема 1. Тема 1. Введение. Существо учебной дисциплины, ее методы, основные понятия и термины. Понятие визуальной технологии в дизайне**

тестирование , примерные вопросы:

тестирование

### **Тема 2. Тема 2. Методы пространственного построения, семиотический и социологический аспекты**

творческое задание , примерные вопросы:

В среде Corel Draw сделать разработку эскизов.

### **Тема 3. Тема 3. Фотография**

творческое задание , примерные вопросы:

Сделать фотографии.

### **Тема 4. Тема 4. Изобретение кино**

контрольная работа , примерные вопросы:

написать рецензию на фильм.

### **Тема . Итоговая форма контроля**

Примерные вопросы к зачету:

Предлагаемые темы для контрольной работы:

1. Системы перспективы. сравнительный анализ.
2. Пикториальнаф фотография конца 19-нач. 20 вв.
3. Фотография в системе научного знания 19 в.
4. Теоретики фотографии (Беньямин, Бар, Метц).
5. Фотомонтаж и фотограмма.
6. Американская социальная фотография 1930-х гг. (Ланге, эванс, Шан).
7. Фотоавангард.
8. творчество Р.Франка.
9. Творчество Картье-Брессона.
10. Военный фоторепортаж.
11. Позии фотографии в искусстве 1970-1980-х гг.
12. Фотографии как средство агитации и просвещения 1920-х гг.
13. Кинематограф Эдисона и братьев Люмьер.
14. Теории авангардного кинематографа 1920-х гг.
15. Монтаж как ведущий элемент киноязыка.
16. Ведущие мастера кинематографа 1970-1990-х гг.
17. Новейшие тенденции в развитии киноязыка.
18. Мультипликация пер. пол. 20 в.
- 19 Советская мультипликация вт. пол. 20 в.

### 7.1. Основная литература:

Пекарев Л. Д. 3ds Max для архитекторов и дизайнеров интерьера и ландшафта. ? СПб.: БХВ-Петербург, 2011. ? 248 с. <http://znanium.com/bookread.php?book=350906>

Чертеж архитектурного сооружения в ортогональных проекциях: Учебное пособие / И.А. Максимова, Ю.В. Лисенкова. - М.: КУРС: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 122 с. <http://znanium.com/bookread.php?book=443630>

### 7.2. Дополнительная литература:

Потаев Г. А. Композиция в архитектуре и граф...: Учебное пособие / Г. А. Потаев - М.: Форум, 2015. - 304 с. <http://www.znanium.com/bookread.php?book=478698>

Кайда, Л. Г. Интермедиаальное пространство композиции [Электронный ресурс] : монография / Л. Г. Кайда. - М. : ФЛИНТА, 2013. - 184 с. <http://www.znanium.com/bookread.php?book=458177>

### 7.3. Интернет-ресурсы:

FrontPage ? Для новичков, занятых и сомневающихся. - - <http://www.hardline.ru/4/46/723/1096-1.html>

Визуальный маркетинг - - <http://mystery-group.ru/articles/identity/1823/>

Программа государственного итогового междисциплинарного экзамена по специальности 032401 - - <http://do.gendocs.ru/docs/index-7123.html?page=5>

Создание сайтов - - [http://mystery-group.ru/articles/create\\_sites/](http://mystery-group.ru/articles/create_sites/)

Хостинг - - [http://mystery-group.ru/articles/create\\_sites/](http://mystery-group.ru/articles/create_sites/)

## 8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Визуальные технологии в дизайне" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "БиблиоРоссика", доступ к которой предоставлен студентам. В ЭБС "БиблиоРоссика" представлены коллекции актуальной научной и учебной литературы по гуманитарным наукам, включающие в себя публикации ведущих российских издательств гуманитарной литературы, издания на английском языке ведущих американских и европейских издательств, а также редкие и малотиражные издания российских региональных вузов. ЭБС "БиблиоРоссика" обеспечивает широкий законный доступ к необходимым для образовательного процесса изданиям с использованием инновационных технологий и соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "КнигаФонд", доступ к которой предоставлен студентам. Электронно-библиотечная система "КнигаФонд" реализует легальное хранение, распространение и защиту цифрового контента учебно-методической литературы для вузов с условием обязательного соблюдения авторских и смежных прав. КнигаФонд обеспечивает широкий законный доступ к необходимым для образовательного процесса изданиям с использованием инновационных технологий и соответствует всем требованиям новых ФГОС ВПО.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 54.03.01 "Дизайн" и профилю подготовки не предусмотрено .

Автор(ы):

Мусина К.И. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.

Рецензент(ы):

Салахов Р.Ф. \_\_\_\_\_

"\_\_" \_\_\_\_\_ 201\_\_ г.