

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.


КАЗАНСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ДЕПАРТАМЕНТ
ОБРАЗОВАНИЯ
(ДО КФУ)

_____ 20__ г.

подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины

Визуальные технологии в дизайне Б1.В.ДВ.5

Направление подготовки: 54.03.01 - Дизайн

Профиль подготовки: не предусмотрено

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Насибуллов Р.Р. , Конькова Дарья Владимировна

Рецензент(ы):

Салахов Р.Ф.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Кадыйрова Л. Х.

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 9023137417

Казань
2017

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, к.н. (доцент) Насибуллов Р.Р. Кафедра методологии обучения и воспитания Институт психологии и образования ,
Ramis.Nasibullov@kpfu.ru ; Конькова Дарья Владимировна

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины является приобретение знаний об инструментах прикладного дизайна и связанных с ними методиках прикладного дизайна и графического оформления компьютерной продукции.

Профессиональной деятельностью бакалавров является вид творческой деятельности по формированию эстетически выразительной предметно-пространственной среды, интегрирующий художественную, инженерно-конструкторскую, научно-педагогическую деятельность, направленную на создание и совершенствование высокоэстетичной, конкурентоспособной отечественной продукции, способствующей развитию экономики, повышению уровня культуры и жизни населения.

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

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.В.ДВ.5 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 54.03.01 Дизайн и относится к дисциплинам по выбору. Осваивается на 4 курсе, 8 семестр.

Данная дисциплина базируется на следующих ранее прочитанных учебных курсах:

- История и теория дизайна
- Компьютерное проектирование (3 ds max, ArchiCAD)
- Архитектурно-дизайнерское проектирование
- Флеш-анимация и веб- дизайн
- Графический дизайн
- Дизайн-проектирование объектов
- Дизайн рекламы / Дизайн наружной рекламы
- Технологии полиграфии

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:

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 работы 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.

4. должен демонстрировать способность и готовность:

- 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 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. Введение. Существо учебной дисциплины, ее методы, основные понятия и термины. Понятие визуальной коммуникации.	8	1-2	1	6	0	Устный опрос
2.	Тема 2. Корпоративный дизайн: повторяющиеся графические и другие информационные элементы, фирменный стиль.	8	3-6	2	5	0	Творческое задание
3.	Тема 3. Типографика и шрифтовые гарнитуры. Классификации гарнитур. Верстка и макетирование изданий. Оригинал макет и формы его представления.	8	7-11	2	6	0	Творческое задание
4.	Тема 4. Рекламная продукция и ее классификация.	8	12-15	2	6	0	Творческое задание
5.	Тема 5. Информационная поддержка дизайна промышленных изделий.	8	16-17	1	5	0	Презентация
	Тема . Итоговая форма контроля	8		0	0	0	Зачет
	Итого			8	28	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Введение. Существо учебной дисциплины, ее методы, основные понятия и термины. Понятие визуальной коммуникации.

лекционное занятие (1 часа(ов)):

Понятие визуальной коммуникации.

практическое занятие (6 часа(ов)):

Типографика и шрифтовые гарнитуры.

Тема 2. Корпоративный дизайн: повторяющиеся графические и другие информационные элементы, фирменный стиль.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Использование повторяющихся графических и других информационных элементов.

практическое занятие (5 часа(ов)):

Дизайн фирменного стиля печатных изданий. Рекурсивные формы и их применение.

Тема 3. Типографика и шрифтовые гарнитуры. Классификации гарнитур. Верстка и макетирование изданий. Оригинал макет и формы его представления.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Верстка и макетирование изданий. Оригинал-макет издания и формы его представления. Средства информационного обмена с типографией. Верстальные программные пакеты. Другие инструментальные средства дизайна печатных изданий и деловых документов.

практическое занятие (6 часа(ов)):

Классификации гарнитур: Российская, Windows, IBM, Panose. Принципы компьютерного оформления обложек и переплетов. Титульные элементы изданий и их дизайн на компьютере

Тема 4. Рекламная продукция и ее классификация.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Рекламная продукция и ее классификация. Организация информационной поддержки рекламы. Сетевая реклама и ее роль. Комплексная реклама и PR ? акции. Инструментальные средства объемного художественного проектирования. Пакеты 3D Studio Max и Maya и их сравнительная характеристика.

практическое занятие (6 часа(ов)):

Основы проектирования пространственной среды в этих пакетах. Инструментарии пакетов. Основные палитры. Имитация различных материалов

Тема 5. Информационная поддержка дизайна промышленных изделий.

лекционное занятие (1 часа(ов)):

Глобализация информационно-пространственной среды. Информационное обеспечение визуальной коммуникации. Сетевой дизайн. Информационная поддержка дизайна промышленных изделий.

практическое занятие (5 часа(ов)):

Дизайн упаковочной продукции.

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. Введение. Существо учебной дисциплины, ее методы, основные понятия и термины. Понятие визуальной коммуникации.	8	1-2	подготовка к устному опросу	6	устный опрос
2.	Тема 2. Корпоративный дизайн: повторяющиеся графические и другие информационные элементы, фирменный стиль.	8	3-6	подготовка к творческому экзамену	10	творческое задание

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
3.	Тема 3. Типографика и шрифтовые гарнитуры. Классификации гарнитур. Верстка и макетирование изданий. Оригинал макет и формы его представления.	8	7-11	подготовка к творческому экзамену	7	творческое задание
4.	Тема 4. Рекламная продукция и ее классификация.	8	12-15	подготовка к творческому экзамену	7	творческое задание
5.	Тема 5. Информационная поддержка дизайна промышленных изделий.	8	16-17	подготовка к презентации	6	презентация
	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. Введение. Существо учебной дисциплины, ее методы, основные понятия и термины. Понятие визуальной коммуникации.

устный опрос , примерные вопросы:

Элементы типографики. Элементы фотографии. Понятие визуальной коммуникации.

Тема 2. Корпоративный дизайн: повторяющиеся графические и другие информационные элементы, фирменный стиль.

творческое задание , примерные вопросы:

В среде Corel Draw сделать разработку эскизов: Сувенирная продукция. Игрушка. Фирменный стиль предприятия.

Тема 3. Типографика и шрифтовые гарнитуры. Классификации гарнитур. Верстка и макетирование изданий. Оригинал макет и формы его представления.

творческое задание , примерные вопросы:

В среде Corel Draw сделать разработку эскизов: Разработать свой шрифт Шрифтовой плакат Афиша.

Тема 4. Рекламная продукция и ее классификация.

творческое задание , примерные вопросы:

В среде Corel Draw сделать разработку эскизов: Логотип. Слоган. Фирменного стиль предприятия. Объект произвольный. Визитка. Буклет. Листовка. Объявления о предоставлении услуг. Рекламный плаката.

Тема 5. Информационная поддержка дизайна промышленных изделий.

презентация , примерные вопросы:

Личная презентация. Дизайн упаковки.

Тема . Итоговая форма контроля

Примерные вопросы к зачету:

Вопросы к зачету

- Отрасль информационных технологии. Существо учебной дисциплины, ее методы, основные понятия и термины.
- Основные черты современных информационных технологий.
- Информационная инфраструктура.
- Информационные системы.
- Понятие визуальной коммуникации. История развития информационных технологий.
- Программное обеспечение.
- Конфигурация ПК для графического дизайна.
- Устройства ввода данных
- Информационные технологии перевода изображений и документов в цифровой формат.
- Сканеры. Типы сканеров, принцип работы. Характеристики.
- Виды, характеристики мониторов, настройка.
- Виды и характеристики устройств вывода данных
- Виды программного обеспечения.
- Элементы типографики.
- Элементы фотографии.
- Понятие "корпоративный дизайн" повторяющиеся графические и другие информационные элементы,
- Понятие "фирменный стиль".
- Дизайн фирменного стиля печатных изданий. Рекурсивные формы и их применение.
- Понятие "Фирменный стиль предприятия".
- Понятие "Сувенирная продукция".
- Типографика и шрифтовые гарнитуры.
- Классификации гарнитур.
- Верстка и макетирование изданий.
- Оригинал макет и формы его представления.
- Средства информационного обмена с типографией.
- Верстальные программные пакеты. Другие инструментальные средства дизайна печатных изданий и деловых документов.

- Классификации гарнитур: Российская, Windows, IBM, Panose.
- Принципы компьютерного оформления обложек и переплетов.
- Титульные элементы изданий и их дизайн на компьютере
- Шрифтовой плакат
- Афиша.
- Рекламная продукция и ее классификация.
- Организация информационной поддержки рекламы.
- Сетевая реклама и ее роль.
- Комплексная реклама и PR ? акции.
- Инструментальные средства объемного художественного проектирования.
- Пакеты 3D. Основы проектирования пространственной среды в этих пакетах.
- Инструментарию пакетов. Основные палитры. Имитация различных материалов.
- Предпечатная подготовка.
- Информационная поддержка дизайна промышленных изделий.
- Глобализация информационно-пространственной среды.
- Информационное обеспечение визуальной коммуникации.
- Сетевой дизайн.
- Информационная поддержка дизайна промышленных изделий.
- Дизайн упаковочной продукции.
- Личная презентация.

7.1. Основная литература:

Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс] : учеб. пособие для студентов вузов / Р. Ю. Овчинникова; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2012. - 239 с. <http://znanium.com/bookread2.php?book=390990>

7.2. Дополнительная литература:

Учёнова, В. В. Реклама и массовая культура: Служанка или госпожа? [Электронный ресурс]: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 'Журналистика' и 'Реклама' / В. В. Учёнова. - М.: ЮНИТИДАНА, 2012. - 248 с.
<http://znanium.com/bookread2.php?book=390914>

Реклама: Учебное пособие / В.Л. Музыкант. - М.: ИЦ РИОР: ИНФРА-М, 2011. - 208 с.
<http://znanium.com/bookread2.php?book=226964>

Реклама: Учебное пособие / Е.А. Замедлина. - 2-е изд. - М.: ИД РИОР: ИНФРА-М, 2012. - 118 с. <http://znanium.com/bookread2.php?book=304918>

7.3. Интернет-ресурсы:

FrontPage ? Для новичков, занятых и сомневающимися. -
<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 ?Реклама? - <http://do.gendocs.ru/docs/index-7123.html?page=5>

Создание сайтов - http://mystery-group.ru/articles/create_sites/

Хостинг - 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 "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.

- учебные и методические пособия (демонстрационные таблицы и схемы; наглядные методические пособия);
- технические средства обучения (проектор, слайды, компьютер, видеомикрофон);
- учебники, программы, специальная литература.

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

Автор(ы):

Насибуллов Р.Р. _____

Конькова Дарья Владимировна _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Салахов Р.Ф. _____

"__" _____ 201__ г.