

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
"Набережночелнинский государственный педагогический университет"  
(ФГБОУ ВО "НГПУ")



## Разработка фирменного стиля

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

|                        |  |
|------------------------|--|
| Закреплена за кафедрой | <b>Информатики и вычислительной математики</b>                                   |
| Направление подготовки | <b>09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне</b> |
| Квалификация           | <b>бакалавр</b>  |
| Форма обучения         | <b>заочная</b>   |
| Общая трудоемкость     | <b>2 ЗЕТ</b>   |

### Распределение часов дисциплины по курсам

| Курс         | 3  |    | Итого |    |
|--------------|----|----|-------|----|
|              | УП | РП |       |    |
| Лекции       | 4  | 4  | 4     | 4  |
| Лабораторные | 6  | 6  | 6     | 6  |
| Итого ауд.   | 10 | 10 | 10    | 10 |
| Контактная   | 10 | 10 | 10    | 10 |
| Сам. работа  | 58 | 58 | 58    | 58 |
| Часы на      | 4  | 4  | 4     | 4  |
| Итого        | 72 | 72 | 72    | 72 |

| 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) |   |
|---|---|
| 1.1   | Целью освоения дисциплины является формирование способности создавать объекты графики и средств графического дизайна интерфейса . |
| 1.2   | Задачами освоения дисциплины являются:  |
| 1.3   | формирование знаний средств и методов создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса ;                       |
| 1.4   | формирование умений создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса ;   |
| 1.5   | формирование навыков создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса .  |

| 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ   |  |
|--|--|
| Цикл (раздел) ОП:  | Б1.В   |
| <b>2.1</b>   | <b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>   |
| 2.1.1  | Пакеты векторной графики   |
| 2.1.2  | Типографика, шрифты и визуальные коммуникации  |
| 2.1.3  | Цветоведение и колористика   |
| 2.1.4  | Цифровая иллюстрация   |
| 2.1.5  | Основы композиции (пропедевтика)   |
| 2.1.6  | Пакеты растровой графики   |
| <b>2.2</b>   | <b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>       |
| 2.2.1  | 3D-моделирование и дизайн пространственной среды   |
| 2.2.2  | Инфографика визуальных данных  |
| 2.2.3  | Компьютерное моделирование   |
| 2.2.4  | Программные средства создания анимационных приложений  |
| 2.2.5  | Программные средства создания мультимедиа приложений   |
| 2.2.6  | Проектная графика и реклама  |
| 2.2.7  | Разработка программных приложений  |
| 2.2.8  | Технологии компьютерной визуализации информации  |
| 2.2.9  | Технологии трехмерного моделирования анимации  |
| 2.2.10   | Информационные системы в дизайне рекламы   |
| 2.2.11   | Производственная преддипломная практика  |
| 2.2.12   | Выполнение и защита выпускной квалификационной работы  |
| 3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ |  |
| <b>ПК-2: Способен создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса</b>  |  |
| ПК-2.3:  | Владеет навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика |
| ПК-2.2:  | Уметь создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий       |
| ПК-2.1:  | Знать способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса                           |

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

|            |  |
|------------|--|
| <b>3.1</b> | <b>Знать:</b>  |
| 3.1.1      | основы создания объектов графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий; |
| 3.1.2      | теоретические основы дизайна в проектировании различных элементов фирменного стиля;                            |
| 3.1.3      | способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса.                            |
| <b>3.2</b> | <b>Уметь:</b>  |
| 3.2.1      | создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий;        |
| 3.2.2      | использовать средства и методы изучения базовых элементов фирменного стиля;                                    |
| 3.2.3      | использовать различные источники, включая электронные, в проектировании элементов фирменного стиля.            |
| <b>3.3</b> | <b>Владеть:</b>  |
| 3.3.1      | навыками применения средств и методов фирменного стиля для создания продукта;                                  |

|       |   |
|-------|---|
| 3.3.2 | навыками к организации и осуществлению проектной деятельности в рамках своей профессиональной деятельности; |
| 3.3.3 | навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика. |