

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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



УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по УР

Гайфутдинов А.М.  
2020 г.

## Основы композиции (пропедевтика)

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Искусств и инновационного дизайна
Направление подготовки	09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	заочная
Общая трудоемкость	5 ЗЕТ

### Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	1		Итого	
	уп	рп		
Вид занятий				
Лекции	6	6	6	6
Лабораторные	6	6	6	6
Итого ауд.	12	12	12	12
Контактная	12	12	12	12
Сам. работа	159	159	159	159
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	180	180	180	180

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель освоения дисциплины - углубление уровня освоения компетенций обучающихся в области основ композиции как способа организации визуальной информации для применения в профессиональной деятельности в сфере дизайн-проектирования.
1.2	Задачи освоения дисциплины:
1.3	развить композиционное мышление обучающихся;
1.4	ознакомить с композицией как способом организации визуальной информации;
1.5	изучить терминологию композиции ее основные законы и правила;
1.6	научить формулировать композиционную задачу дизайн-проекта средствами графики;
1.7	научить обучающихся выполнять грамотный композиционный анализ дизайн-объектов;
1.8	обучить алгоритму композиционно-графических действий по созданию образа объектов дизайна.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Для освоения дисциплины обучающиеся используют знания, умения, навыки, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения предметов предыдущего уровня образования
2.2	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Типографика, шрифты и визуальные коммуникации
2.2.2	Цветоведение и колористика
2.2.3	Программные средства создания мультимедиа приложений
2.2.4	Проектная графика и реклама
2.2.5	Технологии трехмерного моделирования анимации
2.2.6	Пакеты векторной графики
2.2.7	Технологии дизайн-проектирования пользовательского интерфейса
2.2.8	Цифровая иллюстрация
2.2.9	Web-дизайн
2.2.10	Дизайн сайта
2.2.11	Информационное обеспечение дизайн-проектирования
2.2.12	Компьютерное моделирование
2.2.13	Программирование на PHP
2.2.14	Разработка web-приложений
2.2.15	Разработка фирменного стиля
2.2.16	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.2.17	Инфографика визуальных данных
2.2.18	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.19	Программные средства создания анимационных приложений
2.2.20	Разработка программных приложений
2.2.21	Технологии компьютерной визуализации информации
2.2.22	Производственная преддипломная практика
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

3.1	<b>Знать:</b>
-----	---------------

3.1.1	термины и понятия композиции как информационно-творческой системы;
3.1.2	основные закономерности композиционной разработки проектно-дизайнерской информации;
3.1.3	композиционные способы представления информации заказчику.
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	проводить композиционный анализ информации, согласно требованиям заказчика;
3.2.2	самостоятельно осваивать современные композиционные и графические средства обработки информации;
3.2.3	выполнять формализацию и реализацию проектных задач заказчика композиционными средствами.
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	навыками средств описания и композиционного анализа требований пользователей заказчика;
3.3.2	навыками проведения предпроектного обследования предметной области дизайна средствами композиции;
3.3.3	навыками композиционного разбора проектной информации для формализации требований пользователей заказчика.