

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.

Цветоведение и колористика

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 **4 ЗЕТ**

Распределение часов дисциплины по курсам

| Курс | 2 | | Итого | |
|-------------------|-----|-----|-------|-----|
| | УП | РП | УП | РП |
| Лекции | 6 | 6 | 6 | 6 |
| Лабораторные | 8 | 8 | 8 | 8 |
| Итого ауд. | 14 | 14 | 14 | 14 |
| Контактная работа | 14 | 14 | 14 | 14 |
| Сам. работа | 121 | 121 | 121 | 121 |
| Часы на | 9 | 9 | 9 | 9 |
| Итого | 144 | 144 | 144 | 144 |

| 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) | |
|---|--|
| 1.1 | Цель освоения дисциплины: сформировать умения проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика; подготовка обучающихся к грамотному использованию цвета в Web-дизайне, посредством изучения основных свойств, систематики, восприятия цвета, необходимых для приобретения профессиональных компетенций. |
| 1.2 | Задачи дисциплины:: |
| 1.3 | научить практическим методам работы с цветом в проектировании элементов графического дизайна интерфейса;; |
| 1.4 | изучение художественных и эстетических свойств цвета, закономерностей создания цветового строя, колорита, приемов использования контрастов для дальнейшей интерпретации в соответствии с творческим замыслом; |
| 1.5 | выработать у обучающихся умения создать цветовой колорит в соответствии с творческим замыслом; |
| 1.6 | ориентация обучающихся на формирование необходимых качеств для будущей профессиональной деятельности. |

| 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ | |
|--|--|
| Цикл (раздел) ОП: | Б1.В.11 |
| 2.1 | Требования к предварительной подготовке обучающегося: |
| 2.1.1 | Пакеты растровой графики |
| 2.1.2 | Основы композиции (пропедевтика) |
| 2.2 | Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее: |
| 2.2.1 | Web-дизайн |
| 2.2.2 | Дизайн сайта |
| 2.2.3 | Информационное обеспечение дизайн-проектирования |
| 2.2.4 | Исследование операций и методы оптимизации |
| 2.2.5 | Программирование на C# |
| 2.2.6 | Разработка web-приложений |
| 2.2.7 | Разработка фирменного стиля |
| 2.2.8 | 3D-моделирование и дизайн пространственной среды |
| 2.2.9 | Инфографика визуальных данных |
| 2.2.10 | Информационные системы в дизайне рекламы |
| 2.2.11 | Программирование на Java |
| 2.2.12 | Программные средства создания анимационных приложений |
| 2.2.13 | Программные средства создания мультимедиа приложений |
| 2.2.14 | Проектная графика и реклама |
| 2.2.15 | Программирование на PHP |
| 2.2.16 | Компьютерное моделирование |
| 2.2.17 | Разработка программных приложений |
| 2.2.18 | Технологии компьютерной визуализации информации |
| 2.2.19 | Технологии трехмерного моделирования анимации |
| 2.2.20 | Производственная преддипломная практика |
| 2.2.21 | Выполнение и защита выпускной квалификационной работы |
| 3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ | |
| ПК-2: Способен создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса | |
| 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 | Знать: |
| 3.1.1 | способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса; |

| | |
|------------|--|
| 3.1.2 | систематику цветов и правила смешения цветов; |
| 3.1.3 | двенадцатицветный цветовой круг по И. Иттону; |
| 3.1.4 | основные характеристики цвета и его восприятие; |
| 3.1.5 | виды контрастов, цветовое созвучие и гармонические сочетания цветов |
| 3.2 | Уметь: |
| 3.2.1 | разработать объекты графики и дизайна интерфейса на основе применения законов цветоведения; |
| 3.2.2 | предельно выразительно создавать колористические сочетания в цветовой композиции, используя закономерности и принципы цветового созвучия или цветовой гармонии; выполнить эскизы и цветные композиции на гармонию цветовых созвучий; |
| 3.2.3 | выполнить эмоционально-ассоциативные эскизы на несобственные качества цвета; |
| 3.2.4 | создавать дизайнерские проекты и композиции на задуманные виды контрастов. |
| 3.3 | Владеть: |
| 3.3.1 | в раскрытии художественно - образного решения объекта дизайна интерфейса через гармонию цвета. |