

## **МОДУЛЬ 11. ПРОФИЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА** **Основы изобразительной грамоты**

**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**

Форма обучения **очная**  
Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр ( <b>&lt;Курс&gt;.&amp;b&gt;&lt;Семестр на курсе&gt;</b> )	<b>2 (1.2)</b>		Итого	
Неделя	21			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	20	20	20	20
Лабораторные	42	42	42	42
Итого ауд.	62	62	62	62
Контактная работа	62	62	62	62
Сам. работа	46	46	46	46
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель освоения дисциплины - изучить основные методы, средства и приёмы графических работ и овладеть изобразительными навыками с целью их применения в профессиональной разработке дизайн-проекта.
1.2	Задачи освоения дисциплины:
1.3	изучить терминологию и основные закономерности изобразительной грамоты;
1.4	освоить графические методы передачи предметно-пространственного сходства природы и рисунка;
1.5	изучить техники линейного, тонального, цветового изображения с природы и по воображению;
1.6	научиться применять техники и технологии основных изобразительных материалов;
1.7	развить основные изобразительные умения;
1.8	понять базовую взаимосвязанность изобразительных средств дизайн-проекта и его компьютерного моделирования.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.05
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Основы композиции (пропедевтика)
2.2.2	Пакеты векторной графики
2.2.3	Информационное обеспечение дизайн-проектирования
2.2.4	Разработка фирменного стиля
2.2.5	Типографика, шрифты и визуальные коммуникации
2.2.6	Основы теории и методы дизайна
2.2.7	Модуль 8. Информационные системы
2.2.8	Проектирование и администрирование баз данных
2.2.9	Технологии дизайн-проектирования
2.2.10	Цветоведение и колористика
2.2.11	Информационные системы в дизайне пространственной среды
2.2.12	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.13	Компьютерный дизайн интерьера
2.2.14	Ландшафтный дизайн
2.2.15	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.2.16	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты
2.2.17	Основы моделирования
2.2.18	Учебная практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности
2.2.19	Курсовая работа по модулю 8
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
ПК-6: способностью собирать детальную информацию для формализации требований пользователей заказчика	
<b>Знать:</b>	
	методы сбора первичной информации
	принципы сбора информации для формализации требований пользователей заказчика
	содержание этапов процесса сбора информации
<b>Уметь:</b>	
	проводить экспертизу собранной информации
	группировать, сортировать собранную информацию в соответствии с заданием заказчика;
	проводить предпроектное обследование предметной области дизайна
<b>Владеть:</b>	
	навыками формализации требований пользователей заказчика
	навыками собирать детальную информацию для формализации требований пользователей заказчика
	навыками работы с инструментальными средствами моделирования предметной области дизайна

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	основные термины, понятия, закономерности графической грамоты;
3.1.2	способы поиска информации для формализации требований пользователей заказчика;
3.1.3	последовательность выполнения изобразительного образа средствами графики, живописи ;
3.1.4	теоретические основы перспективного изображения объектов.
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	выполнять графические работы с натуры, по памяти и представлению в основных графических техниках;
3.2.2	применять способы поиска информации для формализации требований пользователей заказчика;
3.2.3	обосновывать собственный проектный замысел на основе опыта графических работ.
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	навыками самостоятельного выполнения всех этапов графического изображения;
3.3.2	основными методами и приемами оценки уровня выполнения изобразительного решения графического
3.3.3	способами поиска информации для формализации требований пользователей заказчика;