

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

МОДУЛЬ 11. ДИЗАЙН И КОПОЗИЦИЯ
Основы теории и методы дизайна

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 (<Курс>.&b><Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
Неделя	15 5/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	14	14	14	14
Лабораторные	30	30	30	30
Итого ауд.	44	44	44	44
Контактная работа	44	44	44	44
Сам. работа	64	64	64	64
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Цель освоения дисциплины: формирование знаний по основам дизайна в рамках организации художественно-творческой, социокультурной деятельности; знакомство с современными методами дизайн-проектирования.
1.2	Задачи освоения дисциплины:
1.3	ознакомить с теоретическими основами и представлениями видения дизайна как сочетания ряда сложных явлений материальной и духовной культуры общества, где изначально соединены между собой художественно-образное,
1.4	освоить практические навыки владения приемами, методами и технологиями организации художественно-творческой деятельности, представленными в отечественном и зарубежном опыте в области дизайна;
1.5	формировать навыки планирования и организации проектной деятельности с применением основ дизайна.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.05
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Основы изобразительной грамоты
2.1.2	Пакеты растровой графики
2.2 Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Пакеты векторной графики
2.2.2	Технологии дизайн-проектирования
2.2.3	Разработка фирменного стиля
2.2.4	Типографика, шрифты и визуальные коммуникации
2.2.5	Цветоведение и колористика
2.2.6	Информационные системы в дизайне пространственной среды
2.2.7	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.8	Компьютерный дизайн интерьера
2.2.9	Ландшафтный дизайн
2.2.10	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.2.11	Основы моделирования
2.2.12	Проектирование и администрирование баз данных
2.2.13	Информационное обеспечение дизайн-проектирования
2.2.14	Курсовая работа по модулю 6
2.2.15	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты

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	
Знать:	
	методы сбора первичной информации
	принципы сбора информации для формализации требований пользователей заказчика
	содержание этапов процесса сбора информации
Уметь:	
	проводить экспертизу собранной информации
	группировать, сортировать собранную информацию в соответствии с заданием заказчика;
	проводить предпроектное обследование предметной области дизайна
Владеть:	
	навыками сбора детальной информации для формализации требований пользователей заказчика
	навыками анализа детальной информации для формализации требований пользователей заказчика
	навыками работы с инструментальными средствами моделирования предметной области дизайна

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1 Знать:	
-------------------	--

3.1.1	теоретические основы дизайна, основные законы способов использования выразительных средств дизайна
3.1.2	систему профессиональных понятий и методов дизайна;
3.1.3	историю становления и структуру дизайн-проектирования;
3.1.4	современные актуальные направления дизайна;
3.1.5	процесс потребления продукта дизайна.
3.2	Уметь:
3.2.1	«видеть» действительность через систему профессиональных понятий;
3.2.2	выполнять действия, имеющие обобщенный смысл (сравнение, различие, анализ, синтез);
3.2.3	создавать объекты в соответствии с эмоционально-образными и функционально-потребительскими требованиями;
3.2.4	ликвидировать «тупиковые» ситуации в процессе дизайн-проектирования.
3.3	Владеть:
3.3.1	владения методами основных проектных действий (предпроектный анализ, постановка проектных задач, поиск проектных идей и т.д.);
3.3.2	самостоятельного поиска и усвоения эффективных приемов учебной деятельности (активные и интерактивные технологии);
3.3.3	владения широким спектром художественных средств и графических приемов;
3.3.4	развитым воображением, фантазией, изобретательностью, ассоциативным и пространственным мышлением, зрительным восприятием, зрительной памятью, абстрактным мышлением.