

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Воронежский государственный технический университет»

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета информационных
технологий и компьютерной безопасности

/ П. Ю. Гусев /

31 августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины (модуля)
Мультимедийные приложения в
графическом дизайне

Направление подготовки (специальность) 09.04.02 Информационные системы
и технологии

Магистерская программа Информационный анализ и синтез объектов про-
мышленного дизайна

Квалификация выпускника магистр

Нормативный период обучения 2 года/ 2 года 3 месяца

Форма обучения Очная/Заочная

Год начала подготовки 2023 г.

Автор(ы) программы _____ В.Н. Семыкин

Заведующий кафедрой
Графики, конструирования
и информационных технологий
в промышленном дизайне _____ А.В. Кузовкин

Руководитель ОПОП _____ А.В. Кузовкин

Воронеж 2023

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Цель изучения дисциплины - раскрытие особенностей использования средств визуальной коммуникации в творческой деятельности дизайнера, выработка у студентов сознательного подхода к области прикладного дизайна
1.2	Для достижения цели ставятся задачи:
1.2.1	Раскрыть понятие коммуникации как области приложения методов и средств дизайнерского труда и средств визуальной коммуникации, как составной ее части;
1.2.2	Добиться понимания сути формы как предмета коммуникации, ее рационально-логического обоснования;
1.2.3	Развитие у студентов вкуса, опирающегося на интуитивное отношение к творческому процессу в целом;
1.2.4	Развитие способностей студентов создавать дизайнерские проекты на основе средств визуальной коммуникации.

2 МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

раздел ОПОП	Код дисциплины в УП: Б1.В.ДВ.0102
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося
	Для успешного освоения дисциплины студент должен освоить дисциплины «Информационные технологии», «Компьютерная обработка изображений», «Инструментальные средства информационных систем (компьютерная геометрия и графика)».
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее
	Вопросы, изучаемые в курсе находят широкое применение при оформлении лабораторных работ, курсовых проектов и пояснительных записок, выполнении дипломного проекта.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Код и наименование компетенции	
ПК-2	Способен осуществлять проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов и проводить разработку проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов для различных прикладных отраслей
ПК-5	Способен разрабатывать и реализовывать рекомендации по оптимизации интерфейсов программных продуктов и аппаратных средств

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	- Методы и приемы коммуникаций и их взаимосвязь с уровнем развития технологий и нравственно-художественной составляющей человеческого общества;
3.1.2	Рациональные логико-аналитические составляющие процесса создания и трансляции визуальной коммуникации;
3.1.3	Двуединое значение понятия визуальной коммуникации и как процесса художественного творчества, и как его результат;
3.1.4	Теорию ведения композиционной работы и оценку ее эффективности;
3.1.5	Специфику композиционной обработки средств визуальной коммуникации.
3.2	Уметь:
3.2.1	Решать как отдельные так и комплексные задачи;
3.2.2	Создавать законченные технико-художественные произведения;
3.2.3	Давать ясный и четкий ответ на заданную тему по поиску дизайнерского решения;
3.2.4	Раскрывать в художественной форме определенное содержание;
3.2.5	Придавать проекту характер живого коммуникационного творчества, выражающего индивидуальный вкус и почерк студента.
3.3	Владеть
3.3.1	Принципами создания средств визуальной коммуникации в современных условиях и с применением современных методик;
3.3.2	Практикой воплощения как простых, так и сложных по содержанию и форме многоэлементных коммуникационных цепочек;
3.3.3	- Приемами достижения общего художественного результата, композиционной целостности.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Семестр	Неделя се- местра	Вид учебной нагрузки и их трудоем- кость в часах				
				Лекции	Лаб раб	Прак	СРС	Всего часов
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Понятие о визуальной коммуникации	3	1-9	3	9		12	24
2	Средства создания элементов визуальной коммуникации	3	10-18	3	9		12	24
3	Современные методы и приемы прикладного дизайна и его связь с визуальной коммуникацией	3	1-8	3	9		12	24
Итого				18	36		36	72

4.1 Лекции

Неделя семестра	Тема и содержание лекции	Объем часов	В том числе в интерактивной форме (ИФ)
1	2	3	4
1-6	<u>Лекция 1.</u> Основные понятия визуальной коммуникации (3 часа). <u>Интерактивная форма обучения.</u> Основы визуальной коммуникации <u>Самостоятельное изучение.</u> Рассмотрение основных направлений визуальной коммуникации	3	1
7-12	<u>Лекция 2.</u> Введение в колористку (3 часа). <u>Самостоятельное изучение.</u> Использование цветового круга для выбора цветов	3	
13-18	<u>Лекция 3.</u> Принципы композиции (3 часа). <u>Интерактивная форма обучения.</u> Разбор конкретных ситуаций: Современные проектирования полиграфической продукции. <u>Самостоятельное изучение.</u> Использование современных технологий в современной рекламе	3	
Итого часов		18	1

4.2 Лабораторные работы

Неделя семестра	Наименование практической работы	Объем часов	В том числе в интерактивной форме (ИФ)	Виды контроля
Номер семестра 3		27	-	-
1-4	Работа с векторными редакторами	5		Отчет
5-8	Работа с цветом	4		Отчет
9-12	Выбор цветовых решений для создания полиграфической продукции	6		Отчет
13-16	Разработка фирменной символики	6		Отчет
17-18	Создание эскиза логотипа предприятия	6		Отчет
Итого		36		

4.4. Самостоятельная работа студента (СРС)

Неделя семестра	Содержание СРС	Виды контроля	Объем часов
1	2	3	4
Номер семестра 3			
1-4	Работа с векторными редакторами	Тестирование	6
5-8	Работа с цветом	Тестирование	6
9-12	Выбор цветовых решений для создания полиграфической продукции	Тестирование	6
	Выполнение реферата		
13-14	Разработка фирменной символики	Тестирование	6
15-16	Создание эскиза логотипа предприятия	Тестирование	6
17-18	Разработка логотипа предприятия	Тестирование	6
	Выполнение реферата		
Итого			36

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

	В рамках изучения дисциплины предусмотрены следующие образовательные технологии:
5.1	Информационные лекции - (ИФ) совместное обсуждение материала лекций, контекстное обучение - мотивация студентов к усвоению знаний путем выявления связей между конкретным знанием и его применением для решения задач; - использование видео и аудиоматериалов, - использование интерактивных средств преподавания материала, - проведение промежуточного контроля знаний, - выступления по темам рефератов, - презентации.
5.2	Практические занятия - использование слайдов и видеороликов по темам практических работ, - натурные образцы, - презентации студентов по тематике практических работ.
5.3	Лабораторные работы - использование слайдов и видеороликов по темам практических работ, - натурные образцы, - презентации студентов по тематике лабораторных работ.
5.4	Самостоятельная работа: - (ИФ) индивидуальная деятельность по отбору, распределению и систематизации материала по определенной теме, в результате которой студент выполняет написание реферата на заданную тему, - подготовка презентаций по тематике самостоятельной работы, - подготовка к итоговому контролю (зачету).

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

6.1	Контрольные вопросы и задания
6.1.1	Используемые формы текущего контроля: - проверка усвоения разделов дисциплины (по разным темам), - типовые темы презентаций по материалам практической работы студентов, самостоятельной работы и выполненным лабораторным работам, - реферат.
6.1.2	Рабочая программа дисциплины обеспечена фондом оценочных средств для проведения входного и текущего (усвоение материала по темам) контроля.
6.2	Курсовое проектирование не планируется
6.3	Самостоятельная работа: подготовка к итоговой аттестации (зачет). Фонд включает вопросы к зачет и типовые темы рефератов.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1 Рекомендуемая литература				
№ п/п	Авторы, составители	Заглавие	Вид и годы издания	Обеспеченность
1	2	3	4	5
7.1.1. Основная литература				
1	Суворов А.П.	Конспект лекций по дисциплине «Прикладной дизайн»	2014, рукопись	1
2	Советов Б.Я., Цехановский В.В.	Информационные технологии : Учебник. - 5-е изд., стереотип. - М. : Высш. шк.	2009, печат.	1
3	Мельников В.П.	Информационные технологии: учебник. - М. : Академия.	2008, печат.	0,1
7.1.2. Дополнительная литература				
4	Левин В.И.	Информационные технологии в машиностроении: учебник. - М. : Академия.	2006, печат.	1
7.1.3 Методические разработки				
5	Левин Д.Ю., Кузовкин А.В.	Лабораторный практикум по SketchBook Designer	2014, рукопись	1
6	Левин Д.Ю., Кузовкин А.В.	Лабораторный практикум по Autodesk Alias Design	2014, рукопись	1
7	Левин Д.Ю., Кузовкин А.В.	Лабораторный практикум по Autodesk Inventor Professional	2014, рукопись	1
8	Левин Д.Ю., Кузовкин А.В.	Лабораторный практикум по Autodesk Showcase	2015, рукопись	1
7.1.4 Видеоматериалы, программное обеспечение и Интернет ресурсы				
9	Autodesk SketchBook Designer	Autodesk WikiHelp (Produkt help with community knowledge): http://wikihelp.autodesk.com/rus	2015	1
10	Autodesk Alias Design	Autodesk WikiHelp (Produkt help with community knowledge): http://wikihelp.autodesk.com/rus	2015	
11	Autodesk Inventor Professional	Autodesk WikiHelp (Produkt help with community knowledge): http://wikihelp.autodesk.com/rus	2015	
12	Autodesk Showcase	Autodesk WikiHelp (Produkt help with community knowledge): http://wikihelp.autodesk.com/rus	2015	

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

8.1	Плакаты по разделам дисциплины
8.2	Комплект слайдов и презентаций по тематике лекционных занятий
8.3	Макеты
8.4	Раздаточный материал
8.5	Компьютерный класс, оборудованный мультимедийной техникой с выходом в Интернет

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

№ п\п	Текущий контроль	
1	Проверка конспекта лекций	
2	Проверка рефератов по темам	
3	Тестовые задания в форме опроса по теме	

Итоговый контроль заключается в проведении зачета. Билет состоит из двух вопросов.

Карта обеспеченности рекомендуемой литературой

Рекомендуемая литература				
№ п/п	Авторы, составители	Заглавие	Вид и годы издания	Обеспеченность
1	2	3	4	5
Основная литература				
1	Суворов А.П.	Конспект лекций по дисциплине «Прикладной дизайн»	2014, рукопись	1
2	Советов Б.Я., Цехановский В.В.	Информационные технологии : Учебник. - 5-е изд., стереотип. - М. : Высш. шк.	2009, печат.	1
3	Мельников В.П.	Информационные технологии: учебник. - М. : Академия.	2008, печат.	0,1
Дополнительная литература				
4	Левин В.И.	Информационные технологии в машиностроении: учебник. - М. : Академия.	2006, печат.	1
Методические разработки				
5	Левин Д.Ю., Кузовкин А.В.	Лабораторный практикум по SketchBook Designer	2014, рукопись	1
6	Левин Д.Ю., Кузовкин А.В.	Лабораторный практикум по Autodesk Alias Design	2014, рукопись	1
7	Левин Д.Ю., Кузовкин А.В.	Лабораторный практикум по Autodesk Inventor Professional	2014, рукопись	1
8	Левин Д.Ю., Кузовкин А.В.	Лабораторный практикум по Autodesk Showcase	2015, рукопись	1
Видеоматериалы, программное обеспечение и Интернет ресурсы				
9	Autodesk SketchBook Designer	Autodesk WikiHelp (Produkt help with community knowledge): http://wikihelp.autodesk.com/rus	2015	1
10	Autodesk Alias Design	Autodesk WikiHelp (Produkt help with community knowledge): http://wikihelp.autodesk.com/rus	2015	
11	Autodesk Inventor Professional	Autodesk WikiHelp (Produkt help with community knowledge): http://wikihelp.autodesk.com/rus	2015	
12	Autodesk Showcase	Autodesk WikiHelp (Produkt help with community knowledge): http://wikihelp.autodesk.com/rus	2015	

Директор НТБ

ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ

Контрольно-измерительные материалы к зачету.

Составлены по вопросам для подготовки к экзамену по дисциплине .

Содержат по одному вопросу из каждого раздела.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ЗАЧЕТУ по дисциплине студентам направления 09.04.02 "Информационные системы и технологии":

1. Основные понятия визуальной коммуникации
2. Основы визуальной коммуникации
3. Основные направления визуальной коммуникации
4. Основные термины колористики
5. Основные правила выбора цветовой модели.
6. Эмоциональное воздействие цвета.
7. Использование цветового круга для выбора цветов
8. Принципы композиции
9. Современные проектирования полиграфической продукции.
10. Основные правила выбора композиционной модели.
11. Эмоциональное воздействие композиции. Использование информационных технологий в современной рекламе
12. Введение в InDesign
13. Верстка графических материалов в InDesign
14. Верстка буклета в InDesign
15. Цветовые стили в дизайне буклета
16. Создание буклета фирмы
17. Дизайн полиграфической продукции.
18. Использование стилевых решений
19. Разработка фирменного стиля.
20. Особенности создания фирменного стиля предприятия.
21. Создание PDF документа.
22. Создание фирменного стиля в PDF
23. Компьютерная графика и web-дизайн: CorelDRAW
24. Возможности CorelDRAW для создания логотипов

Лист регистрации изменений

Поряд- ковый номер измене- ния	Раздел, пункт	Вид измене- ния (заменить, аннулировать, добавить)	Номер и дата при- каза об из- менении	Фамилия и инициалы, подпись лица, внес- шего изме- нение	Дата внесе- ния из- менения