

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Исаев Игорь Магомедович

Должность: Проректор по учебной работе

Дата подписания: 21.09.2023 14:02:43

Уникальный идентификатор документа:

d7a26b9e8ca85e98ec3de2eb454b4659d061f249

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования**

«Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Основы иллюстрирования

Закреплена за подразделением

Кафедра автоматизированного проектирования и дизайна

Направление подготовки

09.03.03 ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА

Профиль

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

3 ЗЕТ

Часов по учебному плану

108

Формы контроля в семестрах:

в том числе:

зачет с оценкой 8

аудиторные занятия

48

самостоятельная работа

60

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	12			
Неделя	12			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	24	24	24	24
Практические	24	24	24	24
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48	48	48	48
Сам. работа	60	60	60	60
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ

1.1	Сформировать теоретические представления о деятельности информатика-дизайнера и владения существующими элементами графического дизайна, художественно-технического редактирования в практической и профессиональной деятельности.
1.2	Получить знания о понятии иллюстрации (книжной, газетной, авторской);
1.3	Знать исторические и современные методы работы с иллюстрацией;
1.4	Освоить этапы редакционно-издательских процессов;
1.5	Разрабатывать элементы полиграфической продукции, различных видов до- и послепечатной обработки

2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Блок ОП:		Б1.В.ДВ.23
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	3D-моделирование и визуализация для мета-вселенных	
2.1.2	Анимация	
2.1.3	Интерактивные приложения и виртуальная реальность	
2.1.4	Роботизация бизнес-процессов (RPA)	
2.1.5	Управление исполнением бизнес-процессов (BPM)	
2.1.6	3D-визуализация и анимация	
2.1.7	Геометрическое моделирование и научная визуализация	
2.1.8	Инженерное 3D-моделирование, ч.2	
2.1.9	Логистические системы и управление цепочками поставок (SCM)	
2.1.10	Основы Unity и Unreal Engine	
2.1.11	Практика управления бизнес-процессами предприятия	
2.1.12	Проектирование визуальных коммуникаций	
2.1.13	Производственная практика по освоению первичных навыков в области графического дизайна и трехмерного моделирования	
2.1.14	Производственная практика по освоению первичных навыков в области мобильной разработки	
2.1.15	Производственная практика по освоению первичных навыков в области проектирования инженерных сооружений	
2.1.16	Производственная практика по освоению первичных навыков в проектного дизайн-мышления и концептуального 3D-моделирование и визуализации	
2.1.17	Производственная практика по освоению профессиональных навыков проектирования информационных систем	
2.1.18	Цветоведение и колористика	
2.1.19	Эргономика	
2.1.20	Дизайн взаимодействия и эргономики	
2.1.21	Дизайн-Исследование	
2.1.22	Инструментальные средства 3D-моделирования	
2.1.23	История культуры и искусства	
2.1.24	История науки	
2.1.25	Системный анализ цифрового предприятия как объекта экономики и управления	
2.1.26	Управление IT-инфраструктурой и сервисами предприятия	
2.1.27	Алгоритмы дискретной математики	
2.1.28	Программирование и алгоритмизация	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ

ПК-3: Способен проводить научно-исследовательские и опытно-конструкторские разработки по отдельным разделам темы

Знать:

ПК-3-33 Возрастную классификацию детской, подростковой и взрослой литературы

ПК-3-32 Виды и способы печати, до- и послепечатной обработки; области применения различных видов печати. Типы бумаги, технические характеристики, форматы (российские и иностранные); области применения бумаги

ПК-3-31 Эмоциональные и физические ассоциации цвета и шрифта
ПК-3-36 Последовательность разработки иллюстраций при создании рекламного продукта
ПК-3-35 Виды рекламной полиграфической продукции и области ее применения
ПК-3-34 Классификацию условных обозначений в информационных плакатах
ОПК-7: Способен выбирать и применять методики проектирования и актуальные инструментальные средства, проектировать и разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения
Знать:
ОПК-7-37 Историю графического дизайна. Графический дизайн в рекламе и индустрии развлечений
ОПК-7-36 Основные типы верстки и расположения иллюстраций (газета, журнал, книга)
ОПК-7-31 Теорию и методологию проектирования иллюстраций
ОПК-7-35 Классификацию шрифтовых плакатов; основные требования к плакату
ОПК-7-32 Основы книжного оформления и иллюстрирования на основе информационной и библиотечной культуры с применением информационно-коммуникационных технологий
ОПК-7-34 Классификацию и различия шрифтов; процесс развития знаков алфавита и декоративное письмо
ОПК-7-33 Историю иллюстрации с древности и по настоящее время с примерами работ зарубежных и отечественных художников
ПК-3: Способен проводить научно-исследовательские и опытно-конструкторские разработки по отдельным разделам темы
Уметь:
ПК-3-У1 Анализировать цветовую палитру фонов, шрифтов на основе эмоциональных и физических ассоциаций
ПК-3-У2 Выбрать исходные данные для разработки иллюстраций
ПК-3-У6 Рассчитывать форматы газетной, журнальной, книжной полосы
ПК-3-У3 Осуществлять поиск информационных источников, содержащих описание процессов создания полиграфической продукции
ПК-3-У4 Определять возрастную категорию при создании печатной продукции, для благоприятного восприятия информации аудиторией
ПК-3-У5 Выполнять алгоритм действий для получения оттисков гравюры, трафаретной печати и печати типографским способом
ОПК-7: Способен выбирать и применять методики проектирования и актуальные инструментальные средства, проектировать и разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения
Уметь:
ОПК-7-У4 Применять основные принципы графического дизайна при создании фирменного стиля компании
ОПК-7-У3 Применять сочетания цветов для создания психологического эффекта в иллюстрации, акцентировать внимание на важном
ОПК-7-У2 Прорабатывать структурно-пространственную конструкцию предметов; создавать композиции
ОПК-7-У1 Разрабатывать графические элементы на основе анализа графической реализации проектов
ОПК-7-У5 Применять программное обеспечение для изготовления элементов полиграфической продукции
ПК-3: Способен проводить научно-исследовательские и опытно-конструкторские разработки по отдельным разделам темы
Владеть:
ПК-3-В2 Программным обеспечением компьютерной верстки для разработки рекламного продукта
ПК-3-В1 Способом анализа информации при подготовке исходных данных для разработки иллюстраций
ОПК-7: Способен выбирать и применять методики проектирования и актуальные инструментальные средства, проектировать и разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения
Владеть:
ОПК-7-В1 Навыками подготовки к выпуску, производства и распространения рекламной продукции, включая текстовые и графические, рабочие и презентационные материалы в рамках традиционных и современных средств рекламы