

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<br>(<Курс>.<Семестр на<br>курсе>) | 8 (4.2) |     | Итого |     |
|---|---------|-----|-------|-----|
|   | 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 |
| <b>2.1</b> | <b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>   |            |
| 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  |            |
| <b>2.2</b> | <b>Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>                  |            |

**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   |
| <b>ОПК-7: Способен выбирать и применять методики проектирования и актуальные инструментальные средства, проектировать и разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения</b>              |
| <b>Знать:</b>  |
| 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  |
| <b>ПК-3: Способен проводить научно-исследовательские и опытно-конструкторские разработки по отдельным разделам темы</b>  |
| <b>Уметь:</b>  |
| ПК-3-У1 Анализировать цветовую палитру фонов, шрифтов на основе эмоциональных и физических ассоциаций  |
| ПК-3-У2 Выбирать 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  |
| <b>ОПК-7: Способен выбирать и применять методики проектирования и актуальные инструментальные средства, проектировать и разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения</b>              |
| <b>Уметь:</b>  |
| 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  |
| <b>ПК-3: Способен проводить научно-исследовательские и опытно-конструкторские разработки по отдельным разделам темы</b>  |
| <b>Владеть:</b>  |
| ПК-3-В2 Программным обеспечением компьютерной верстки для разработки рекламного продукта   |
| ПК-3-В1 Способом анализа информации при подготовке исходных данных для разработки иллюстраций  |
| <b>ОПК-7: Способен выбирать и применять методики проектирования и актуальные инструментальные средства, проектировать и разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения</b>              |
| <b>Владеть:</b>  |
| 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 |