

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Костромской государственный университет»  
(ФГБОУ ВО КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
**ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИЗАЙНА**

Направление подготовки «09.03.02 Информационные системы и  
технологии»

Направленность «*Информационные технологии в медиаиндустрии*»

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

**Кострома  
2020**

Рабочая программа дисциплины **Основы компьютерного дизайна** разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом 09.03.02 Информационные системы и технологии, утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 19 сентября 2017 г. № 926

Разработал:



Дорохова Ж.В., ст.преп. каф. ИСТ

Рецензент:



Красавина М.С., доцент каф. ИСТ, к.т.н., доцент

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры Информационных систем и технологий  
Протокол заседания кафедры № 8 от 26.05.2020 г.  
Заведующий кафедрой Информационных систем и технологий

  
*Подпись*

Киприна Л.Ю., к.т.н., доцент

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

### **Цель дисциплины –**

изучение технологий оформления и представления различной информации с учётом эргономики, функциональных возможностей, психологических критериев восприятия информации человеком, эстетики визуальных форм представления информации и некоторых других факторов восприятия графической информации; конструирования различных геометрических пространственных объектов и связанные с ними техническими процессами и их зависимостями, необходимыми для построения моделей объектов профессиональной деятельности с использованием инструментальных средств компьютерного моделирования.

Для освоения данной дисциплины обучающимся необходимо иметь теоретические знания и практические навыки по дисциплинам: «Информационные технологии», «Компьютерная графика». Содержание дисциплины «Основы компьютерного дизайна» имеет выраженную практическую направленность. Поэтому преподавание этого курса основывается на тесной межпредметной связи с рядом дисциплин учебного плана и находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с дисциплинами «WEB-дизайн», «Разработка мультимедийных приложений».

### **Задачи дисциплины:**

- Изучение основных понятий в области дизайна
- Развитие умений использовать инструментальные средства дизайн-проекта
- Получение навыка и опыта использования методов проектирования графических композиций в дизайне интерфейса

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

### **В результате освоения дисциплины обучающийся должен:**

- знать: теоретические основы дизайна, методы и технологии представления информации в информационных системах.
- уметь: представлять информацию с учетом учётом эргономики, функциональных возможностей, психологических критериев восприятия информации человеком; анализировать и обобщать задачи своей профессиональной деятельности; выбирать адекватные информационные технологии для их решения.
- владеть: техникой дизайн-проектирования; графическими редакторами Adobe Photoshop, CorelDRAW, методами и технологиями разработки и описания дизайн решений представления информации

### **Освоить компетенции:**

ПКрек-4 Способен выполнять проектирование пользовательских интерфейсов и осуществлять формальную оценку интерфейсов

### **Код и содержание индикаторов компетенции:**

ПК-4.1 Создание визуального стиля интерфейса и стиливых руководств к нему

### 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Основы компьютерного дизайна» является дисциплиной по выбору вариативной части блока Б1- Дисциплины учебного плана.

Изучается в 3 семестре. Б1.В.06

### 4. Объем дисциплины

#### 4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы

Виды учебной работы,	Очная форма
Общая трудоемкость в зачетных единицах	4
Общая трудоемкость в часах	144
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	54
Лекции	36
Лабораторные	18
Практическая подготовка	10
Самостоятельная работа в часах	89,75+0,25
Форма промежуточной аттестации	зачет

#### 4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Очная форма
Лекции	36
Лабораторные	18
Консультации	0,25
Экзамен	-
Всего	54,25

### 5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

#### 5.1 Тематический план учебной дисциплины

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
1	<b>Введение</b>	2/0,05	2			
2	<b>Тема 1. Основы компьютерного дизайна</b>	42/1	8		4	30
3	<b>Тема 2. Области использования компьютерной графики</b>	46/1,36	10		6	30
4	<b>Тема 3. Современный дизайн</b>	05.01.54	16		8	30
	Зачет					
	<b>Итого:</b>	<b>144/4</b>	<b>36</b>		<b>18</b>	<b>90</b>

## 5.2. Содержание:

### Введение

Общие понятия о компьютерном дизайне.

### Тема 1. Основы компьютерного дизайна

**1.1. Теория дизайна** Понятие дизайна. Концепции дизайна. Основные виды дизайна. Становление и эволюция дизайна, его место и значение в обществе. Понятие о средствах работы дизайнера и применении в них информационных технологий. Методика дизайн-проектирования.

**1.2. Компьютерный дизайн как новое направление человеческой деятельности.** Компьютерная графика как вид дизайн-деятельности, специфика компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Компьютерная графика в среде проектирования объектов дизайна

### Тема 2. Области использования компьютерной графики

**2.1. Области применения компьютерной графики** Компьютерная графика в полиграфии. Компьютерная графика и проектная графика. Компьютерная графика в Web-дизайне.

**2.2. Средства и методы компьютерной графики.** Рисование с помощью компьютера. Аппаратные средства. Программные средства. Программы мультимедийной графики для Web-дизайна. Деловая графика и презентации. Двумерное и трехмерное моделирование и анимация.

**2.3. Технология работы над проектами и особенности работы в коллективе.** Основы проектной деятельности: проектирование, формообразование в дизайне, методика проектирования, групповые методы проектирования, методы проектного поиска, критика и оценка проекта. Этапы проектирования. Способы графической подачи проекта.

### Тема 3. Современный дизайн

**3.1. История дизайна.** Предпосылки и версии возникновения дизайна. Этапы развития дизайна. Организация дизайна за рубежом. Виды дизайнерской деятельности и тенденции современного дизайна.

**3.2. Реклама** Функции рекламы. Виды рекламы. Печатная реклама. Выставки, презентации, телевизионная и радиореклама. Public Relations. Реклама в Интернет.

**3.3. Компьютерная графика в создании упаковки** Эстетические и потребительские свойства упаковки. Этикетка. Упаковка как визуальный элемент рекламы товара. Текстовая и изобразительная составляющая при оформлении упаковки. Современные тенденции компьютерной графики в создании упаковки.

## 5.3. Практическая подготовка

Код компетенции	Индикатор компетенции	Содержание задания на практическую подготовку по выбранному виду деятельности	Число часов практической подготовки		
			Всего	Лекции	Лаб.раб
ПКрек-4	ПКрек-4.1	Виртуальное пространство видеопроекций (видео инсталляции)	4	-	4
ПКрек-4	ПКрек-4.2	Генеративный дизайн (фрактальная графика )	6	-	6

## 6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

### 6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля	
1	<b>Введение</b>	1. Повторение пройденного материала. 2. Подготовка к лабораторной работе. 3. Создание отчета по лабораторной работе.		См. список литературы	Устная Отчет Зачет	
2	<b>Тема 1. Основы компьютерного дизайна</b>					<b>30</b>
3	<b>Тема 2. Области использования компьютерной графики</b>					<b>30</b>
4	<b>Тема 3. Современный дизайн</b>					<b>30</b>

## 6.2. Тематика и задания для практических занятий (при наличии)

### 6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

-Знакомство с видами компьютерной графики и объектами дизайна в области компьютерной графики.

- Тематика индивидуальных заданий

1. *Стиль «Модерн».*

2. *Людвиг Мисс Ван дер Роэ.*

3. *Ле Корбюзье.*

4. *Арт-Деко.*

-Создание тематических визуальных рядов по современным стилям Web-дизайна и истории дизайна

- Тематика индивидуальных заданий

1. *Идеи скандинавского дизайна.*

2. *Итальянский стиль в дизайне. Стиль «Оливетти».*

3. *Неофункционализм. Ульмская школа дизайна. Стиль «Браун».*

-Создание информационного плаката по этапам развития дизайна и современным направлениям дизайна

- Тематика индивидуальных заданий

1. *Поп-арт.*

2. *Оп-арт.*

*Футуристический дизайн 60-х г. 20 века. Дизайн-утопии.*

-Проект «Создание тематического Web-сайта». Оформление в виде пояснительной записки. Анализ проектной ситуации. Выявление проблемы. Определение круга пользователей и потребителей. Проектная концепция. Требования к проекту сайта. Критерии оценки проекта

- Тематика индивидуальных заданий

1. *Радикальный дизайн. Антидизайн.*

2. *Постмодерн.*

3. *Стиль «Мемфис».*

*Дизайн постиндустриального общества. Новый дизайн в Европе.*

-Проект. Разработка этикетки промышленного изделия. Анализ проектной ситуации. Выявление проблемы. Определение портрета потребителей. Проектная концепция. Требования к предмету проектирования. Композиционно-пластические варианты. Форэскиз. Критерии оценки проекта. проектная документация

- Тематика индивидуальных заданий

*Хай-тек.*

1. Мой фирменный стиль. Создать визитку и конверт, используя созданный знак

- Тематика индивидуальных заданий

*Элитарный дизайн в США. Стайлинг.*

1. Создание информационного буклета.

2. Создать плакат по теме

#### **6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов) при наличии**

### **7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

#### *Основная литература*

1. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна/Смирнова Л.Э. - Краснояр.: СФУ, 2014. - 224 с.: ISBN 978-5-7638-3096-5. - Текст : электронный. - URL: <https://new.znaniium.com/catalog/product/550383> (дата обращения: 04.05.2020)

2. Молочков, В.П. Работа в CorelDRAW X3 / В.П. Молочков. -2-е изд., испр. -Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. -305 с. : схем., ил. ; То же [Электронный ресурс]. -URL:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429072>

3. Клещев, О.И. Основы производственного мастерства: художественно-техническое редактирование : учебное пособие / О.И. Клещев ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Уральская государственная архитектурно-художественная академия» (ФГБОУ ВПО «УралГАХА»). -Екатеринбург : Архитектон, 2015. -107 с. : схем., ил. -Библиогр. в кн. -ISBN 978-5-7408-0221-3 ; То же [Электронный ресурс]. -URL:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455449>

#### *Дополнительная литература*

1. И.Г. Пендикова, Л.М. Дмитриева Графический дизайн: стилевая эволюция: Монография / -М.: Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2019. -160 с. -Режим доступа:

<http://znaniium.com/catalog/product/1016754>

2. Романычева Эльза Т., Яцюк Ольга Г. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии / -[ДМК Пресс](#), 2006-432с.-ISBN 5-89818-034-6 Артикул 612358.01.99

3. Немцова Т. И., [Казанкова Т. В.](#), Шнякин А. В., Гагарина Л. Г. Компьютерная графика и web-дизайн/ , Издательство: ФОРУМ - 400 с., Учебное пособие

4. Ленская Н. А. Основы компьютерной графики и дизайна/ -Издательство: [Когито-Центр](#),2004 – 112с. , Учебное пособие



## 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Информационно-образовательные ресурсы:

1. Федеральный портал «Российское образование»;
2. Официальный сайт министерства образования и науки Российской Федерации.

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС «Лань».
2. ЭБС «Университетская библиотека online».
3. ЭБС «Znanium».
4. ЭБС «ИНТУИТ».

## 9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для проведения всех видов занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

Для проведения всех видов занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

№ п/п	Специализированные аудитории и классы	Номер аудитории
1	Лекционная аудитория, оборудованная мультимедиа	Е-326
2	Компьютерные классы	Е-325,323
<b>Учебное оборудование</b>		
	Персональные компьютеры, объединенные в локальную сеть, с выходом в Интернет	
№ п/п	<b>Программное обеспечение</b>	
1	MS Windows (Dream Spark Premium)	Поставщик ООО Форвард Софт Бизнес Договор № 6-ЭА-2014 от 31.10.2014
2	MS Office Std	Поставщик ЗАО Софт Лайн Трейд Договор № 50156/ЯР4393 от 11.12.2014