

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Проектирование»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Web-дизайн

Общий объем дисциплины – 32 з.е. (1152 часов)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

- ОК-6: способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия;
- ОПК-1: способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка;
- ОПК-2: владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями;
- ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;
- ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Проектирование» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения заочная. Семестр 10.

Объем дисциплины в семестре – 9.25 з.е. (333 часов)

Форма промежуточной аттестации – Защита

1. Разработка интерфейса компьютерной игры. Создание концепции и разработка дизайн сценария.. Разработка интерфейса компьютерной игры, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия.

2. Поиски персонажа, стилистическое решение. Отрисовка в разных ракурсах. Разработать концепт-арты персонажа, используя рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта.

3. Разработать эскизы локаций для проекта компьютерной игры, в соответствии с дизайн сценарием. Реализация дизайн сценария в разработках локаций, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

Форма обучения заочная. Семестр 5.

Объем дисциплины в семестре – 4.25 з.е. (153 часов)

Форма промежуточной аттестации – Защита

1. Разработка визуальной концепции основных элементов интерфейса. Организация проекта web-дизайна: стратегия и основные шаги при разработке web-сайта с использованием рисунка в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта.

2. Создание концепции Web-проекта, как процесс реализации Web-страницы, сайта, портала, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия. Этапы проектирования: определение проекта, разработка структуры сайта, проектирование визуального интерфейса, построение и интеграция, ввод и сопровождение, usability-тестирование, анализ конкуренции. Инструменты реализации Web-проектов..

3. Реализация дизайн сценария, используя современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании. Графический макет, модульные сетки и дизайн страницы. Стилль сайта, портала: шаблон, логотип, пиктограмма. Верстка одностраничного сайта..

Форма обучения заочная. Семестр 6.

Объем дисциплины в семестре – 4.25 з.е. (153 часов)

Форма промежуточной аттестации – Защита

1. Проектирование интерфейса, работа с графикой и цветом. Использование шаблонов. Работа с web-страницами. Проектирование графических изображений, с использованием рисунка в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта.

2. Проектирование юзабилити web-сайта, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия. Организация навигации с точки зрения удобства пользователя. Создание и организация визуальной иерархии, текстовой и графической информации на web-сайте..

3. Реализация графики и мультимедиа web-сайтов, используя приемы работы с цветом и цветовыми композициями. Эстетика web-сайта; цветовая гамма. Иллюстрации, инфографика, фотоматериал и типографика на web-сайтах. Верстка многостраничного сайта.

Форма обучения заочная. Семестр 7.

Объем дисциплины в семестре – 4.75 з.е. (171 часов)

Форма промежуточной аттестации – Защита

1. Выбор темы. Поиск аналогов. Создание дизайн сценария. Разработка элементов интерфейсов, с использованием рисунка в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта.

2. Проектирование пользовательского интерфейса мультимедийной презентации с элементами дизайна веб страниц, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия. Создание элементов графического интерфейса: иконки, пиктограммы, ссылки, кнопки, виджеты, текстовые поля, таблицы, инфографика. Организация гиперссылок и оптимизация доступности информации.

3. Добавление шрифтовых композиций, инфографики и фото материалов. Верстка концепции мобильного приложения. Реализация дизайн сценария, используя современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

Форма обучения заочная. Семестр 8.

Объем дисциплины в семестре – 4.75 з.е. (171 часов)

Форма промежуточной аттестации – Защита

1. Анализ аналогов. Создание дизайн сценария. Разработка персонажного дизайна, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия.

2. Поиски персонажа, стилистическое решение. Отрисовка лица персонаже с различной мимикой. Поиск образа персонажа, одежда, обувь и т.д.. Разработать концепт-арты персонажа, используя рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта.

3. Уточнение персонажа и стилистического решение. Отрисовка в разных ракурсах для передачи движения в раскадровке. Разработать концепт-арты персонажа с раскадровкой для короткой анимации или компьютерной игры, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

Форма обучения заочная. Семестр 9.

Объем дисциплины в семестре – 4.75 з.е. (171 часов)

Форма промежуточной аттестации – Защита

1. Создание концепции и разработка дизайн сценария, с учетом юзабилити. Разработка дизайн сценария компьютерной игры, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия.

2. Выполнить эскизы предметных интерфейсов с графическими элементами. Разработать интерфейс с графическими элементами: знаками, шрифтами, схемами и цветовой индикацией с применением современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий, применяемых в дизайн-проектировании.

3. Разработать эскизы локаций компьютерной игры, в соответствии с дизайн сценарием. Реализация дизайн сценария в разработках локаций, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

Разработал:
доцент
кафедры ИЗО
Проверил:
Директор ИнАрхДиз

Ю.В. Раменская

С.Б.Поморов