

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Выборгский Леонид Александрович

Должность: Ректор

Дата подписания: 27.05.2022 13:14:43

Уникальный программный ключ:

c3b3b9c625f6c113afa2a2c42ba19e03a38b7de

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СЕРВИСА»  
(ФГБОУ ВО «ПВГУС»)

Кафедра «Дизайн и искусство»

## **РАБОЧАЯ УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА**

по дисциплине

**«Проектирование в дизайне»**

для студентов направления подготовки

54.03.01 «Дизайн»

направленность (профиль) «Графический дизайн и искусство интерьера»

Тольятти2019

Рабочая учебная программа по дисциплине «Проектирование в дизайне» включена в основную профессиональную образовательную программу направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» направленность (профиль) «Графический дизайн и искусство интерьера» решением Президиума Ученого совета

Протокол № 7 от 26.06.2019 г.

Начальник учебно-методического отдела \_\_\_\_\_  Н.М.Шемендюк  
26.06.2019 г.

Рабочая учебная программа по дисциплине разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденным приказом Минобрнауки РФ от 11 августа 2016 г. № 1004.

Составил: к.иск., старший преподаватель Кузнецова Е. Ю.

Согласовано Директор научной библиотеки  В.Н.Еремина

Согласовано Начальник управления информатизации  В.В.Обухов

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры «Дизайн и художественное проектирование изделий»

Протокол № 10 от «30» мая 2019 г.

Заведующий кафедрой  д.т.н., профессор Т.В. Белько

Согласовано начальник учебно-методического отдела  Н.М.Шемендюк



### 1.5. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Результаты освоения дисциплины	Технологии формирования компетенции по указанным результатам	Средства и технологии оценки по указанным результатам
<b>1 этап</b>		
<p><b>Знает:</b>            ПК-2 Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне. Теорию композиции.            Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	Слайд-лекции, практические занятия, самостоятельная работа	Устный опрос, дискуссии
<p><b>Умеет:</b>            ПК-2 Анализировать проектную идею с позиций потенциальных заказчиков и потребителей, профессионального сообщества. Предлагать инновационные проектные решения. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.            ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.            ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	Практические занятия, самостоятельная работа, консультации	Просмотр творческих работ
<b>2 этап</b>		
<p><b>Знает:</b>            ПК-2 Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне. Теорию композиции.            Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	Слайд-лекции, практические занятия, самостоятельная работа	Устный опрос, дискуссии
<p><b>Умеет:</b>            ПК-2 Анализировать проектную идею с позиций потенциальных заказчиков и потребителей, профессионального сообщества. Предлагать инновационные проектные решения. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.            ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.            Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских            ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	Практические занятия, самостоятельная работа, консультации	Просмотр творческих работ
<b>3 этап</b>		
<p><b>Знает:</b>            ПК-2 Современное состояние и тенденции развития инновационных технологий.            Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в</p>	Слайд-лекции, практические занятия,	Устный опрос, дискуссии

<p>графическом дизайне. Теорию композиции.          Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.          ПК-5 Методы дизайна, основы материаловедения, типографику, методику работы с цифровыми изображениями, художественное конструирование          ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.          Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства          ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.          ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	самостоятельная работа	
<p><b>Умеет:</b>          ПК-2 Применять на практике различные творческие подходы к разработке проектной идеи. Представлять проектную идею с помощью схем, эскизных набросков, аналоговых примеров. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории          ПК-5 Определять конструктивную часть проекта, которая должна разрабатываться дизайнером. Разрабатывать планы, чертежи, схемы объектов дизайна. Определять целесообразность применения определенных материалов и технологий для решения поставленной задачи. Разбираться в свойствах бумаги и переплетных материалов, постпечатных процессах в полиграфическом производстве          ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.          Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.          Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских          ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.          ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	Практические занятия, самостоятельная работа, консультации	Просмотр творческих работ
<p><b>Имеет практический опыт:</b>          ПК-2 Приемами объемного и графического моделирования форм объектов и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого замысла          ПК-5 Приемами объемного и графического моделирования форм объектов, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого замысла. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.          ПК-4 Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Подготовка графических материалов для передачи в производство.          ПК-6 Работа с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием.          Предварительная прорисовка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.          ПК-7 Планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	Практические занятия, самостоятельная работа, консультации	Просмотр творческих работ
<b>4 этап</b>		
<p><b>Знает:</b>          ПК-2 Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством          ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.</p>	Слайд-лекции, практические занятия, самостоятельная работа	Устный опрос, дискуссии

<p>Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства  ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>		
<p><b>Умеет:</b>  ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.  Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских  ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практические занятия, самостоятельная работа, консультации</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p><b>Имеет практический опыт:</b>  ПК-4 Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Подготовка графических материалов для передачи в производство.  ПК-6 Работа с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием.  Предварительная прорисовка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПК-7 Планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практические занятия, самостоятельная работа, консультации</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<b>5 этап</b>		
<p><b>Знает:</b>  ПК-2 Современное состояние и тенденции развития инновационных технологий. Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне. Теорию композиции. Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.  ПК-5 Методы дизайна, основы материаловедения, типографику, методику работы с цифровыми изображениями, художественное конструирование  ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.  Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства  ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	<p>Слайд-лекции, практические занятия, самостоятельная работа, выполнение курсового проекта</p>	<p>Устный опрос, дискуссии, защита курсового проекта</p>
<p><b>Умеет:</b>  ПК-5 Определять конструктивную часть проекта, которая должна разрабатываться дизайнером. Разрабатывать планы, чертежи, схемы объектов дизайна. Определять целесообразность применения определенных материалов и технологий для решения поставленной задачи. Разбираться в свойствах бумаги и переплетных материалов, постпечатных процессах в полиграфическом производстве  ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.  Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских  ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования</p>	<p>Практические занятия, самостоятельная работа, консультации, выполнение курсового проекта</p>	<p>Просмотр работ, защита курсового проекта</p>

<p>объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>		
<p><b>Имеет практический опыт:</b> ПК-5 Приемами объемного и графического моделирования форм объектов, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого замысла. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПК-4 Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Подготовка графических материалов для передачи в производство. ПК-6 Работа с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием. Предварительная прорисовка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПК-7 Планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практические занятия, самостоятельная работа, консультации</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<b>6 этап</b>		
<p><b>Знает:</b> ПК-2 Современное состояние и тенденции развития инновационных технологий. Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне. Теорию композиции. Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне. ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	<p>Слайд-лекции, практические занятия, самостоятельная работа</p>	<p>Устный опрос, дискуссии  Оценка курсового проекта</p>
<p><b>Умеет:</b> ПК-2 Предлагать инновационные проектные решения. Предлагать новые подходы к формообразованию, основанные на использовании перспективных технологий. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практические занятия, самостоятельная работа, консультации</p>	<p>Просмотр творческих работ  Оценка курсового проекта</p>
<p><b>Имеет практический опыт:</b> ПК-2 Приемами объемного и графического моделирования форм объектов и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого замысла Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-4 Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Подготовка графических материалов для передачи в производство. ПК-6 Работа с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной</p>	<p>Практические занятия, самостоятельная работа, консультации</p>	<p>Просмотр творческих работ  Оценка курсового проекта</p>

<p>и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием. Предварительная прорисовка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>		
<b>7 этап</b>		
<p><b>Знает:</b></p> <p>ПК-2 Современное состояние и тенденции развития инновационных технологий. Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне. Теорию композиции. Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.</p> <p>ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства</p> <p>ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	<p>Слайд-лекции, воркшоп, практические занятия, самостоятельная работа</p>	<p>Устный опрос, дискуссии</p>
<p><b>Умеет:</b></p> <p>ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских</p> <p>ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практические занятия, самостоятельная работа, консультации</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
<p><b>Имеет практический опыт:</b></p> <p>ПК-2 Приемами объемного и графического моделирования форм объектов и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого замысла. Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ПК-4 Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Подготовка графических материалов для передачи в производство.</p> <p>ПК-6 Работа с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием. Предварительная прорисовка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практические занятия, самостоятельная работа, консультации</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к вариативной части (дисциплинам по выбору). Ее освоение осуществляется в 2,3,4,5,6,7,8 семестрах очной и заочной форм обучения.

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Код и наименование компетенции(й)
1	Предшествующие дисциплины (практики)	
2	<i>Пропедевтика</i>	ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями
3	<i>Цветоведение и колористика</i>	ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями
4	<i>Компьютерные технологии в дизайне</i>	ПК -6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
7	Последующие дисциплины (практики)	
8	<i>Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности</i>	ПК-3 способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств ПК-5 способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике ПК-7 Способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале ПК-8 способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта
9	<i>Преддипломная практика</i>	ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями ПК-2 способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи ПК-4 способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

## 3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Распределение фонда времени по семестрам и видам занятий

Виды занятий	Очная форма обучения	Заочная форма обучения
Итого часов	1008 ч.	1008 ч.
Зачетных единиц	28 з.е.	28 з.е.
Лекции (час)	92	30
Практические (семинарские) занятия (час)	328	76
Лабораторные работы (час)	-	-
Самостоятельная работа (час)	480	854
Курсовой проект (работа) (+,-)	6 сем	6 сем
Контрольная работа (+,-)	-	-
Экзамен, семестр /час.	5,6,7,8/27,27,27,27	5,6,7,8/9,9,9,9
Дифференцированный зачет, семестр	2, 3, 4	2, 3, 4
Контрольная работа, семестр	-	-

**4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий**  
**4.1. Содержание дисциплины**

№ п/п	Раздел дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в академических часах)				Средства и технологии оценки
		Лекции, час	Практические занятия, час	Лабораторные работы, час	Самостоятельная работа, час	
<b>2 семестр</b>						
1	Тема 1. «Разработка серии пиктограмм системы визуальных коммуникаций» Основное содержание: 1. Пиктограмма, как объект графического дизайна. История, состояние на сегодня, перспективы развития. 2. Особенности проектирования пиктограмм.	12/4	22/8	-	38/56	Устный опрос. Дискуссия. Выполнение практической творческой работы. Просмотр выполненных работ.
Итого за 2 семестр		12/4	22/8	-	38/56	
Промежуточная аттестация по дисциплине						Дифф. зачет
<b>3 семестр</b>						
2	Тема 2. «Графический дизайн и упаковка» Основное содержание: 1. Упаковка, как объект графического дизайна. История, состояние на сегодня, перспективы развития. 2. Особенности проектирования упаковки. 3. Конструкция упаковки и методы формообразования упаковки.	16/6	48/8	-	80/126	Устный опрос. Дискуссия. Выполнение практической творческой работы. Просмотр выполненных работ.
Итого за 3 семестр		16/6	48/8	-	80/126	
Промежуточная аттестация по дисциплине						Дифф. зачет
<b>4 семестр</b>						
3	Тема 3. «Многостраничные издания. Особенности проектирования в графическом дизайне» Основное содержание: 1. Книга (журнал), как объект графического дизайна. История, состояние на сегодня, перспективы развития. 2. Буклет, как объект графического дизайна. История, состояние на сегодня, перспективы развития. 3. Особенности проектирования многостраничных изданий 4. Стили в многостраничных изданиях	16/6	64/12	-	64/122	Устный опрос. Дискуссия. Выполнение практической творческой работы. Просмотр выполненных работ.
Итого за 4 семестр		16/6	64/12	-	64/122	
Промежуточная аттестация по дисциплине						Дифф. зачет
<b>5 семестр</b>						
4	Тема 4. «Разработка дизайн-проекта интерьера квартиры».	16/6	32/12	-	105/153	Устный опрос. Дискуссия.

	Основное содержание: 1. Планировка. 2. Инженерные коммуникации. 3. Планировка кухни. Функциональная организация и оборудование кухни. 4. Планировка санузлов. Функциональная организация и оборудование ванных комнат и туалетов. 5. Планировка жилых комнат. Жилые комнаты и их функциональная организация. 6. Особенности оборудования детских комнат.					Выполнение практической творческой работы. Просмотр выполненных работ.
	Итого за 5 семестр	16/6	32/12	-	105/153	
	Промежуточная аттестация по дисциплине					экзамен
	<b>6 семестр</b>					
5	Тема 5. «Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания.» Основное содержание: 1. Стилистические тенденции в развитии интерьеров. 2. Реальное и концептуальное проектирование. Интерьер завтрашнего дня.	14/3	64/12	-	70/155	Устный опрос. Дискуссия. Выполнение практической творческой работы. Просмотр выполненных работ.
6	«Курсовой проект по дисциплине»	2/1	-	-	39/36	Дискуссия, выполнение курсового проекта
	Итого за 6 семестр	16/4	64/12	-	109/191	
	Промежуточная аттестация по дисциплине					экзамен/к.п.
	<b>7 семестр</b>					
7	Тема 6 «Фирменный стиль, как средство идентификации и коммуникации. Графика в интерьере, оформление пространства в соответствии с фирменным стилем» Основное содержание: 1. Бренд, фирменный стиль. Роль фирменного стиля в бренде. 2. Основные элементы фирменного стиля. История развития, состояние на сегодня, перспективы развития. 3. Особенности проектирования фирменного стиля. 4. Стили 20 века и современные тренды в айдентике 5. Графика в интерьере. Оформление интерьера в соответствии с фирменным стилем.	16/4	64/12	-	73/155	Устный опрос. Дискуссия. Выполнение практической творческой работы. Просмотр выполненных работ.
	Итого за 7 семестр	16/4	64/12	-	73/155	
	Промежуточная аттестация по дисциплине					экзамен
	<b>8 семестр</b>					
8	Тема 7 «Графический дизайн в веб-пространстве» Основное содержание: 1. Графический дизайн в веб-пространстве 2. Особенности проектирования сайтов	-	34/12	-	11/51	Устный опрос. Дискуссия. Выполнение практической творческой работы. Просмотр выполненных работ.

						работ.
	Итого за 8 семестр	-	34/12	-	11/51	
	Промежуточная аттестация по дисциплине					экзамен
	<b>Итого</b>	<b>92/30</b>	<b>328/76</b>	<b>-</b>	<b>480/854</b>	

#### 4.2.Содержание практических (семинарских) занятий

№	Наименование темы практических (семинарских) занятий	Объем часов	Форма проведения
<b>2 семестр</b>			
1	Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта «Пиктограммы системы визуальных коммуникаций»	5/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
2	Занятие 2. «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Пиктограммы системы визуальных коммуникаций»	5/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
3	Занятие 3. «Разработка компьютерной графики по проекту «Пиктограммы системы визуальных коммуникаций»	5/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
4	Занятие 4. «Итоговая доработка проекта «Пиктограммы системы визуальных коммуникаций»	7/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
<b>Итого за 2 семестр</b>		<b>22/8</b>	
<b>3 семестр</b>			
1	Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Имиджевая упаковка»»	4/1	Практическая творческая работа. Дискуссия.
2	Занятие 2. «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Имиджевая упаковка» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»	20/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
3	Занятие 3. «Макетный поиск и формообразование по проекту «Имиджевая упаковка» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»	8/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
4	Занятие 4. «Разработка компьютерной графики по проекту «Имиджевая упаковка»»	8/1	Практическая творческая работа. Дискуссия.
5	Занятие 5. «Итоговая доработка проекта «Имиджевая упаковка»»	8/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
<b>Итого за 3 семестр</b>		<b>48/8</b>	
<b>4 семестр</b>			
6	Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Многостраничное издание»»	4/1	Практическая творческая работа. Дискуссия.
7	Занятие 2. «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Многостраничное издание» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»	24/4	Практическая творческая работа. Дискуссия.
8	Занятие 3. «Макетный поиск и формообразование по проекту «Многостраничное издание» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»	10/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
9	Занятие 4. «Разработка компьютерной графики по проекту «Многостраничное издание»»	16/3	Практическая творческая работа. Дискуссия.
10	Занятие 5. «Итоговая доработка проекта «Многостраничное издание»»	10/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
<b>Итого за 4 семестр</b>		<b>64/12</b>	

	<b>5 семестр</b>		
11	Занятие 1. «Планировка. Инженерные коммуникации.»	8/4	Практическая творческая работа. Дискуссия.
12	Занятие 2. «Планировка кухни. Функциональная организация и оборудование кухни.»	6/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
13	Занятие 3. «Планировка санузлов. Функциональная организация и оборудование ванных комнат и туалетов.»	6/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
14	Занятие 4. «Планировка жилых комнат. Жилые комнаты и их функциональная организация.»	6/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
15	Занятие 5. «Итоговая доработка проекта «Дизайн-проект интерьера квартиры»»	6/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
	<b>Итого за 5 семестр</b>	<b>32/12</b>	
	<b>6 семестр</b>		
	Занятие 1. «Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания.»	40/8	Практическая творческая работа. Дискуссия.
	Занятие 2. «Стилистические тенденции в развитии интерьеров.»	12/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
	Занятие 3. «Реальное и концептуальное проектирование. Интерьер завтрашнего дня.»	12/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
	<b>Итого за 6 семестр</b>	<b>64/12</b>	
	<b>7 семестр</b>		
19	Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Фирменный стиль»»	4/1	Практическая творческая работа. Дискуссия.
20	Занятие 2. «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Фирменный стиль» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»	20/4	Практическая творческая работа. Дискуссия.
21	Занятие 3. «Разработка компьютерной графики по проекту «Фирменный стиль»»	30/6	Практическая творческая работа. Дискуссия.
22	Занятие 4. «Итоговая доработка проекта «Фирменный стиль»»	10/1	Практическая творческая работа. Дискуссия.
	<b>Итого за 7 семестр</b>	<b>64/12</b>	
	<b>8 семестр</b>		
23	Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Веб-сайт»»	4/1	Практическая творческая работа. Дискуссия.
24	Занятие 2. «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Веб-сайт» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»	4/2	Практическая творческая работа. Дискуссия.
25	Занятие 3. «Разработка компьютерной графики по проекту «Веб-сайт»»	24/8	Практическая творческая работа. Дискуссия.
26	Занятие 4. «Итоговая доработка проекта «Веб-сайт»»	2/1	Практическая творческая работа. Дискуссия.
	<b>Итого за 8 семестр</b>	<b>34/12</b>	
	<b>Итого</b>	<b>306/68</b>	

## 5. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

### Технологическая карта самостоятельной работы студента

Код реализуемой компетенции	Вид деятельности студентов (задания на самостоятельную работу)	Итоговый продукт самостоятельной работы	Средства и технологии оценки	Объем часов
1	2	3	4	5
ПК-2, ПК 4, ПК 6, ПК 7	Самостоятельная работа по теме №1 -аналитическая работа: сбор аналогов по теме, разработка концепции -компьютерная графика: разработка вариантов графического представления пиктограмм, проработка выбранного варианта: разработка сетки, подбор цветов, разработка графики; - итоговая презентация: разработка презентации графики спроектированной серии пиктограмм, проработка презентационного планшета	Практическая творческая работа	Оценка креативного подхода, оценка художественно-графического исполнения работ (ручная графика), оценка количества работ	38/56
<b>Итого за 2 семестр</b>				<b>38/56</b>
ПК-2, ПК 4, ПК 6, ПК 7	Самостоятельная работа по теме №2 -аналитическая работа: сбор аналогов по теме, разработка концепции -разработка ручной графики (продолжение практических заданий): разработка шрифтовых написаний (передача эмоц. состояния слов – музыкальные жанры, состояния природы, настроения, названия муз. группы) -30 шт. а4, разработка эскизной графики по теме при помощи различных графических средств – 20 шт. а4, разработка коллажей – 20 шт. а4, поиск готовой графической формы упаковки – 20 шт. а4, - макетная работа: разработка вариантов макетов упаковки – 5 шт. -компьютерная графика: поиск итогового варианта (подбор шрифтов, цветовых решений, фотографических, композиционный поиск) – 20 шт., - итоговая презентация: проработка презентационного планшета	Практическая творческая работа	Оценка креативного подхода, оценка художественно-графического исполнения работ (ручная и комп. графика), оценка количества работ, оценка качества исполнения макетов	80/126
<b>Итого за 3 семестр</b>				<b>80/126</b>
ПК-2, ПК 4, ПК 5, ПК 6, ПК 7	Самостоятельная работа по теме №3 -аналитическая работа: сбор аналогов по теме, разработка концепции - разработка ручной графики (продолжение практических заданий): разработка типографических композиций - 30 шт. а4, разработка эскизной графики разворотов многостраничного издания – 20 шт. а4, поиск графической идеи обложки – 20 шт. а4 разработка коллажей (развороты обложка) – 20 шт. а4, поиск шрифтовых решений (написание автора, название) – 20 шт. а4	Практическая творческая работа	Оценка креативного подхода, оценка художественно-графического исполнения работ (ручная и комп. графика), оценка количества работ, оценка качества исполнения	64/122

	<p>- макетная работа: поиск формата и конструкции многостраничного издания</p> <p>-компьютерная графика: поиск итогового варианта разворота (подбор шрифтов, цветовых решений, фотографических, композиционный поиск, разработка модульных сеток) – 5 шт., верстка итогового макета, визуализация проекта, подготовка к печати.</p> <p>- итоговая презентация: проработка презентационного планшета</p>		макетов	
<b>Итого за 4 семестр</b>				64/122
ПК-2, ПК 4, ПК 6, ПК 7	<p>Самостоятельная работа по теме №4</p> <p>- Разработка эскизных вариантов планировок квартир. Работа над различными вариантами графики планировок.</p> <p>-Продолжение работы над эскизными планировками квартир. Внесение плана инженерных коммуникаций.</p> <p>-Разработка планировки кухни и организации кухонной мебели на основе модульной системы.</p> <p>-Разработка рациональной планировки санузла. Эскизный проект дизайна интерьера санузла.</p> <p>-Разработка плана отдельных помещений квартиры на основе сценарного моделирования. Работа над дизайном интерьера жилых комнат.</p> <p>-Разработка эскизного проекта детской комнаты.</p>	Практическая творческая работа	Оценка креативного подхода, оценка художественно-графического исполнения работ (ручная и комп. графика), оценка количества работ, оценка качества исполнения визуализации	105/153
<b>Итого за 5 семестр</b>				105/153
ПК-2, ПК 4, ПК 6, ПК 7	<p>Самостоятельная работа по теме №5</p> <p>-Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания с применением 3D графики:</p> <p>- Поиск дополнительного материала по проектной теме.</p> <p>- Анализ проектной ситуации, сценарное моделирование.</p> <p>- Эскизная разработка проекта.</p> <p>- Работа над 3D графикой проектируемого объекта – построение 3D моделей и рендеринг.</p> <p>- Определение состава материала для планшетной подачи и компоновка планшетного ряда.</p> <p>- Верстка планшетного ряда в электронной форме.</p> <p>- Подготовка дизайн-проекта к презентации.</p> <p>Самостоятельная работа по теме №6</p> <p>- сбор материала, систематизация, итоговая подготовка курсового проекта</p>	Практическая творческая работа	Оценка креативного подхода, оценка художественно-графического исполнения работ (ручная и комп. графика), оценка количества работ, оценка качества исполнения макетов	109/191
		Курсовой проект	Раскрытие темы, объем, логичность и структурность	

			материала, источники, визуальный материал, техническое оформление	
			<b>Итого за 6 семестр</b>	109/191
ПК-2, ПК 4, ПК 6, ПК 7	<p>Самостоятельная работа по теме №7</p> <p>-аналитическая работа: сбор аналогов по теме, разработка концепции</p> <p>- разработка ручной графики (продолжение практических заданий): ребрендинг существующих фирменных знаков и логотипов – 15 шт. а5, разработка шрифтовых композиций (логотипов) по определенной теме - 30 шт. а4, разработка эскизной графики фирменных знаков по определенной теме – 20 шт. а4, синтез графического знака и шрифтового написания по определенной теме – 20 шт. а4</p> <p>-компьютерная графика: разработка графического знака, подбор шрифтов, подбор цветов, разработка элементов фирменного стиля – документации, средового оформления, сувенирной продукции, визуализация проекта.</p> <p>- итоговая презентация: верстка брендбука по проекту, проработка презентационного планшета</p>	Практическая творческая работа	Оценка креативного подхода, оценка художественно-графического исполнения работ (ручная и комп. графика), оценка количества работ, оценка качества исполнения визуализации проекта	73/155
			<b>Итого за 7 семестр</b>	73/155
ПК-2, ПК 4, ПК 6, ПК 7	<p>Самостоятельная работа по теме №8</p> <p>-аналитическая работа: сбор аналогов по теме, разработка концепции</p> <p>-компьютерная графика: разработка вариантов графического представления сайта, проработка и верстка выбранного варианта: разработка сетки, подбор цветов, разработка графики, подбор шрифтов</p> <p>- итоговая презентация: разработка мультимедийной презентация графики спроектированного сайта, проработка презентационного планшета</p>	Практическая творческая работа	Оценка креативного подхода, оценка художественно-графического исполнения работ (комп. графика), оценка количества работ, оценка качества исполнения визуализации проекта	11/51
			<b>Итого за 8 семестр</b>	11/51
			<b>Итого</b>	480/854

## Содержание заданий для самостоятельной работы

### 1. Практическая творческая работа

Задания для самостоятельной работы по дисциплине являются продолжением работы на практических занятиях и направлены на получение профессионально выполненного итогового семестрового проекта.

#### Самостоятельная работа по теме №1

*-аналитическая работа: сбор аналогов по теме, разработка концепции*

Используя различные источники информации (интернет, профессиональные журналы и книги) собрать аналоговый ряд по теме проекта. Проанализировать и закомпоновать аналоги по смыслу для представления преподавателю. Завершить разработку концептуальной идеи, представив ее как в вербальной, так и в графической форме.

*-компьютерная графика: разработка вариантов графического представления пиктограмм, проработка выбранного варианта: разработка сетки, подбор цветов, разработка графики;*

-Разработка пиктограмм для предметов быта

-Разработка пиктограмм на основе природных явлений

-Разработка пиктограмм для образовательного учреждения

-Разработка пиктограмм для городской среды

*-итоговая презентация: разработка презентации графики спроектированной серии пиктограмм, проработка презентационного планшета*

#### Самостоятельная работа по теме №2

*-аналитическая работа: сбор аналогов по теме, разработка концепции*

Используя различные источники информации (интернет, профессиональные журналы и книги) собрать аналоговый ряд по теме проекта. Проанализировать и закомпоновать аналоги по смыслу для представления преподавателю. Завершить разработку концептуальной идеи, представив ее как в вербальной, так и в графической форме.

*-разработка ручной графики (продолжение практических заданий): разработка шрифтовых написаний (передача эмоц. состояния слов – музыкальные жанры, состояния природы, настроения, названия муз. группы) -30 шт. а4, разработка эскизной графики по теме при помощи различных графических средств – 20 шт. а4, разработка коллажей – 20 шт. а4, поиск готовой графической формы упаковки – 20 шт. а4,*

Данная работа является продолжением одного из важного этапа дизайнерского проектирования - ручного эскизирования. Используя различные графические техники (линейная, пятновая, коллаж, монотипия и т.д.) и инструменты (маркеры, кисти, перья, скотч, бумага), разработать заданные шрифтовые написания, графические зарисовки, коллажи, как абстрактные, так и предметные. Следующим этапом выполнения проекта станет поиск графической формы упаковки, соединение шрифтовых написаний и различных графических работ.

*- макетная работа: разработка вариантов макетов упаковки – 5 шт.*

Данная работа направлена на поиск макетной формы итогового продукта семестра. Студенту следует продумать способы формообразования и варианты конструкции, проработать их на вопрос размещения информационных блоков.

*-компьютерная графика: поиск итогового варианта (подбор шрифтов, цветовых решений, фотографических, композиционный поиск) – 20 шт.,*

Важнейший этап работы современного дизайнера – компьютерное проектирование. Задание является продолжением практических занятий. В рамках самостоятельной работы студенту необходимо разработать: компьютерную графику на основе ранее выполненной ручной графики, компьютерную графику без опоры на ручную графику.

*- итоговая презентация: проработка презентационного планшета*

После выбора итоговых вариантов, студенту необходимо самостоятельно доработать в компьютерной графике презентационный планшет по проекту. Студент должен активно

использовать фотографику, а так же уметь использовать готовые заготовки для подачи проектов (mock up).

### **Самостоятельная работа по теме №3**

*-аналитическая работа: сбор аналогов по теме, разработка концепции*

Используя различные источники информации (интернет, профессиональные журналы и книги) собрать аналоговый ряд по теме проекта. Проанализировать и закомпоновать аналоги по смыслу для представления преподавателю. Завершить разработку концептуальной идеи, представив ее как в вербальной, так и в графической форме.

*- разработка ручной графики (продолжение практических заданий): разработка типографических композиций - 30 шт. А4, разработка эскизной графики разворотов многостраничного издания – 20 шт. А4, поиск графической идеи обложки – 20 шт. А4 разработка коллажей (развороты обложка) – 20 шт. А4, поиск шрифтовых решений (написание автора, название) – 20 шт. А4*

Используя различные графические техники (фотографика, линейная, пятновая, коллаж, монотипия и т.д.) и инструменты (маркеры, кисти, перья, скотч, бумага), разработать заданные типографические композиции, графические зарисовки разворотов, обложки, коллажи, как абстрактные, так и предметные, фотоработы. Следующем этапе выполнения проекта станет поиск графической формы, построенной на синтезе графических средств (фотографика+шрифтовая и т.д.).

*- макетная работа: поиск формата и конструкции многостраничного издания*

Данная работа направлена на поиск макетной формы итогового продукта семестра. Студенту следует продумать способы формообразования и варианты конструкции, проработать их на вопрос размещения информационных блоков.

*-компьютерная графика: поиск итогового варианта разворота (подбор шрифтов, цветовых решений, фотографических, композиционный поиск, разработка модульных сеток) – 5 шт., верстка итогового макета, визуализация проекта, подготовка к печати.*

Задание является продолжением практических занятий. В рамках самостоятельной работы студенту необходимо разработать: компьютерную графику на основе ранее выполненной ручной графики, компьютерную графику без опоры на ручную графику. Доверстать все элементы макета многостраничного издания с учетом ранее утвержденных эскизов разворотов, конструкции.

*- итоговая презентация: проработка презентационного планшета*

После окончания работы над проектом, студенту необходимо самостоятельно доработать в компьютерной графике презентационный планшет по проекту. Студент должен активно использовать фотографику, а так же уметь использовать готовые заготовки для подачи проектов (mock up).

### **Самостоятельная работа по теме №4**

*- Разработка эскизных вариантов планировок квартир. Работа над различными вариантами графики планировок.*

Задание является продолжением практических занятий. В рамках самостоятельной работы студенту необходимо разработать: ручную графику по теме, компьютерную графику на основе ранее выполненной ручной графики, компьютерную графику без опоры на ручную графику.

*-Продолжение работы над эскизными планировками квартир. Внесение плана инженерных коммуникаций.*

Задание является продолжением практических занятий. В рамках самостоятельной работы студенту необходимо разработать: ручную графику по теме, компьютерную графику на основе ранее выполненной ручной графики, компьютерную графику без опоры на ручную графику.

*-Разработка планировки кухни и организации кухонной мебели на основе модульной системы.*

Задание является продолжением практических занятий. В рамках самостоятельной работы студенту необходимо разработать: ручную графику по заданию, компьютерную графику на основе ранее выполненной ручной графики, компьютерную графику без опоры на ручную графику.

*-Разработка рациональной планировки санузла. Эскизный проект дизайна интерьера санузла.*

Задание является продолжением практических занятий. В рамках самостоятельной работы студенту необходимо разработать: ручную графику по заданию, компьютерную графику на основе ранее выполненной ручной графики, компьютерную графику без опоры на ручную графику.

*-Разработка плана отдельных помещений квартиры на основе сценарного моделирования. Работа над дизайном интерьера жилых комнат.*

Задание является продолжением практических занятий. В рамках самостоятельной работы студенту необходимо разработать: ручную графику по заданию, компьютерную графику на основе ранее выполненной ручной графики, компьютерную графику без опоры на ручную графику.

*-Разработка эскизного проекта детской комнаты.*

Задание является продолжением практических занятий. В рамках самостоятельной работы студенту необходимо разработать: ручную графику по заданию, компьютерную графику на основе ранее выполненной ручной графики, компьютерную графику без опоры на ручную графику. После окончания работы над проектом, студенту необходимо самостоятельно доработать в компьютерной графике презентационный планшет по проекту.

### **Самостоятельная работа по теме № 5**

*-Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания с применением 3D графики:*

*- Поиск дополнительного материала по проектной теме.*

Используя различные источники информации (интернет, профессиональные журналы и книги) собрать аналоговый ряд по теме проекта. Проанализировать и закомпоновать аналоги по смыслу для представления преподавателю.

*- Анализ проектной ситуации, сценарное моделирование.*

Завершить разработку концептуальной идеи, представив ее как в вербальной, так и в графической форме.

*- Эскизная разработка проекта.*

Данная работа является продолжением одного из важного этапа дизайнерского проектирования - ручного эскизирования. Используя различные графические техники (линейная, пятновая, коллаж) и инструменты (маркеры, кисти, перья, скотч, бумага), разработать задание.

*- Работа над 3D графикой проектируемого объекта – построение 3D моделей и рендеринг.*

Задание является продолжением практических занятий. В рамках самостоятельной работы студенту необходимо разработать компьютерную графику по проекту.

*- Определение состава материала для подачи и компоновка планшетного ряда.*

*- Верстка планшетного ряда в электронной форме.*

*- Подготовка дизайн-проекта к презентации.*

### **Самостоятельная работа по курсовому проекту. Тема № 5**

*Курсовой проект.* Используя различные источники информации (интернет, профессиональные журналы и книги) собрать аналоговый ряд по теме проекта. Проанализировать и закомпоновать аналоги по смыслу для представления преподавателю. Раскрытие темы, объем, логичность и структурность материала, источники, визуальный материал, техническое оформление

Данный вид самостоятельной работы предусмотрен в 6 семестре, направлен на глубокое изучение теоретического материала по определенной теме, а так же готовит студента к научно-исследовательской работе в рамках дизайна. Курсовой проект студенты выполняют в течении всего семестра. В рамках самостоятельной работы по данному заданию студент должен:

- выбрать профессиональные источники информации и собрать материал по теме курсового проекта;

- структурировать материал;

- обозначить цели и задачи курсового проекта;

- сформировать разделы курсового проекта;
- сформировать визуальный ряд по курсовому проекту;
- оформить курсовой проект в соответствии с требованиями;
- подготовить мультимедийную презентацию по курсовому проекту;
- подготовиться к публичной защите.

### **Самостоятельная работа по теме № 6**

*-аналитическая работа: сбор аналогов по теме, разработка концепции*

Используя различные источники информации (интернет, профессиональные журналы и книги) собрать аналоговый ряд по теме проекта. Проанализировать и закомпоновать аналоги по смыслу для представления преподавателю. Завершить разработку концептуальной идеи, представив ее как в вербальной, так и в графической форме.

*- разработка ручной графики (продолжение практических заданий): ребрендинг существующих фирменных знаков и логотипов – 15 шт. а5, разработка шрифтовых композиций (логотипов) по определенной теме - 30 шт. а4, разработка эскизной графики фирменных знаков по определенной теме – 20 шт. а4, синтез графического знака и шрифтового написания по определенной теме – 20 шт. а4*

Используя различные графические техники (фотографика, линейная, пятновая, коллаж, монотипия и т.д.) и инструменты (маркеры, кисти, перья, скотч, бумага), выполнить представленные задания по формообразованию фирменного знака.

*-компьютерная графика: разработка графического знака, подбор шрифтов, подбор цветов, разработка элементов фирменного стиля – документации, средового оформления, сувенирной продукции, визуализация проекта.*

Представить варианты знаков в компьютерной графике - шрифтовые, знаковые, комбинированные. Прodelать работу в графических редакторах по организации всех элементов фирменного стиля– документации, средового оформления, сувенирной продукции, визуализация проекта.

*- итоговая презентация: верстка брендбука по проекту, проработка презентационного планшета*

После окончания работы над проектом, студенту необходимо средствами графических редакторов заверстать брендбук, в котором будет представлено: основные элементы фирменного стиля, правила их использования, особенности их построения – шрифтовые, модульная сетка, цветовая палитра, а так же реализация проекта в жизни. Самостоятельно доработать в компьютерной графике презентационный планшет по проекту. Студент должен активно использовать фотографику, а так же уметь использовать готовые заготовки для подачи проектов (mock up).

### **Самостоятельная работа по теме №7**

*-аналитическая работа: сбор аналогов по теме, разработка концепции*

Используя различные источники информации (интернет, профессиональные журналы и книги) собрать аналоговый ряд по теме проекта. Проанализировать и закомпоновать аналоги по смыслу для представления преподавателю. Завершить разработку концептуальной идеи, представив ее как в вербальной, так и в графической форме.

*-компьютерная графика: разработка вариантов графического представления сайта, проработка и верстка выбранного варианта: разработка сетки, подбор цветов, разработка графики, подбор шрифтов*

Используя графические редакторы студенту необходимо представить визуализация основных элементов веб-сайта: элементы веб-сайта, модульную сетку, размещение контента.

*- итоговая презентация: разработка мультимедийной презентация графики спроектированного сайта, проработка презентационного планшета*

Необходимо разработать мультимедийную презентацию, показывающую особенности и принципы работанного сайта. Сверстать презентационный планшет.

### Вопросы для самоконтроля

1. Изобразительные средства проектной графики
2. Виды графики.
3. Этапы проектирования.
4. Особенности графики эскиза.
5. Перечислите основные этапы проектирования.
6. Перечислите основные признаки креативности.
7. Средства композиции в дизайне.
8. Приемы стилизации
9. Приемы масштабной гармонизации
10. Приемы тектонического формообразования
11. Целеполагание в дизайне.
12. Объект и субъект проектирования.
13. Стратегия и тактика дизайн-процесса.
14. Что такое эргономика?
15. Роль эргономики в дизайн-проектировании.
16. Компьютерные технологии в графическом дизайне.
17. Новые области использования графического дизайна.
18. Перспективы развития дизайна интерьера.
19. Представители дизайна интерьера 20 века
20. Стили интерьерного дизайна 20 века
21. Современные стили в дизайне интерьера.

### Рекомендуемая литература для выполнения самостоятельной работы

Основная литература: 1; Дополнительная литература: 2-6; Интернет-ресурсы: 1-11

### 6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины Инновационные образовательные технологии

Вид образовательных технологий, средств передачи знаний, формирования умений и практического опыта	№ темы / тема лекции	№ практического (семинарского) занятия/наименование темы
Слайд-лекции	Тема 1. «Разработка серии пиктограмм системы визуальных коммуникаций» Тема 2 «Графический дизайн и упаковка» Тема 3 «Многостраничные издания. Особенности проектирования в графическом дизайне» Тема 4. «Разработка дизайн-проекта интерьера квартиры». Тема 5. «Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания.» «Курсовой проект по дисциплине» Тема 6 «Фирменный стиль, как средство идентификации и коммуникации. Графика в интерьере, оформление пространства в соответствии с фирменным стилем» Тема 7 «Графический дизайн в веб-пространстве»	
Воркшоп		Тема 2. Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта «Многостраничное издание»» Тема 6. Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта «Фирменный стиль»»

В начале семестра студентам необходимо ознакомиться с технологической картой дисциплины, выяснить, какие результаты освоения дисциплины заявлены (знания, умения, практический опыт). Для успешного освоения дисциплины студентам необходимо выполнить задания, предусмотренные рабочей учебной программой дисциплины и пройти контрольные точки в сроки, указанные в технологической карте (раздел 11). От качества и полноты их выполнения будет зависеть уровень сформированности компетенции и оценка текущей успеваемости по дисциплине. По итогам текущей успеваемости студенту может быть выставлена оценка по промежуточной аттестации, если это предусмотрено технологической картой дисциплины. Списки учебных пособий, научных трудов, которые студентам следует изучить, темы практических занятий и вопросы к ним, другие необходимые материалы указаны в разработанном для данной дисциплины учебно-методическом комплексе.

Основной формой освоения дисциплины является контактная работа с преподавателем – лекции и практические занятия.

По дисциплине часть тем изучается студентами самостоятельно. Самостоятельная работа предусматривает подготовку к аудиторным занятиям, выполнение заданий (творческих проектов и др.) подготовку к промежуточной аттестации (экзамену-просмотру, диф.зачету-просмотру), а в 6 семестре выполнение курсового проекта.

На лекционных и практических (семинарских) занятиях вырабатываются навыки и умения обучающихся по применению полученных знаний в конкретных ситуациях, связанных с будущей профессиональной деятельностью. По окончании изучения дисциплины проводится промежуточная аттестация (экзамен-просмотр, зачет-просмотр).

Регулярное посещение аудиторных занятий не только способствует успешному овладению знаниями, но и помогает организовать время, т.к. все виды учебных занятий распределены в семестре планомерно, с учетом необходимых временных затрат.

Зачет и экзамен по дисциплине проводится в форме просмотра всех выполненных практических заданий (как аудиторных, так и самостоятельных) и представления итогового проекта семестра.

### **6.1. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины на практических (семинарских) занятиях**

Практические (семинарские) занятия обучающихся обеспечивают: проверку и уточнение знаний, полученных на лекциях; выполнение практических заданий; получение профессиональных навыков для дальнейшего дизайн-проектирования; подведение итогов занятий по рейтинговой системе, согласно технологической карте дисциплины.

#### **1. Содержание заданий для практических занятий**

##### **2 семестр**

*Занятие 1. Разработка серии пиктограмм системы визуальных коммуникаций городской среды»*

Цель: поиск и выбор итогового решения проекта, подача проекта

-Изучение основных методов, принципов и приемов композиционной организации пиктограммы.

- История пиктограммы. Современные пиктограммы.

- Подготовка презентации.

##### **3 семестр**

*Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Имиджевая упаковка»»*

Цель: разработка вербальной и графической концепции проекта – «Имиджевая упаковка»».

- коллективная практическая работа - дискуссия, мозговой штурм для решения поставленной задачи – разработка концепции по проекту;

- индивидуальная практическая работа – предложение уникальных идей для проекта, графическая (схемы, дерево ассоциаций) и вербальная подача концепции;
- коллективная практическая работа – обсуждение, разработанных идей, доработка с учетом комментариев.

Материалы: маркеры, кисти, бумага А4 формата.

*Занятие 2. «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Имиджевая упаковка» (Шрифтовая, коллажная, коллаж+графика)»*

Цель: поиск графической формы итогового проекта (имиджевая упаковка диска музыкальной группы) через выполнение творческих практических заданий

- Разработка ручной шрифтовой эскизной графики. Передать характер и настроение стилевых направлений музыки (рок, классика, джаз, регги), через их шрифтовое написание (одна надпись на листе) и шрифтовые композиции (заполнение всего пространства листа). Разработать шрифтовые композиции (как отдельные надписи, так и заполнение всего пространства рабочего формата), на основе названия музыкальной группы, для которой будет разрабатываться упаковка. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработка ручной иллюстративной графики. Используя различные графические техники (монотипия, сухая кисть, зарисовки одной линией, штампы), создать варианты обложки для упаковки. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработка коллажной графики. Используя различные материалы для коллажа (газеты, журналы, скотч), разработать варианты обложки на основе коллажа. Коллажи как абстрактные, так и предметные, основанные на сюжетах, сделанных в иллюстративной графике. После сделать творческие работы в которых соединятся графика (шрифтовая и иллюстративная) и коллаж. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

Материалы для занятий: тушь, журналы, газеты, скотч, маркеры, гелевые ручки, кисти, бумага формата А4.

*Занятие 3. «Макетный поиск и формообразование по проекту «Имиджевая упаковка» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»*

Цель: разработать форму упаковки

- Используя различные методы формообразования (бионическое) и различные макетные материалы (картон, бумага, пластик и т.д.), предложить варианты упаковки диска музыкальной группы. Показать использование плоскостей упаковки, разместить в зависимости от предложенных макетов информационные блоки. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработать развертку упаковки, выбранной для итоговой формы.

Материалы: бумага, картон, ножницы, резак, линейки, карандаши

*Занятие 4. «Разработка компьютерной графики по проекту «Имиджевая упаковка»»*

Цель: поиск графической формы итогового проекта через выполнение творческих практических заданий

- Разработать компьютерную графику по проекту, используя основные графические редакторы, созданная графика должна отвечать и реализовывать концепцию проекта. Компьютерная графика может быть продолжением ручной графики, может создаваться с нуля и выражаться в различных формах компьютерной графики – инфографика, мультипликационная графика, фотографика. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

Материалы для занятий: работа в графическом редакторе

*Занятие 5. «Итоговая доработка проекта «Имиджевая упаковка»»*

Цель: поиск и выбор итогового решения проекта, подача проекта

- Компоновка итогового графического материала по развертки итоговой формы упаковки. Доработка элементов проекта. Раскладка полосы семестровых работ.

- Начало работы по верстке итоговой презентации проекта в графическом редакторе. Компоновка блоков: аналоги, концепция, ход работы, итоги, визуализация проекта. Предложение нескольких вариантов компоновки планшета. Выбор итогового варианта, подготовка его в печать.

Материалы для занятий: работа в графическом редакторе

#### 4 семестр

*Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Многостраничное издание»»*

Цель: разработка вербальной и графической концепции проекта – «Многостраничное издание»».

- выбор узкой темы по укрупненной теме «Многостраничное издание» - книга, журнал, газета, детская книга;

- коллективная практическая работа - дискуссия, мозговой штурм для решения поставленной задачи – разработка концепции по проекту;

- индивидуальная практическая работа – предложение уникальных идей для проекта, графическая (схемы, дерево ассоциаций) и вербальная подача концепции;

- коллективная практическая работа – обсуждение, разработанных идей, доработка с учетом комментариев.

Материалы: маркеры, кисти, бумага А4 формата.

*Занятие 2. «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Многостраничное издание» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»*

Цель: поиск графической формы итогового проекта через выполнение творческих практических заданий

- Разработка ручной шрифтовой эскизной графики. Передать характер и настроение основного элемента макета книги – названия через шрифтовую графику. Разработать иллюстрации и варианты обложки к многостраничному изданию на основе шрифтовых композиций. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработка ручной иллюстративной графики. Используя различные графические техники (монотипия, сухая кисть, зарисовки одной линией, штампы), создать иллюстрации и варианты обложки к многостраничному изданию. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработка коллажной графики. Используя различные материалы для коллажа (газеты, журналы, скотч), разработать варианты иллюстраций и обложки к многостраничному изданию на основе коллажа. После сделать творческие работы в которых соединятся графика (шрифтовая и иллюстративная) и коллаж. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработка графики по определенным стилям. Разработать иллюстрации и варианты обложек к многостраничному изданию в различных стилях (конструктивизм, футуризм, швейцарский стиль). Использовать любые средства проектной графики.

Материалы для занятий: тушь, журналы, газеты, скотч, маркеры, гелевые ручки, кисти, бумага формата А4.

*Занятие 3. «Макетный поиск и формообразование по проекту «Многостраничное издание» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»*

Цель: разработать форму макета многостраничного издания

- Используя различные методы формообразования и различные макетные материалы (картон, бумага, пластик и т.д.), предложить варианты макета многостраничного издания. Показать использование плоскостей макета, разместить в зависимости от предложенных макетов информационные блоки: обложка, содержание, развороты. По окончании работы - дискуссия,

отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

Материалы: бумага, картон, ножницы, резак, линейки, карандаши

*Занятие 4. «Разработка компьютерной графики по проекту «Многостраничное издание»»*

Цель: поиск графической формы итогового проекта через выполнение творческих практических заданий

- Сверстать варианты разворотов многостраничного издания в соответствии с выбранным макетом. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработать компьютерную графику по проекту (обложка, иллюстрации), используя основные графические редакторы, созданная графика должна отвечать и реализовывать концепцию проекта. Компьютерная графика может быть продолжением ручной графики, может создаваться с нуля и выражаться в различных формах компьютерной графики. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

Материалы для занятий: работа в графическом редакторе.

*Занятие 5. «Итоговая доработка проекта «Многостраничное издание»»*

Цель: поиск и выбор итогового решения проекта, подача проекта

- Выбор итогового решения верстки и его доработка. Отбор графических работ, наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям проекта. Доработка элементов проекта. Визуализация проекта. Раскладка полосы семестровых работ.

- Начало работы по верстке итоговой презентации проекта в графическом редакторе. Компонировка блоков: аналогии, концепция, ход работы, итоги, визуализация проекта. Предложение нескольких вариантов компоновки планшета. Выбор итогового варианта, подготовка его в печать.

Материалы для занятий: работа в графическом редакторе.

## **5 семестр**

*Занятие 1. «Планировка. Инженерные коммуникации.»*

- Разработка эскизных вариантов общих планировок квартир для различных ситуаций, а также планировок с мебелью. Работа над различными вариантами графики планировок.

- Продолжение работы над несколькими эскизными планировками квартир. Внесение плана инженерных коммуникаций.

*Занятие 2. «Планировка кухни. Функциональная организация и оборудование кухни.»*

Разработка рациональной планировки кухни.

Разработка рациональной организации кухонной мебели на основе выбранной модульной системы.

*Занятие 3. «Планировка санузлов. Функциональная организация и оборудование ванных комнат и туалетов.»*

Разработка рациональной планировки санузла. Эскизный проект дизайна интерьера санузла.

*Занятие 4. «Планировка жилых комнат. Жилые комнаты и их функциональная организация.»*

Коллективное и индивидуальное сценарное моделирование процессов происходящих в комнатах различного назначения.

Разработка плана отдельных помещений на основе сценарного моделирования. Анализ самостоятельной работы учащихся по проектной теме.

- Знакомство с иллюстративным материалом и каталогами представляющими ассортимент мебели для детей. Разработка эскизного проекта детской комнаты. Анализ самостоятельной работы учащихся по проектной теме.

*Занятие 5. «Итоговая доработка проекта «Дизайн-проект интерьера квартиры»»*

-Разработка эскиза компоновки планшетного ряда по основной проектной теме.

**6 семестр**

*Занятие 1. «Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания.»*

- Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания (кафе, ресторан и т.д.). Функциональная организация интерьера. Основные помещения.
- Отделочные материалы и оборудование кухни и зала для посетителей.
- Санитарно-гигиенические требования.
- Система вентиляции и освещения.
- Мебель для кафе и ресторанов – требования, особенности, тенденции.
- Разработка дизайн-проекта.

*Занятие 2. «Стилистические тенденции в развитии интерьеров.»*

-Стилистические тенденции в развитии интерьеров предприятий общественного питания. Взаимосвязь архитектуры и интерьера. Знакомство с дополнительным иллюстративным материалом по теме занятия.

-Доработка семестрового проекта.

*Занятие 3. «Реальное и концептуальное проектирование. Интерьер завтрашнего дня.»*

- Реальное и концептуальное проектирование. Интерьер завтрашнего дня. Мебель завтрашнего дня. Стилистика завтрашнего дня. Развитие технологий и архитектуры. Общие тенденции в развитии интерьера.

- Знакомство с иллюстративным материалом представляющим образцы концептуального проектирования в дизайне. Разработка элементов футуристического проекта общественного интерьера.

- Подготовка дизайн-проекта к презентации.

**7 семестр**

*Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Фирменный стиль»»*

Цель: разработка вербальной и графической концепции проекта – «Фирменный стиль».

- выбор узкой темы по укрупненной теме «Фирменный стиль» - для персоны, для предприятия и т.д.;

- коллективная практическая работа - дискуссия, мозговой штурм для решения поставленной задачи – разработка концепции по проекту;

- индивидуальная практическая работа – предложение уникальных идей для проекта, графическая (схемы, дерево ассоциаций) и вербальная подача концепции;

- коллективная практическая работа – обсуждение, разработанных идей, доработка с учетом комментариев.

Материалы: маркеры, кисти, бумага А4 формата.

*Занятие 2. «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Фирменный стиль» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»*

Цель: поиск графической формы итогового проекта через выполнение творческих практических заданий

- Разработка ручной шрифтовой эскизной графики. Разработка шрифтовых знаков (логотипов). По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработка ручной иллюстративной графики. Разработка графических знаков. По окончании работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработка коллажной графики. Используя различные материалы для коллажа (газеты, журналы, скотч), разработать варианты абстрактных коллажей по элементам фирменного стиля.

После сделать творческие работы в которых соединятся графика (шрифтовая и иллюстративная) и коллаж. По окончанию работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработка графики по определенным стилям. Разработать фирменные знаки и элементы фирменного стиля в различных стилях (конструктивизм, футуризм, швейцарский стиль). Использовать любые средства проектной графики.

Материалы для занятий: тушь, журналы, газеты, скотч, маркеры, гелевые ручки, кисти, бумага формата А4.

### *Занятие 3. «Разработка компьютерной графики по проекту «Фирменный стиль»»*

Цель: поиск графической формы итогового проекта через выполнение творческих практических заданий

- Разработать компьютерную графику по проекту (знаки, элементы фирменного стиля), используя основные графические редакторы, созданная графика должна отвечать и реализовывать концепцию проекта. Компьютерная графика может быть продолжением ручной графики, может создаваться с нуля. По окончанию работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработать оформление интерьера в соответствии с предложениями по фирменному стилю. Разработать графику элементов декора – текстиль, обои, мебель, панно и т.д..

Материалы для занятий: работа в графическом редакторе.

### *Занятие 4. «Итоговая доработка проекта «Фирменный стиль»»*

Цель: поиск и выбор итогового решения проекта, подача проекта

- Выбор итогового решения элементов фирменного стиля и их доработка. Отбор графических работ, наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям проекта. Доработка элементов проекта. Визуализация проекта. Раскладка полосы семестровых работ.

- Начало работы по верстке итоговой презентации проекта в графическом редакторе. Компоновка блоков: аналоги, концепция, ход работы, итоги, визуализация проекта. Предложение нескольких вариантов компоновки планшета. Выбор итогового варианта, подготовка его в печать.

Материалы для занятий: работа в графическом редакторе.

## **8 семестр**

*Занятие 1. «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Веб-сайт»»*

Цель: разработка вербальной и графической концепции проекта – «Веб-сайт».

- выбор узкой темы по укрупненной теме «Веб-сайт» - для персоны, для предприятия и т.д.;

- коллективная практическая работа - дискуссия, мозговой штурм для решения поставленной задачи – разработка концепции по проекту;

- индивидуальная практическая работа – предложение уникальных идей для проекта, графическая (схемы, дерево ассоциаций) и вербальная подача концепции;

- коллективная практическая работа – обсуждение, разработанных идей, доработка с учетом комментариев.

Материалы: маркеры, кисти, бумага А4 формата.

*Занятие 2. «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Веб-сайт» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»*

Цель: поиск графической формы итогового проекта через выполнение творческих практических заданий

- Разработка ручной шрифтовой эскизной графики. Разработка шрифтовых написаний элементов веб-сайта. По окончанию работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработка ручной иллюстративной графики веб-сайта. По окончанию работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

- Разработка коллажной графики. Используя различные материалы для коллажа (газеты, журналы, скотч), разработать варианты визуальной формы элементов веб-сайта. После сделать творческие работы в которых соединятся графика (шрифтовая и иллюстративная) и коллаж. По окончанию работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

Материалы для занятий: тушь, журналы, газеты, скотч, маркеры, гелевые ручки, кисти, бумага формата А4.

### *Занятие 3. «Разработка компьютерной графики по проекту «Веб-сайт»»*

Цель: поиск графической формы итогового проекта через выполнение творческих практических заданий

- Разработать компьютерную графику по проекту (основные элементы веб-сайта, верстка страниц и макета веб сайта), используя основные графические редакторы, созданная графика должна отвечать и реализовывать концепцию проекта. Компьютерная графика может быть продолжением ручной графики, может создаваться с нуля. По окончанию работы - дискуссия, отбор работ наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям.

Материалы для занятий: работа в графическом редакторе.

### *Занятие 4. «Итоговая доработка проекта «Веб-сайт»»*

Цель: поиск и выбор итогового решения проекта, подача проекта

- Выбор итогового решения элементов веб-сайта и их доработка. Отбор графических работ, наиболее полно отвечающих художественно-эстетическим и концептуальным требованиям проекта. Доработка элементов проекта. Визуализация проекта. Раскладка полосы семестровых работ.

- Начало работы по верстке итоговой презентации проекта в графическом редакторе. Компоновка блоков: аналогии, концепция, ход работы, итоги, визуализация проекта. Предложение нескольких вариантов компоновки планшета. Выбор итогового варианта, подготовка его в печать.

Материалы для занятий: работа в графическом редакторе.

## **6.2. Методические указания для выполнения контрольных работ**

*Контрольная работа по дисциплине учебным планом не предусмотрена*

## **6.3. Методические указания для выполнения контрольных работ**

*Контрольная работа по дисциплине учебным планом не предусмотрена.*

## **6.4. Методические указания для выполнения курсовых проектов**

Курсовой проект по дисциплине «Проектирование в дизайне» предусмотрен учебным планом в 6 семестре. Курсовой проект в значительной степени характеризует способность студента самостоятельно работать со специальной, научной литературой, аналитически подходить к решению задач дизайн-проектирования, что очень важно для дальнейшей профессиональной деятельности. Курсовой проект по дисциплине «Проектирование в дизайне» представляет собой научно-исследовательскую работу по одной из изученных тем. Студент может воспользоваться правом выбора из предложенных преподавателем перечня тем (направлений) исследования. В этом случае студент руководствуется индивидуальной, личной потребностью в более глубоком изучении материалов, а также наличием литературных источников, научных публикаций по выбранному направлению.

Курсовой проект должен с логической последовательностью, в четкой и развернутой форме раскрыть тему курсового проекта, решить поставленные задачи, содержать методику исследования, описание полученных результатов, анализ литературы. Курсовой проект и диск с электронной версией курсового проекта должны быть оформлены в соответствии с требованиями.

Защита курсового проекта осуществляется в период зачетно-экзаменационной сессии. Курсовой проект и диск с электронной версией затем храниться в архиве кафедры.

**Примерные темы курсовых проектов:**

1. Семантика знака.
2. Знаки, символы и мифы.
3. Эволюция проектной графики модельеров, архитекторов, дизайнеров (по выбору) .
4. Влияние цифровых технологий на проектное мышление дизайнера.
5. Традиции и инновации в дизайне XX века.
6. Упаковка как отражение национальной культуры.
7. Этикетка как имиджевый элемент товара.
8. Известные бренды в современном мире.
9. Технические возможности в современном проектировании открыток.
10. Фирменный стиль как информационная система и художественный образ организации. Понятие «Бренд».
11. Книга – прошлое – настоящее – будущее.
12. Книжный дизайн в России. Проблемы его развития. Точки роста.
13. Синтез архитектуры и дизайна в городской среде.
14. Современная книга – книга художника.
15. Книга как предмет книжного искусства.
16. Фундаментальные проблемы и прикладные задачи книжного дизайна.
17. Место книги среди других средств передачи информации.
18. Особенности графического дизайна в виртуальном пространстве.
19. Эволюция развития графических стилей.
20. Исторические стили в мебели.
21. Материалы для мебели. Эволюция материалов.
22. Дизайн интерьера жилого помещения. Особенности проектирования.
23. Фирменный стиль и интерьер.
24. Интерьер офисного помещения. Особенности проектирования.
25. Проектирование витрины магазина. Особенности.
26. Современные компьютерные технологии в дизайне интерьера.
27. Футуризм в интерьере.
28. Проектирование интерьера общественного заведения. Особенности.
29. Исторические стили в дизайне интерьера.
30. Интерьер в эпоху постмодернизма.
31. Материалы в интерьере.

Наиболее полная информация о методике выполнения курсового проекта представлена в УМП, включающем методические указания по выполнению курсового проектирования по дисциплине.

## 7. Паспорт фонда оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (экзамен, дифференцированный зачет)

Фонды оценочных средств, позволяющие оценить уровень сформированности компетенций и результаты освоения дисциплины, представлены следующими компонентами:

Код оцениваемой компетенции	Этап формирования компетенции	Тип контроля	Вид контроля	Количество элементов
ПК-2	1 этап: 2	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание: «Итоговая доработка проекта «Разработка серии пиктограмм системы визуальных коммуникаций городской среды»
		Промежуточный	Диф. зачет (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 1
	2 этап: 2	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	2 вопроса, 1 практическое задание: «Разработка серии пиктограмм системы визуальных коммуникаций городской среды»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 1
ПК-5	2 этап: 2	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание практ опыт: «Итоговая доработка проекта «Многостраничное издание»»
		Промежуточный	Диф. зачет (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 2
	4 этап: 5	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	2 вопроса, 1 практическое задание, практическое задание на практ. опыт: «Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания.»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 5
ПК-4	1 этап: 1	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	4 вопроса, 2 практических задания
		Промежуточный	Диф. зачет (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 1
	2 этап: 2	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	2 вопроса, 1 практическое задание, практическое задание на практ опыт «Итоговая доработка проекта «Многостраничное издание»»
		Промежуточный	Диф. зачет (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 2
	3 этап: 3	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	2 вопроса, 2 практических задания, практическое задание на практ. опыт «Итоговая доработка проекта «Дизайн-проект интерьера квартиры»»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 3
	4 этап: 4,5	Текущий	Просмотр работ, устный опрос, выполнение курсового проекта	1 задание по курсовому проекту, 1 практическое задание, практическое задание на практ. опыт «Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания.»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 5
	5 этап: 6	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание Практическо задание на практ. опыт «Итоговая доработка проекта «Фирменный стиль»»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 6
	6 этап	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание на практ. опыт «Итоговая доработка проекта «Веб-сайт
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 7
7 этап	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание на практ. опыт «Итоговая доработка проекта «Веб-сайт	
	Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 7	

ПК-6	1 этап: 1	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание
		Промежуточный	Диф. зачет (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 1
	2 этап: 2	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание на прак. опыт: «Итоговая доработка проекта «Многостраничное издание»»
		Промежуточный	Диф. зачет (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 2
	3 этап: 3	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание на прак. опыт «Итоговая доработка проекта «Дизайн-проект интерьера квартиры»»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 3
	4 этап: 4,5	Текущий	Просмотр работ, устный опрос, выполнение курсового проекта	1 вопрос, 1 практическое задание, 1 задание по к.п. практическое задание на прак. опыт «Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания.»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 5
	5 этап: 6	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание на прак. опыт «Итоговая доработка проекта «Фирменный стиль»»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 6
	6 этап: 7	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание на прак. опыт «Итоговая доработка проекта «Веб-сайт
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 7
ПК-7	1 этап: 1	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание
		Промежуточный	Диф. зачет (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 1
	2 этап: 2	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание на прак. опыт: «Итоговая доработка проекта «Многостраничное издание»»
		Промежуточный	Диф. зачет (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 2
	3 этап: 3	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание на прак. опыт «Итоговая доработка проекта «Дизайн-проект интерьера квартиры»»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 3
	4 этап: 4,5	Текущий	Просмотр работ, устный опрос, выполнение курсового проекта	1 вопрос, 1 задание на к.п., практическое задание на прак. опыт «Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания.»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 5
	5 этап: 6	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание на прак. опыт «Итоговая доработка проекта «Фирменный стиль»»
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 6
	6 этап: 7	Текущий	Просмотр работ, устный опрос	1 вопрос, 1 практическое задание, практическое задание на прак. опыт «Итоговая доработка проекта «Веб-сайт
		Промежуточный	Экзамен (просмотр)	Просмотр, итоговый проект по теме 7

## 7.1. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Результаты освоения дисциплины	Оценочные средства
<b>1 этап</b>	
<p><b>Знает:</b>            ПК-2 Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне.            Теорию композиции.            Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства            ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	<p>Практическое задание: «Разработка серии пиктограмм системы визуальных коммуникаций городской среды»            -Разработка пиктограмм для предметов быта            -Разработка пиктограмм на основе природных явлений            -Разработка пиктограмм для образовательного учреждения            -Разработка пиктограмм для городской среды  <i>-итоговая презентация:            разработка презентации графики спроектированной серии пиктограмм, проработка презентационного планшета</i></p>
<p><b>Умеет:</b>            ПК-2 Анализировать проектную идею с позиций потенциальных заказчиков и потребителей, профессионального сообщества. Предлагать инновационные проектные решения. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.            ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.            Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений            ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	
<b>2 этап</b>	
<p><b>Знает:</b>            ПК-2 Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне.            Теорию композиции.            Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства            ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	<p>1. Изобразительные средства проектной графики?            2. Виды графики?            3. Этапы проектирования?            4. Описать этап сбора аналогов в дизайн-проектировании?            Компьютерные технологии в графическом дизайне?            Виды макетной продукции?</p>
<p><b>Умеет:</b>            ПК-2 Анализировать проектную идею с позиций потенциальных заказчиков и потребителей, профессионального сообщества. Предлагать инновационные проектные решения. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.            ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.            Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений            ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>1. Практическое задание «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта «Имиджевая упаковка»»            2. Практическое задание «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Имиджевая упаковка» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»            Практическое задание «Разработка компьютерной графики по проекту «Имиджевая упаковка»»            Практическое задание «Макетный поиск и формообразование по проекту «Имиджевая упаковка»»</p>

	(Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»
<b>3 этап</b>	
<p><b>Знает:</b>  ПК-2 Современное состояние и тенденции развития инновационных технологий. Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне. Теорию композиции.  Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.  ПК-5 Методы дизайна, основы материаловедения, типографику, методику работы с цифровыми изображениями, художественное конструирование  ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства  ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	<p>Особенности графики эскиза?  Перечислите основные этапы проектирования?  Процесс целеполагания в дизайне?  Новые области использования графического дизайна?  Приемы масштабной гармонизации?</p>
<p><b>Умеет:</b>  ПК-2 Применять на практике различные творческие подходы к разработке проектной идеи. Представлять проектную идею с помощью схем, эскизных набросков, аналоговых примеров. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории  ПК-5 Определять конструктивную часть проекта, которая должна разрабатываться дизайнером. Разрабатывать планы, чертежи, схемы объектов дизайна. Определять целесообразность применения определенных материалов и технологий для решения поставленной задачи. Разбираться в свойствах бумаги и переплетных материалов, постпечатных процессах в полиграфическом производстве  ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.  Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских  ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практическое задание «Макетный поиск и формообразование по проекту «Многостраничное издание»</p> <p>Практическое задание «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Многостраничное издание»»</p> <p>Практическое задание «Разработка компьютерной графики по проекту «Многостраничное издание»»</p> <p>Практическое задание «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Многостраничное издание» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»</p>
<p><b>Имеет практический опыт:</b>  ПК-2 Приемами объемного и графического моделирования форм объектов и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого замысла  ПК-5 Приемами объемного и графического моделирования форм объектов, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого замысла. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПК-4 Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Подготовка графических материалов для передачи в производство.  ПК-6 Работа с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием.  Предварительная прорисовка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.  ПК-7 Планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практическое задание «Итоговая доработка проекта «Многостраничное издание»»</p>

<b>4 этап</b>	
<p><b>Знает:</b>            ПК-2 Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации            Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством            ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства            ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	<p>1. Объект и субъект проектирования?            2. Стратегия и тактика дизайн-процесса?            Перспективы развития дизайна интерьера?            Приемы тектонического формообразования?</p>
<p><b>Умеет:</b>            ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.            Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.            Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских            ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>1. Практические задания по теме «Планировка кухни. Функциональная организация и оборудование кухни.»            2. Практические задания по теме «Планировка санузлов. Функциональная организация и оборудование ванных комнат и туалетов»            Практические задания по теме «Планировка жилых комнат. Жилые комнаты и их функциональная организация.»            Практические задания по теме «Планировка. Инженерные коммуникации.»</p>
<p><b>Имеет практический опыт:</b>            ПК-4 Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.            Подготовка графических материалов для передачи в производство.            ПК-6 Работа с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием.            Предварительная прорисовка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практическое задание по теме «Итоговая доработка проекта «Дизайн-проект интерьера квартиры»»</p>
<b>5 этап</b>	
<p><b>Знает:</b>            ПК-2 Современное состояние и тенденции развития инновационных технологий. Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне. Теорию композиции.            Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            ПК-5 Методы дизайна, основы материаловедения, типографику, методику работы с цифровыми изображениями, художественное конструирование            ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.            Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства            ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.            ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	<p>1. Средства композиции в дизайне?            2. Приемы стилизации?            Задание «Систематизация материала по курсовому проекту»            Современные стили в дизайне интерьера?            Что такое эргономика?</p>
<p><b>Умеет:</b>            ПК-5 Определять конструктивную часть проекта, которая должна разрабатываться дизайнером. Разрабатывать планы, чертежи, схемы объектов дизайна. Определять целесообразность применения определенных материалов и технологий для решения поставленной задачи. Разбираться в свойствах бумаги и переплетных материалов, постпечатных процессах в полиграфическом производстве            ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.            Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной</p>	<p>Практические задания по теме «Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания.»            Практические задания по теме «Стилистические тенденции в развитии интерьеров»            Практические задания по теме</p>

<p>информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p> <p>Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.</p> <p>Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских</p> <p>ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>«Реальное и концептуальное проектирование. Интерьер завтрашнего дня»</p> <p>Задание «Оформление материала по курсовому проекту в соответствии с техническими требованиями»</p> <p>Задание «Сбор и структуризация визуального материала по курсовому проекту»</p>
<p><b>Имеет практический опыт:</b></p> <p>ПК-5 Приемами объемного и графического моделирования форм объектов, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого замысла.</p> <p>Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-4 Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Подготовка графических материалов для передачи в производство.</p> <p>ПК-6 Работа с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием.</p> <p>Предварительная прорисовка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практические задания по теме «Разработка дизайн-проекта интерьера предприятия общественного питания.»</p>
<b>6 этап</b>	
<p><b>Знает:</b></p> <p>ПК-2 Современное состояние и тенденции развития инновационных технологий. Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне. Теорию композиции. Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.</p> <p>ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства</p> <p>ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	<p>Стили интерьерного дизайна 20 века?</p> <p>Представители дизайна интерьера 20 века?</p> <p>Роль эргономики в дизайн-проектировании?</p>
<p><b>Умеет:</b></p> <p>ПК-2 Предлагать инновационные проектные решения. Предлагать новые подходы к формообразованию, основанные на использовании перспективных технологий. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p>ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p> <p>Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.</p> <p>Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских</p> <p>ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практическое задание «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Фирменный стиль» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»</p> <p>Практическое задание «Разработка компьютерной графики по проекту «Фирменный стиль»»</p> <p>Практическое задание «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Фирменный стиль»»</p>
<p><b>Имеет практический опыт:</b></p> <p>ПК-2 Приемами объемного и графического моделирования форм объектов и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого замысла. Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации,</p>	<p>Практическое задание «Итоговая доработка проекта «Фирменный стиль»»</p>

<p>идентификации и коммуникации</p> <p>ПК-4 Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Подготовка графических материалов для передачи в производство.</p> <p>ПК-6 Работа с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием.</p> <p>Предварительная прорисовка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	
<b>7 этап</b>	
<p><b>Знает:</b></p> <p>ПК-2 Современное состояние и тенденции развития инновационных технологий. Основы композиции, типологию композиционных средств и их взаимодействия в графическом дизайне. Теорию композиции. Профессиональную терминологию в области дизайна. Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне.</p> <p>ПК-4 Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне. Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства</p> <p>ПК-6 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Основы конструирования в своей области дизайна</p>	<p>Теоретические аспекты проектирования в графическом дизайне?</p> <p>Программное обеспечение, используемое в проектирование сайтов?</p> <p>Особенности «конструирования» сайтов?</p>
<p><b>Умеет:</b></p> <p>ПК-4 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p> <p>Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских</p> <p>ПК-6 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практическое задание «Разработка ручной эскизной графики по проекту «Веб-сайт» (Шрифтовая, коллажная, Коллаж+графика)»</p> <p>Практическое задание «Разработка компьютерной графики по проекту «Веб-сайт»»</p> <p>Практическое задание «Аналитический этап. Разработка вербальной и графической концепции проекта – «Веб-сайт»»</p>
<p><b>Имеет практический опыт:</b></p> <p>ПК-2 Приемами объемного и графического моделирования форм объектов и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого замысла. Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ПК-4 Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Подготовка графических материалов для передачи в производство.</p> <p>ПК-6 Работа с компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием.</p> <p>Предварительная прорисовка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПК-7 Планирование и согласование с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Практическое задание «Итоговая доработка проекта «Веб-сайт»</p>

## **7.2. Методические рекомендации к определению процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Рабочая учебная программа дисциплины содержит следующие структурные элементы:

- перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы;
- типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (далее—задания). Задания по каждой компетенции, как правило, не должны повторяться.

Требования по формированию задания на оценку ЗНАНИЙ:

- обучающийся должен воспроизводить и объяснять учебный материал с требуемой степенью научной точности и полноты;
- применяются средства оценивания компетенций: тестирование, вопросы по основным понятиям дисциплины и т.п.

Требования по формированию задания на оценку УМЕНИЙ:

- обучающийся должен решать типовые задачи (выполнять задания) на основе воспроизведения стандартных алгоритмов решения;
- применяются следующие средства оценивания компетенций: простые ситуационные задачи (задания) с коротким ответом или простым действием, упражнения, задания на соответствие или на установление правильной последовательности, эссе и другое.

Требования по формированию задания на оценку навыков и (или) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

- обучающийся должен решать усложненные задачи (выполнять задания) на основе приобретенных знаний, умений и навыков, с их применением в определенных ситуациях;
- применяются средства оценивания компетенций: задания требующие многошаговых решений как в известной, так и в нестандартной ситуациях, задания, требующие поэтапного решения и развернутого ответа, ситуационные задачи, проектная деятельность, задания расчетно-графического типа. Средства оценивания компетенций выбираются в соответствии с заявленными результатами обучения по дисциплине.

Процедура выставления оценки доводится до сведения обучающихся в течение месяца с начала изучения дисциплины путем ознакомления их с технологической картой дисциплины, которая является неотъемлемой частью рабочей учебной программы по дисциплине.

В результате оценивания компетенций на различных этапах их формирования по дисциплине студенту начисляются баллы по шкале, указанной в рабочей учебной программе по дисциплине.

## **7.3. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания**

Успешность усвоения дисциплины характеризуется качественной оценкой на основе листа оценки сформированности компетенций, который является приложением к зачетно-экзаменационной ведомости при проведении промежуточной аттестации по дисциплине.

### **Критерии оценивания компетенций**

*Компетенция считается сформированной*, если теоретическое содержание курса освоено полностью; при устных собеседованиях студент исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно излагает учебный материал; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами заданий, требующих применения знаний, использует в ответе дополнительный материал; все предусмотренные рабочей учебной программой задания выполнены в соответствии с установленными требованиями, студент способен анализировать полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий, качество их выполнения оценено числом баллов от 86 до 100, что соответствует *повышенному уровню* сформированности компетенции.

*Компетенция считается сформированной*, если теоретическое содержание курса освоено полностью; при устных собеседованиях студент последовательно, четко и логически стройно излагает учебный материал; справляется с задачами, вопросами и другими видами заданий,

требующих применения знаний; все предусмотренные рабочей учебной программой задания выполнены в соответствии с установленными требованиями, студент способен анализировать полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий, качество их выполнения оценено числом баллов от 61 до 85,9, что соответствует *пороговому уровню сформированности компетенции*.

*Компетенция считается несформированной*, если студент при выполнении заданий не демонстрирует знаний учебного материала, допускает ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, не демонстрирует необходимых умений, доля невыполненных заданий, предусмотренных рабочей учебной программой составляет 55 %, качество выполненных заданий не соответствует установленным требованиям, качество их выполнения оценено числом баллов ниже 61, что соответствует *допороговому уровню*.

### Шкала оценки уровня освоения дисциплины

Качественная оценка может быть выражена: в процентном отношении качества усвоения дисциплины, которая соответствует баллам, и переводится в уровневую шкалу и оценки «отлично» / 5, «хорошо» / 4, «удовлетворительно» / 3, «неудовлетворительно» / 2, «зачтено», «не зачтено». Преподаватель ведет письменный учет текущей успеваемости студента в соответствии с технологической картой по дисциплине.

#### Шкала оценки результатов освоения дисциплины, сформированности компетенций

Шкалы оценки уровня сформированности компетенции (й)		Шкала оценки уровня освоения дисциплины		
Уровневая шкала оценки компетенций	100 бальная шкала, %	100 бальная шкала, %	5-бальная шкала, дифференцированная оценка/балл	недифференцированная оценка
допороговый	ниже 61	ниже 61	«неудовлетворительно» / 2	не зачтено
пороговый	61-85,9	70-85,9	«хорошо» / 4	зачтено
		61-69,9	«удовлетворительно» / 3	зачтено
повышенный	86-100	86-100	«отлично» / 5	зачтено

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 8.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

#### Список основной литературы

1. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] = A graphic design project from start to finish : пер. с англ. / пер. Т. Мамедова ; науч. ред. Л. Беншуша. - Документ Bookread2. - М. : Альпина Паблишер, 2016. - 219 с. : ил. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=926090>.

#### Список дополнительной литературы

2. Иттен, И. Искусство цвета [Текст] / И. Иттен ; [пер. с нем. Л. Монахова]. - 8-е изд. - М. : Изд. Д. Аронов, 2013. - 96 с.

3. Королькова, А. Живая типографика [Текст] : [учеб. пособие] / А. Королькова. - Изд. 4-е, испр. - М. : IndexMarket, 2012. - 224 с.

4. Коротеева, Л. И. Основы художественного конструирования [Электронный ресурс] : учеб. для вузов по направлениям 13.00.00 "Энергетика, энергет. машиностроение и электротехника"; 15.00.00 "Металлургия, машиностроение и материалобработка" / Л. И. Коротеева, А. П. Яскин. - Документ Bookread2. - М. : ИНФРА-М, 2016. - 303 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=460731>.

5. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Текст] : учеб. пособие для вузов по специальностям "Дизайн", "Реклама" / Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2009. - 239 с. : ил.

6. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна [Электронный ресурс] : учеб. пособие для студентов специальности "Декоратив.-приклад. искусство и дизайн" / Л. Э. Смирнова ; Сибир. федер. ун-т. - Документ Bookread2. - Красноярск : СФУ, 2014. - 224 с. - Режим доступа:<http://znanium.com/bookread2.php?book=550383>.

## 8.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины

### Интернет-ресурсы

1. AdMe – сайт о творчестве. Реклама, дизайн, фотография, искусство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.adme.ru](http://www.adme.ru). – Загл. с экрана.
2. Look At Me – Интернет-издание о креативных индустриях [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.lookatme.ru](http://www.lookatme.ru). – Загл. с экрана.
3. Onlione Portfolios on Behance [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.behance.net](http://www.behance.net). – Загл. с экрана.
4. КАК проект [Электронный ресурс] : портал о дизайне. - Режим доступа: <http://www.kak.ru>.
5. Онлайн журнал о шрифте и типографике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://typejournal.ru/> – Загл. с экрана.
6. Онлайн конструктор шрифта FontStruct [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://fontstruct.com/> – Загл. с экрана.
7. Реклама Маркетинг PR - SOSTAV.RU [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.sostav.ru](http://www.sostav.ru). – Загл. с экрана.
8. Сайт компании в области изготовления шрифтов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.paratype.ru/> – Загл. с экрана.
9. Tutdesign.ru – онлайн журнал о дизайне, уроки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.tutdesign.ru](http://www.tutdesign.ru). – Загл. с экрана.
10. Электронная библиотечная система Поволжского государственного университета сервиса [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://elib.tolgas.ru/>. - Загл. с экрана.
11. Электронно-библиотечная система Znanium.com [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://znanium.com/>. – Загл. с экрана.

## 9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

### Краткая характеристика применяемого программного обеспечения

№ п/п	Программный продукт	Характеристика	Назначение при освоении дисциплины
1	Microsoft Office Word	Текстовый процессор, предназначенный для создания, просмотра и редактирования текстовых документов. Выпускается корпорацией Microsoft в составе пакета Microsoft Office.	Тема 1-7 для демонстрации иллюстративного материала во время проведения занятий
2	Microsoft Office Power Point.	Программа подготовки презентаций и просмотра презентаций, являющаяся частью Microsoft Office и доступная в редакциях для операционных систем Microsoft Windows и Mac OS. Материалы, подготовленные с помощью PowerPoint предназначены для отображения на большом экране.	Тема 1-7 для демонстрации иллюстративного материала во время проведения занятий
Пакет программ Adobe Design Premium			
3	Adobe Photoshop	Растровый графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe Systems. Программа обладает широким набором инструментов для рисования и редактирования изображений.	Практические занятия по темам 1-7

4	Adobe Illustrator	Векторный графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe Systems. Программа обладает широким набором инструментов для рисования и возможностями управления цветом и текстом.	Практические занятия по темам 1-7
5	Adobe Indesign	Программа компьютерной вёрстки, разработанная фирмой Adobe Systems. InDesign является следующей после PageMaker усовершенствованной программой вёрстки.	Практические занятия по темам 1-7

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

### 10.1. Специально оборудованные кабинеты и аудитории

№	Наименование оборудованных учебных кабинетов и (или) аудиторий	Основное специализированное оборудование
1	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, выполнения практических работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения учебного оборудования.	Специализированная мебель и технические средства обучения. Компьютерная техника с возможностью подключения к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета и технические средства обучения, служащие для представления учебной информации

