

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
"Амурский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной и научной  
работе

Лейфа А.В. Лейфа

18 июня 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
«ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) образовательной программы – Графический дизайн

Квалификация выпускника – Бакалавр

Год набора – 2024

Форма обучения – Очная

Курс 2,3,4 Семестр 3,4,5,6,7,  
8

Экзамен 3,4,5,6,7,8 сем

Общая трудоемкость дисциплины 1008.0 (академ. час), 28.00 (з.е)

Составитель Л.С. Станишевская, доцент, Член Союза дизайнеров России

Факультет дизайна и технологии

Кафедра дизайна

Рабочая программа составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта ВО для направления подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13.08.20 № 1015

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры дизайна

12.03.2024 г. , протокол № 7

Заведующий кафедрой Гаврилюк Е.А. Гаврилюк

СОГЛАСОВАНО

Учебно-методическое управление

Чалкина Н.А. Чалкина

18 июня 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Выпускающая кафедра

Гаврилюк Е.А. Гаврилюк

18 июня 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Научная библиотека

Петрович О.В. Петрович

18 июня 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Центр цифровой трансформации и  
технического обеспечения

Тодосейчук А.А. Тодосейчук

18 июня 2024 г.

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

### Цель дисциплины:

формирование проектных умений концептуального и образно-пластического способов решения задач в графическом дизайне; развитие творческих способностей личности к деятельности в области дизайна. Овладение теоретическими и методологическими основами проектирования в дизайне; формирование творческой личности способной к деятельности в области дизайна.

### Задачи дисциплины:

- освоение теоретическими знаниями о предмете профессиональной деятельности «Проектирование в графическом дизайне»;
- обучение средствам и методам познания в проектном творчестве;
- освоение проектно-графического языка дизайн-деятельности;
- формирование системы проектных умений.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Курс относится к обязательным дисциплинам учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений. Для его освоения необходимы знания и умения, полученные в системе среднего и средне-профессионального образования по черчению, истории, мировой художественной культуре, изобразительному искусству.

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Технологии полиграфии», «Технологии полиграфии», «Компьютерное проектирование в графическом дизайне», «Основы производственного мастерства», «Основы теории и методологии в графическом дизайне», все виды практик и подготовка к защите ВКР.

При преподавании дисциплины учитываются особенности учебного плана подготовки по данному направлению, требования непрерывности дизайн-образования и укрепления междисциплинарных связей.

Теоретический раздел курса «Проектирование в графическом дизайне» знакомит студентов с целями и содержанием предмета профессиональной деятельности дизайнера, раскрывает стадии познания визуального объекта в дизайне, формирует готовность студентов к практической деятельности.

Практический раздел курса «Проектирование в графическом дизайне» направлен на овладение проектными умениями в области графического дизайна, овладении на практике в единстве методом и объектом профессиональной деятельности.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

### 3.1 Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
ПК-1 Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	ИД-1 ПК-1 Знать: методы проведения научно-исследовательских работ; источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований; категориально- понятийный аппарат дизайнерской деятельности; источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований ИД-2ПК-1. Уметь: выбрать и систематизировать информацию

	<p>по теме проектного задания; редактировать отобранную информацию по заданным параметрам ИД-3ПК-1.</p> <p>Владеть: навыками разработки художественной концепции проекта и поиска вариантов проектных решений, применения методов научных исследований при создании дизайн-проекта</p>
<p>ПК2. Способность создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации посредством владения рисунком и живописью, с обоснованием художественного замысла, композиционного решения и выбора техники исполнения</p>	<p>ИД-1ПК-2. Знать: художественные техники, методы и приемы проектной графики, приемы компьютерного моделирования и визуализации.</p> <p>ИД-2ПК-2. Уметь: использовать средства и приемы композиции, стилизации, типографики и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна</p> <p>ИД-3ПК-2. Владеть: навыками создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; самостоятельно выполнять дизайн-проект</p>
<p>ПК-3 Способен осуществлять проектирование объектов визуальной информации и коммуникации, осуществлять представление и защиту дизайн проекта</p>	<p>ИД-1 ПК-3. Знать: средства и методы дизайн-проектирования; основные технологии разработки и реализации дизайн-проекта; требования к содержанию и составу технического задания, знает принципы систематизации, обобщения и представления результатов проектной деятельности.</p> <p>ИД-2ПК-3. Уметь: использовать профессиональную терминологию в области дизайна; анализировать информацию для работы над дизайн-проектом; разрабатывать и оформлять идею и концепцию дизайн-проекта и представлять ее в презентационных материалах.</p> <p>ИД-3 ПК-3. Владеть: методами создания объектов визуальной информации и коммуникации; приёмами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями, владеет навыками представления и презентации результатов проектной деятельности.</p>
<p>ПК-4 Способен проектировать объекты визуальной информации и коммуникации с учетом технологических особенностей производства.</p>	<p>ИД-1ПК-4. Знать: современные средства информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности, производственные требования при изготовлении различных видов продукции графического дизайна.</p> <p>ИД-2ПК-4. Уметь: использовать современные средства информационно-коммуникационных технологий в</p>

	профессиональной деятельности, учитывать свойства материалов и технологии реализации дизайн-проектов. ИД-ЗПК-4. Владеть: методологией и методами дизайн-процессов; осуществлять системный анализ аналогов, прототипов при создании эскизного дизайн-проекта с помощью информационных технологий, контролировать соответствие дизайн-проекта поставленной задаче и техническим требованиям.
--	--

#### 4. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 28.00 зачетных единицы, 1008.0 академических часов.

1 – № п/п

2 – Тема (раздел) дисциплины, курсовая работа (проект), промежуточная аттестация

3 – Семестр

4 – Виды контактной работы и трудоемкость (в академических часах)

4.1 – Л (Лекции)

4.2 – Лекции в виде практической подготовки

4.3 – ПЗ (Практические занятия)

4.4 – Практические занятия в виде практической подготовки

4.5 – ЛР (Лабораторные работы)

4.6 – Лабораторные работы в виде практической подготовки

4.7 – ИКР (Иная контактная работа)

4.8 – КТО (Контроль теоретического обучения)

4.9 – КЭ (Контроль на экзамене)

5 – Контроль (в академических часах)

6 – Самостоятельная работа (в академических часах)

7 – Формы текущего контроля успеваемости

1	2	3	4									5	6	7	
			4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9				
1	Корпоративная идентификация	3	18		50					3			26.7	46	Аудиторные графические задания. Итоговое задание. курсовой проект
2	Экзамен	3										0.3			
3	Разработка серии упаковок	4	18		50					3			26.7	82	Аудиторные графические задания. Итоговое задание. курсовой проект

4	Экзамен	4								0.3			
5	Информационный дизайн	5	18		68				3		26.7	64	Аудиторные графические задания. Итоговое задание. курсовой проект
6	Экзамен	5								0.3			
7	Дизайн-концепция литературного произведения	6	18		68				3		26.7	64	Аудиторные графические задания. Итоговое задание. курсовой проект
8	Экзамен	6								0.3			
9	Социальный проект	7	18		68				3		35.7	68	Аудиторные графические задания. Итоговое задание. курсовой проект
10	Экзамен	7								0.3			
11	Брендинг	8	8		32						35.7	54.8	Аудиторные графические задания. Итоговое задание
12	Индивидуальные занятия	8							0.2				
13	Экзамен	8								0.3			
	Итого		98.0		336.0		0.0	15.2	0.0	1.8	178.2	378.8	

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1. Лекции

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Содержание темы (раздела)
1	Корпоративная идентификация	<p>Понятие о предпроектном исследовании, сборе информации, видах эскизирования.</p> <p>Творческий поиск в процессе проектирования.</p> <p>Форэскиз проекта. Требования к форэскизу.</p> <p>Светотеневая графика в проектировании. Валёрная шкала. Типы штриховки, фактура. Работа в технике линейной и светотеневой графики.</p> <p>Стадия творческой разработки проекта, требования к экспозиции проекта.</p> <p>Вводная лекция к проекту «Фирменный стиль»</p> <p>Основные понятия фирменного стиля. Элементы фирменного стиля в формировании корпоративной айдентики. Носители, на которые наносится айдентика. Габариты полиграфической</p>

		продукции, документации.
2	Разработка серии упаковок	Лекция к заданию упаковка. Виды упаковок. Способы и методы изготовления. Реализация и продвижение продукта. Требования к маркировке продукции.
3	Информационный дизайн	Виды информации и коммуникации в графическом дизайне. Уличная реклама. носители. Требования к печатной рекламе. Цифровые технологии в графическом дизайне. Интерактивные баннеры и интернет рассылки. Требования к публикации медиа контента.
4	Дизайн- концепция литературного произведения	Графическое искусство. Книжная графика. Элементы книги. Средства изобразительного искусства для формирования идейно-художественного замысла книги. Виды обложек книг. Принцип выбора переплета издания Шрифты, используемые в книжной графике. Раскрытие литературного текста через иллюстрации.
5	Социальный проект	Вводная лекция к проекту «Серия социальных плакатов». Современный плакат как эстетический и социальный феномен. Базовые принципы выразительности и актуальности социальных плакатов. Несколько базовых графических принципов дизайна плаката. Вербальный компонент плаката. Модель проектного формирования рекламной агитации.
6	Брендинг	Понятие бренда, основные дефиниции . Требования к процессу исследовательского проекта и содержание проектной экспозиции.

## 5.2. Практические занятия

Наименование темы	Содержание темы
Корпоративная идентификация	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сбор информации по теме проектирования, ее теоретический анализ и графическое исследование.</li> <li>2. Ассоциативная клаузура. Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура</li> <li>3. Формирование образа знака (определение общей идеи образного, стилистического решения). Оформление первого раздела пояснительной записки</li> <li>4. Создание образа фирменного блока (знак, цветовое и шрифтовое решение)</li> <li>5. Исполнение знака в вариациях; утверждение концепции проекта. Оформление концептуального раздела пояснительной записки</li> <li>6. Разработка форэскиза графической подачи проекта</li> <li>7. Работа над графической подачей, макетом, оформлением пояснительной записки.</li> <li>8. выполнение задания «редизайн» известной марки</li> </ol>
Разработка серии упаковок	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сбор информации по теме проектирования, ее</li> </ol>

	<p>теоретический анализ и графическое исследование.</p> <p>2. Изучение проектной проблемы на основе использования специальной литературы и знакомством с аналогами на потребительском рынке</p> <p>3. Морфологический и композиционный анализ объектов-аналогов.</p> <p>4. Клаузура по теме проекта</p> <p>5. Разработка форэскиза, выполнение поисковых макетов.</p> <p>6. Цветофактурный поиск.</p> <p>7. Разработка форэскиза графической подачи проекта</p> <p>8. Работа над графической подачей, макетом.</p>
Информационный дизайн	<p>1. Сбор информации по теме проектирования, ее теоретический анализ и графическое исследование.</p> <p>2. Изучение проектной проблемы на основе использования специальной литературы и знакомством с аналогами на потребительском рынке</p> <p>3. Морфологический и композиционный анализ объектов-аналогов.</p> <p>4. Клаузура по теме проекта</p> <p>5. Разработка форэскиза, выполнение макетов.</p> <p>6. Работа над макетом. публикация</p>
Дизайн-концепция литературного произведения	<p>1. Сбор информации по теме проектирования, ее теоретический анализ и графическое исследование.</p> <p>2. Проанализировать художественное исполнение произведения, эмоциональное составляющее книги (цвет, фактура, форма), составить портрет потребителя).</p> <p>3. Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура.</p> <p>4. Форэскизы. (обоснование идеи и проектной концепции).</p> <p>5. Формирования идейно-художественного замысла книги.</p> <p>6. Эскиз экспозиции проекта. (обоснование композиционного, колористического решения).</p> <p>7. Заключительный этап проектирования. Презентация</p>
Социальный проект	<p>1. Изучение проектной проблемы на основе использования специальной литературы. Сбор информации по социальным плакатам. Выбор средства визуального воплощения и передачи темы.</p> <p>2. Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура.</p> <p>3. Выбор образа и его обоснование. Композиция иллюстрированного материала. Цветовое и шрифтовое исполнение</p> <p>4. Форэскизы. (обоснование идеи и проектной концепции).</p> <p>5. Эскиз экспозиции проекта. (обоснование композиционного, колористического решения).</p>

	<p>6. Завершение работы над визуально-информационными носителями</p> <p>7. Выполнение графической подачи.</p>
Брендинг	<p>1. Стадия предпроектного исследования. Анализ стилеобразующих факторов визуальных носителей бренда.</p> <p>2. Оформление первого раздела пояснительной записки к проекту (исследование и предпроектный анализ)</p> <p>3. Стадия творческого поиска. Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура</p> <p>4. Поиск образного начала и стилеобразующих факторов объекта. Эскиз-идея проекта.</p> <p>5. Поиск морфологической основы для эскиз-идеи, определение структуры объекта проектирования. Выдвижение проектной концепции – форэскиз. Оформление концептуального раздела пояснительной записки к проекту</p> <p>6. Стадия творческой разработки. Эскизы объектов визуальной коммуникации.</p> <p>7. Детальная разработка предметной и пространственной основы. Визуализация объектов.</p> <p>8. Заключительный этап проектирования. Завершение пояснительной записки к проекту. Презентация .</p>

## 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Содержание темы (раздела)	Трудоемкость в академических часах
1	Корпоративная идентификация	<p>Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов.</p> <p>Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа</p> <p>Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование</p> <p>Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий</p> <p>Завершающая стадия проекта.</p> <p>Разработка форэскиза графической подачи проекта.</p>	46
2	Разработка серии упаковок	<p>Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов.</p> <p>Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа</p> <p>Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование</p> <p>Стадия разработки проекта. Разработка</p>	82

		форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта.	
3	Информационный дизайн	Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов. Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта.	64
4	Дизайн- концепция литературного произведения	Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов. Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта.	64
5	Социальный проект	Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов. Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта.	68
6	Брендирование	Работа с литературой и Интернет-источниками; освоение программных продуктов, цифровых технологий, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн-проектирования;Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов. Редукция формы к знаковости и	54.8

		модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта.	
--	--	---	--

## 7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Лекционный курс дисциплины строится на лекциях информационного, проблемного и смешанного типа. По своей направленности лекционные занятия выполняют мотивационные, организационно-ориентационные, профессионально-воспитательные, методологические, оценочные и развивающие функции в процессе профессионального становления личности студента.

Практические занятия строятся на практическом освоении курса. Цель, которых, состоит в развитии профессиональной культуры, составляющую основу профессиональной деятельности в дизайне.

Самостоятельная работа направлена на формирование готовности к самообразованию, создания базы для непрерывного образования, развития созидательной и активной позиции студента. Самостоятельная работа студентов включает работу с учебной литературой, завершение и оформление практические работ, подготовку к практические работам (сбор и обработка материала по предварительно поставленной проблеме).

Основу преподавания дисциплины составляют технологии проблемного обучения, как наиболее отвечающие специфике профессиональной деятельности в этой сфере.

Интерактивная деятельность на занятиях по «проектированию в графическом дизайне» предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим. В ходе диалогового обучения студенты учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на семинарах организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются творческие работы.

## 8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания, задания, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций, а также методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков отражены в фонде оценочных средств по дисциплине «Проектирование в графическом дизайне», для направления (профиля) образовательной программы «Графический дизайн».

Система оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости по дисциплине включает: комплект заданий, вопросы для собеседования, творческие задания к экзамену, курсовые проекты.

### 8.1 Курсовой проект

По окончании 3,4,5,6,7 семестров студенты сдают курсовой проект. Проекты выполняются на планшетах, в чертежах и макетах. В состав проекта включены графические изображения: компоновочные схемы, графические единицы и/или блоки, графические изображения или образы, графические носители, поясняющие чертежи, развертки, перспективы, фрагменты, также на просмотр выставляется предпроектный анализ проектной проблемы. Курсовая работа обязательно дополняется пояснительной запиской. Оценка курсовых проектов производится профессорско-преподавательским составом кафедры в форме итоговых комплексных просмотров. Положительная оценка выставляется за работу, выполненную в соответствии с заданием на проектирование, в полном объеме, и, представленную к просмотру в срок, установленный кафедрой.

Тематика курсового проектирования, направление подготовки 540301 «Дизайн» профиль «Графический дизайн», дисциплина «Проектирование в графическом дизайне»:

- 3 сем. Корпоративная идентификация. Дизайн элементов фирменного стиля
- 4 сем. Упаковка. Разработка серии упаковок.
- 5 сем. Информационный дизайн
- 6 сем. Дизайн-концепция литературного произведения. Книжный дизайн
- 7 сем. Дизайн социальной рекламы

Структура курсового проекта

3 семестр

1. Графическая часть, 2 подрамника 500x750, включающая: 2D визуализацию в цвете; перспективное или аксонометрическое изображение объектов в цвете; чертежи; схемы композиционного формообразования; аннотация, прототипы или поисковый ряд (линейная, линейно-пятновая графика). Материал: акварель, гуашь, тушь.

2. Макет. Материал: бумага.

3. Пояснительная записка, включающая: введение; исследовательский раздел; концептуальный раздел; технологический раздел; заключение; список использованной литературы; приложения: схемы; чертежи; рисунки.

4. Материалы, отражающий ход проектирования: графический предпроектный анализ; вариантный поиск и утвержденный форэскиз; эскизы в цвете.

4 семестр

1. Графическая часть, 2 подрамника 500x750, включающая: 2D визуализацию в цвете; перспективное или аксонометрическое изображение объектов в цвете; развертки; схемы композиционного формообразования; аннотация, прототипы или поисковый ряд (линейная, линейно-пятновая графика). Материал: акварель, гуашь, тушь, компьютерная графика.

2. Макет. Материал: бумага.

3. Пояснительная записка, включающая: введение; исследовательский раздел; концептуальный раздел; технологический раздел; заключение; список использованной литературы; приложения: схемы; развертки; рисунки.

4. Материалы, отражающий ход проектирования: графический предпроектный анализ; вариантный поиск и утвержденный форэскиз; эскизы в цвете.

5 семестр

1. Графическая часть, 3 подрамника 500x750, включающая: фирменный блок; фирменный стиль; план; экспликация; развертки стен; визуализация фрагментов предметно-пространственной среды; чертежи эргономические и соматографические схемы на объекты разработки; визуальные знаки коммуникации. Материал: акварель, гуашь, тушь (чертежи). Компьютерная графика.

2. Пояснительная записка, включающая: введение; исследовательский раздел;

концептуальный раздел; эргономический; технологический раздел; заключение; список использованной литературы; приложения: схемы; чертежи; рисунки.

3. Материалы, отражающий ход проектирования: графический предпроектный анализ; клаузуры, эскизы, чертежи; вариантный поиск и утвержденный форэскиз; эскизы в цвете.

6 семестр

1. Графическая часть, 4 подрамника 500x750, включающая: фирменный стиль; визуализацию объекта; перспективное или аксонометрическое изображение объектов в цвете; чертежи; схема верстки; схемы композиционного формообразования; аннотация, прототипы или поисковый ряд. Материал: акварель, гуашь, тушь (чертежи). Компьютерная графика.

2. Макет.

3. Пояснительная записка, включающая: введение; исследовательский раздел; концептуальный раздел; технологический раздел; заключение; список использованной литературы; приложения: схемы; чертежи; рисунки.

4. Материалы, отражающий ход проектирования: графический предпроектный анализ; клаузуры, эскизы, чертежи; вариантный поиск и утвержденный форэскиз; эскизы в цвете.

7 семестр

1. Графическая часть, 2 подрамника 1000x1500, 1 подрамник 500x750, включающие: фирменный стиль; визуализацию объекта; перспективное или аксонометрическое изображение объектов в цвете; чертежи; фасады; визуализация фрагментов предметно-пространственной среды; визуальные знаки коммуникации; схемы композиционного формообразования; аннотация, прототипы или поисковый ряд (линейная, линейно-пятноватая графика). Материал: акварель, гуашь, тушь (чертежи). Компьютерная графика.

2. Макет.

3. Пояснительная записка, включающая: введение; исследовательский раздел; концептуальный раздел; заключение; список использованной литературы; приложения: схемы; чертежи; рисунки.

4. Материалы, отражающий ход проектирования: графический предпроектный анализ; клаузуры, эскизы, чертежи; вариантный поиск и утвержденный форэскиз; эскизы в цвете.

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме дифференцированного зачета в 1,4,6,7 семестре и в форме экзамена в 2,3,5,8 семестре. Студенты сдают зачет в виде итогового просмотра. До зачета допускаются студенты, не имеющие задолженностей по практической части курса.

8.2. Экзамен

По окончании 3,4,5,6,7, 8 семестра студенты сдают экзамен. К экзамену допускаются студенты, не имеющие задолженностей по практической части курса. Для студентов, пропустивших более 30 % занятий по болезни (подтверждается медицинской справкой), и для студентов, пропустивших занятия без уважительной причины, либо получивших на занятии неудовлетворительную оценку (не подготовившихся к занятию), отработка пропущенного (неудовлетворительно оцененного) занятия является обязательной.

Целью данного экзамена является проверка приобретенных проектных умений студентов, способностей к работе над объектом проектирования в дизайне: умение дать композиционный, морфологический анализ объекта дизайна, владение основами композиционного формообразования, проектно-графическими умениями.

Экзамен проводится в форме выполнения творческого задания – клаузуры на заданную тему. Задание студенты получают накануне экзамена, на консультации. В процессе работы над клаузурой студенты аргументируют актуальность темы, решают задачи на проектирование, выдвигают дизайн- концепцию. Время на выполнение задания – 6 часов.

По окончании выполнения работ, студенты защищаются, выставляются оценки.

Пример творческого задания к экзамену

Тема: Игра – территория дизайна. Организации визуальной среды игрового пространства.

Цель: Предложить дизайн- концепцию игры, которая обладает выразительными образными характеристикам и возможностью смысловой трансформации.

Задачи:

1. Определить смысловое начало игры, найти ее графическое воплощение в персонажах-прообразах. Дать название.
2. Разработать «сценарий» и «сюжетуку» игрового действия.
3. Предложить воплощение игры в предметной форме на основе принципов модульности и комбинаторики.

Состав графической части: 1 планшет 500x750.

1. Персонажи игры (прообразы).
2. Сценарий игры.
3. Перспективное или аксонометрическое изображение персонажей игры в предметной форме.

Материал: акварель, гуашь, тушь.

Требования к работе и критерии оценки:

1. Полнота и соответствие работы поставленным целям и задачам.
2. Убедительная концепция.
3. Выразительное графическое решение.

Система оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости по дисциплине включает: комплект заданий для выполнения творческих заданий.

Примерный перечень вопросов к экзамену:

1. Формат и композиция плаката.
2. Поиск темы плаката в рамках предложенной тематики.
3. Эскизы с поиском темы, композиции, цветового решения.
4. Цифровые технологии графического дизайна на примере одностраничного документа.
5. Программы для графического дизайна. Сравнение параметров.
6. Выбор варианта эскиза для дальнейшей разработки.
7. Художник и книга. «Книга художника».
8. Объемно-плоскостные приемы макетирования.
9. Место шрифта (знака) в системе проектирования печатной продукции.
10. Основные элементы книжного дизайна.
11. Серийность. Признаки и рамки серийности.
12. Модулирование (пропорционирование) в типографике.
13. Формат. Поля.
14. Система восприятия разворотов и временной характер воздействия на читателя-«зрителя».
15. Цифровые технологии.
16. Верстка и ее структурная роль в проектировании.
17. Виды иллюстрации.
18. Краткая история книжной иллюстрации.
19. Технические возможности полиграфии в искусстве книги.
20. Жанры книги.
21. Макет книги.
22. Принципы книжного макетирования.
23. Оригинал-макет.
24. Художественная литература. Сюжет в книге.
25. Прочтение авторского текста.
26. Ассоциативное решение. Цифровые технологии.
27. Цифровая графика и обработка «ручной» графики для печати. Графические программы.

28. Структура и иерархическая соподчиненность.
29. Способы выделения в тексте.
30. Заголовок. Цифровые технологии.
31. Плоскость и глубина. Фактура слова.
32. Шрифтовой плакат.
33. Журнальный макет.
34. Рекламные модули, полосы.
35. Буклет с экспрессивным шрифтовым решением.
36. Марка, логотип, товарный знак.
37. Графика и простота знака.
38. Переплетные материалы.
39. Фактура как средство композиции.
40. Способы печати и тиснения. Цифровые технологии.
41. Подготовка оригиналов для типографии.
42. Суперобложка, различных видов.
43. Современные дизайнерские решения.
44. Футляр. Конструирование.
45. Упаковка как защита и структурный элемент.
46. Особенности восприятия рекламы.
47. Шрифт и иллюстрация.
48. Слоган как форма программирования.
49. Графические и композиционные решения.
50. Структура упаковки. Расчет размеров.
51. Композиция нестандартных форм.
52. Основные требования к упаковке.
53. Рекламные функции упаковки.
54. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе.
55. Претестинг упаковки.
56. Композиция выставки.
57. Особенности восприятия зрителем.
58. Масштабность.
59. Время и движение в пространстве.
60. Графические композиции большого масштаба в интерьере и городской среде.
61. Принципы оп-арта в графических проектах большого масштаба для средового дизайна замкнутых и открытых пространств.
62. Суперграфика как элемент синтеза искусств.

## **9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **а) литература**

1. Безрукова, Е. А. Шрифтовая графика : учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76349.html> (дата обращения: 21.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. Киргизов, Ю. В. Дизайн интерфейса в игровой графике : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 316 с. — ISBN 978-5-7937-1746-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102614.html> (дата обращения: 21.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/102614>
3. Бордукова, И. Н. Стилизация растительных форм : методические указания для

выполнения графических заданий на «Учебной рисовальной (бионической) практике» / И. Н. Бордукова. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2008. — 27 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: [https:// www.iprbookshop.ru/21674.html](https://www.iprbookshop.ru/21674.html) (дата обращения: 21.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. Дроздова, Г. И. Научно-исследовательская и творческая работа в семестре : учебное пособие / Г. И. Дроздова. — Омск : Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2013. — 66 с. — ISBN 978-5-93252-279-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: [https:// www.iprbookshop.ru/18258.html](https://www.iprbookshop.ru/18258.html) (дата обращения: 21.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

5. Кравчук, В. П. Типографика и художественно-техническое редактирование : учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / В. П. Кравчук. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2015. — 48 с. — ISBN 978-5-8154-0309-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: [https:// www.iprbookshop.ru/55818.html](https://www.iprbookshop.ru/55818.html) (дата обращения: 21.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

6. Пашкова, И. В. Проектирование. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии : учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И. В. Пашкова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 180 с. — ISBN 978-5-8154-0454-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: [https:// www.iprbookshop.ru/93516.html](https://www.iprbookshop.ru/93516.html) (дата обращения: 21.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

7. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76476.html> (дата обращения: 21.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/76476>

8. Проектная графика и макетирование : учебное пособие для студентов специальности 072500 «Дизайн» / составители С. Б. Тонковид. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 190 с. — ISBN 978-5-88247-535-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: [https:// www.iprbookshop.ru/17703.html](https://www.iprbookshop.ru/17703.html) (дата обращения: 21.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

8. Станишевская Л.С. Визуальные коммуникации в дизайне [Электронный ресурс]: учеб.- метод. пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская ; АмГУ, ФДиТ. - Благовещенск : Изд-во Амур. гос. ун-та, 2017. - 60 с. — Режим: [http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU\\_Edition/7693.pdf](http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/7693.pdf)

9. Станишевская, Л. С. Основы полиграфии: подготовка макета в печать [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Л. С. Станишевская, О. А. Кондакова ; АмГУ, ФДиТ. - Благовещенск : Изд-во Амур. гос. ун-та, 2017. - 44 с. - Режим доступа : [http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU\\_Edition/7692.pdf](http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/7692.pdf)

10. Основы дизайна упаковки: проектирование и подготовка печати [Электронный ресурс]: учеб.-метод. пособие / Амур. гос. ун-т, Фак. физайна и технологии ; сост. Л. С. Станишевская. - Благовещенск : АмГУ, 2022. - 42 с. — Режим доступа: [http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU\\_Edition/11761.pdf](http://irbis.amursu.ru/DigitalLibrary/AmurSU_Edition/11761.pdf)

б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

№	Наименование	Описание
1	7-Zip	Бесплатное распространение по лицензии GNU LGPL <a href="http://www.7-zip.org/license.txt">http://www.7-zip.org/license.txt</a> .

2	Corel DRAW Graphics Suite X7	Educational Lic (5-50) Сублицензионный договор №222 от 11.12.2015.
3	Blender	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL <a href="http://download.blender.org/release/GPL-license.txt">http:// download.blender.org/ release/ GPL- license.txt</a> и Apache License, Version 2.0 <a href="https://opensource.org/licenses/Apache-2.0">https:// opensource.org/ licenses/Apache-2.0</a>
4	Krita	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL <a href="http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.htm">http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.htm</a> .
5	Inkscape	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL-2.0 <a href="https://inkscape.org/ru/about/license/">https://inkscape.org/ru/about/license/</a>
6	Google Chrome	Бесплатное распространение по лицензии google chromium <a href="http://code.google.com/intl/ru/chromium/terms.html">http:// code.google.com/ intl/ ru/ chromium/ terms.html</a> на условиях <a href="https://www.google.com/chrome/browser/privacy/eula_text.html">https:// www.google.com/ chrome/ browser/privacy/eula_text.html</a> .
7	Mozilla Firefox	Бесплатное распространение по лицензии MPL 2.0 <a href="https://www.mozilla.org/en-US/MPL/">https://www.mozilla.org/en-US/MPL/</a>
8	LibreOffice	Бесплатное распространение по лицензии GNU LGPL <a href="https://ru.libreoffice.org/about-us/license/">https://ru.libreoffice.org/about-us/license/</a>
9	Программный комплекс «КонсультантПлюс»	Лицензия коммерческая по договору №21 от 29 января 2015 года.
10	ЭБС IPRbooks <a href="http://www.iprbookshop.ru">http:// www.iprbookshop.ru</a>	Электронно- библиотечная система IPRbooks — научно- образовательный ресурс для решения задач обучения в России и за рубежом. Контент ЭБС IPRbooks отвечает требованиям стандартов высшей школы, СПО, дополнительного и дистанционного образования. ЭБС IPRbooks в полном объеме соответствует требованиям законодательства РФ в сфере образования
11	ЭБС Издательства «Лань». <a href="http://e.lanbook.com">http:// e.lanbook.com</a>	Ресурс, включающий в себя как электронные версии книг издательства «Лань» и других ведущих издательств учебной литературы, так и электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам.
12	ЭБС ЮРАЙТ <a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a>	Фонд электронной библиотеки составляет более 4000 наименований. Учебники и учебные пособия для всех уровней профессионального образования от ведущих научных школ с соблюдением требований новых ФГОСов.
13	Научная электронная библиотека <a href="https://elibrary.ru">https:// elibrary.ru</a>	Научная электронная библиотека, в которой собраны электронные публикации по наиболее актуальным темам цифровой фотографии

в) профессиональные базы данных и информационные справочные системы

№	Наименование	Описание
1	<a href="http://houseofbuttons.tumblr.com">http:// houseofbuttons.tumblr.com</a> .	Ресурс для дизайнеров
2	<a href="https://www.creativebloq.com/">https:// www.creativebloq.com/</a>	Международный интернет- журнал о цифровом искусстве.

	computer-arts-magazine.	
3	<a href="https://infogra.ru">https://infogra.ru</a> .	ресурс для дизайнеров, на котором размещены статьи, уроки, обзоры и рецензии на книги, курсы и программы.
4	<a href="http://www.adobe.com/indesign">http:// www.adobe.com/indesign</a>	Профессиональные макеты для печати и цифровой публикации

#### **10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

При изучении используется следующее материально-техническое обеспечение дисциплины:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы
2. Специализированная мебель и технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: учебная мебель, доска, smart телевизор, персональные компьютеры. Выход в Интернет.
3. Наглядные пособия выполнения практических работ из методического фонда кафедры.
4. Стенды по темам курсовых и дипломных проектов в аудиториях и учебном корпусе.
5. Примеры выполнения практических, курсовых и дипломных работ на электронных носителях.

Самостоятельная работа обучающегося осуществляется в помещениях, оснащенных компьютерной техникой и возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Электронно-библиотечные системы (электронная библиотека) и электронная информационно-образовательная среда обеспечивают одновременный доступ не менее 25 процентов обучающихся по программе бакалавриата.

Обучающимся обеспечен доступ (удаленный доступ) к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, состав которых определен в рабочей программе дисциплины и подлежит ежегодному обновлению.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.