

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«Российский государственный гуманитарный университет»**  
**(ФГБОУ ВО «РГУГУ»)**

ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА

УЦ Арт-дизайн

**РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА В РАЗЛИЧНЫХ СФЕРАХ ДИЗАЙНА**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

54.04.01 Дизайн

---

*Код и наименование направления подготовки/специальности*

Графический дизайн

---

*Наименование направленности (профиля)/ специализации*

Уровень высшего образования: *магистратура*

Форма обучения: *очно-заочная*

РПД адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями  
здоровья и инвалидов

**Москва 2024**

Разработка проекта в различных сферах дизайна  
Рабочая программа дисциплины  
Составитель:  
доцент УЦ Арт-дизайн Т.И. Борисова  
доцент УЦ Арт-дизайн А.В. Казьмина

УТВЕРЖДЕНО  
Протокол заседания УЦ Арт-дизайн  
№ 5 от 02.04.2024 г.

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

### **1. Пояснительная записка**

1.1. Цель и задачи дисциплины

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

### **2. Структура дисциплины**

### **3. Содержание дисциплины**

### **4. Образовательные технологии**

### **5. Оценка планируемых результатов обучения**

5.1. Система оценивания

5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

### **6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

6.1. Список источников и литературы

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

### **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

### **8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

### **9. Методические материалы**

9.1. Планы семинарских/ практических/ лабораторных занятий

9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

9.3. Иные материалы

Приложение 1. Аннотация дисциплины

## 1. Пояснительная записка

### 1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины – является главной профилирующей дисциплиной профиля «Графический дизайн». Важной особенностью курса является непосредственная связь учебного процесса с современной практикой проектирования различных объектов графического дизайна.

Задачи дисциплины:

- освоение студентами методики проектирования и практических навыков композиционной работы с графическими объектами разного назначения;
- развитие у студентов графического и образного мышления, художественного вкуса и понимания творческих проблем, умения их разрешать;
- изучение свойств и закономерностей объективной действительности и передачи этой действительности в практической плоскости графическими и пластическими средствами;
- изучение основ проектирования и общих конструктивных принципов построения объемно-пространственного графического мира;
- формирование творческого мышления, художественного видения, профессионально-творческой психологии будущего дизайнера.

### 1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1 Знает содержание и особенности жизненного цикла проекта	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• теоретические основы композиционного построения в графическом дизайне</li> <li>• систематизирующие методы формообразования (модульность, комбинаторика)</li> <li>• преобразующие приемы цветовой организации в графическом дизайне</li> <li>• технологии изготовления различных рекламных объектов</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выполнять проекты в технике компьютерной графики;</li> <li>• пользоваться</li> </ul>

		<p>основными методами макетирования и моделирования;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• применять в проектных разработках современные материалы;</li><li>• проводить фотосессию;</li><li>• пользоваться навыками эскизной, плоскостной и объемной графики;</li><li>• создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу.</li></ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• осмыслением поставленных проектных творческих задач, созданием «проектной концепции»;</li><li>• практическими навыками решения проектных задач;</li><li>• основными законами композиции в организации графической плоскости и в дизайне объемно-пространственного среднего объекта;</li><li>• фундаментальными законами колористики и умением применять их на практике;</li><li>• методикой подготовки сопроводительных документов к проекту;</li><li>• навыками общения с клиентом-заказчиком посредством дизайн-проекта;</li><li>• навыками самостоятельного чтения лекций или проведения практических занятий в общеобразовательных учреждениях,</li></ul>
--	--	---

		<p>образовательных учреждениях среднего профессионального и дополнительного образования;          способностью планировать учебный процесс и выполнять методическую работу.</p>
	<p>УК-2.2 вырабатывает стратегию действий на основе критического анализа</p>	<p><b>Знать:</b>          средства, приемы и принципы построения композиций как основы художественного формообразования в дизайне.  <b>Уметь:</b>          ставить цели и формулировать задачи, связанные с реализацией профессиональных знаний по решению композиционных задач; использовать аналитический инструментарий для решения приемов формообразования.  <b>Владеть:</b>          навыками логического обоснования и интуитивного выражения оптимальной количественной и качественной «меры» композиционных построений; знаниями и умениями в построении дизайн-композиций с учетом решения разнообразных художественных задач.</p>
<p>УК-3 Способен организовывать и руководить работой</p>	<p>УК-3.1 Организует работу команды и руководит ей</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• образную, объемно-пространственную,</li> </ul>

<p>команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</p>		<p>графическую, функционально-утилитарную часть проектной работы;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные этапы ведения проектной работы;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• подготавливать и составлять концептуальные проектные задания; использовать знания теории и методологии дизайна в проектной работе;</li> <li>• самостоятельно работать с клиентом при решении проектных задач;</li> <li>• выявлять общий художественный характер решения проектируемого объекта;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• умением творчески анализировать и понимать задачи, стоящие перед дизайнером, и воплощать их в дизайн-проектах как небольших, так и крупных графических и объемно-пространственных формах.</li> </ul>
	<p>УК-3.2 вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенности изготовления промышленной упаковки с применением различных материалов: бумага, пенопласт, картон, фольга, пленка, пластик.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• конструировать и выполнять макеты объемно-пространственных</li> </ul>

		<p>упаковок;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выполнять чертежи и всю подготовительную работу к конструированию упаковки.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• технологией выполнения макетов из различных материалов в заданном масштабе.</li> </ul>
<p>ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>	<p>ОПК-3.1 Обосновывает содержательную сторону творческой идеи в ходе практики</p>	<p><b>Знать:</b> принципы связи функции с художественным решением объекта, различные способы и приемы создания предметно-пространственной среды и приемы графического исполнения проекта; способы включения своего объекта в окружающую среду;</p> <p><b>Уметь:</b> графически подать идею проекта и теоретически ее обосновать; создавать единую композицию проекта; грамотно использовать различные художественные средства от поставленной задачи; компоновать проект; передавать художественными средствами реальность использованных материалов; создать оригинальный дизайн-проект;</p> <p><b>Владеть:</b> проектной графикой, различными техническими средствами</p>
	<p>ОПК-3.2 Разрабатывает практическую</p>	<p><b>Знать:</b></p>

	приложимость идеи к данному диапазону практик	<p>- методологию работы с дизайн-проектом анализировать и предлагать требования к проекту</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ставить задачи при определении дизайн-проекта;</li> <li>- составлять спецификацию дизайн-проекта с подробной проработкой всех элементов его решения</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками применения различных концептуальных решений при осуществлении проектирования</li> </ul> <p>способностью научно решать и обосновывать свои предложения</p>
<p>ОПК-4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу</p>	<p>ОПК-4.1 Организует систему представления результатов творческой работы в различных социокультурных средах</p>	<p><b>Знать:</b></p> <p>сущность базовых проблем в коммуникативном дизайне и методы их решения.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>ориентироваться в операционных средах и профессиональных программных пакетах векторной графики.</p> <p><b>Владеть:</b> навыками создания векторных элементов фирменного стиля, макетирования листовой продукции и презентации дизайн-проекта, экономического расчета для реализации дизайн-проекта</p>
	ОПК-4.2 Разрабатывает	<b>Знать:</b>

	<p>инновативные методы представления результатов творческой работы</p>	<p>1. средства, приемы и принципы построения композиции как основы художественного формообразования в дизайне</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>1. ставить цели и формулировать задачи, связанные с реализацией профессиональных знаний по решению композиционных задач;</p> <p>2. использовать аналитический инструментарий для решения приемов формообразования</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>1. навыками применения различных концептуальных решений при осуществлении проектирования</p> <p>2. способен научно решать и обосновывать свои предложения при реализации дизайн-проекта на практике</p>
--	--	---

### 1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Разработка проекта в различных сферах дизайна» относится к обязательной части блока дисциплин учебного плана.

Для освоения дисциплины необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин: История дизайна и стилей

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин: Дизайн-графика в мобильном маркетинге, научно-исследовательская работа, написание ВКР.

### 2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 12 з.е., 432 академических часа.

### Структура дисциплины для очно-заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
<b>1</b>	Практические занятия	<b>28</b>
<b>2</b>	Практические занятия	<b>28</b>
<b>3</b>	Практические занятия	<b>24</b>
Всего:		<b>80</b>

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 352 академических часов.

### 3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1	Проектирование фирменного стиля. Логотип. Деловая документация.	<p>Можно выделить следующие основные этапы формирования фирменного стиля:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Проведение рекламно-маркетинговых исследований.</li><li>2. Формулировка основной идеи, которую должен нести фирменный стиль, образа, который он должен создавать в сознании потенциального потребителя.</li><li>3. Создание основных элементов фирменного стиля (дизайнерское проектирование графических решений, разработка прочих элементов).</li><li>4. Оценка охраноспособности разработанного обозначения товарного знака.</li><li>5. Правовая защита фирменного знака.</li></ol> <p><b>1. Простота и лаконичность.</b></p> <p>Отсутствие сложных композиций, большого количества деталей, мелких, плохо читаемых элементов, всего, что мешает быстрому и точному восприятию, запоминанию и воспроизведению. Чем короче логотип, тем он более «читаобен», поэтому желательно, чтобы логотип состоял из 4-7 букв.</p> <p>Изобразительный знак может быть более или менее простым в зависимости от специфики его восприятия аудиторией. Так, фирменные знаки автомобилей в большинстве случаев воспринимаются в движении, поэтому они всегда четкие и максимально графически простые</p> <p>Фирменные знаки магазинов аудитория чаще всего видит на вывесках и на рекламной полиграфии. Они воспринимаются в течение большего времени, следовательно, могут быть более нагруженными. Но и здесь все же следует</p>

	<p>стремиться к простоте. Все удачные товарные знаки крупных компаний очень просты по исполнению. Парадокс: сложный товарный знак придумать намного проще, чем простой.</p> <p><b>2. Уникальность, новизна идеи, отсутствие подражательности.</b> Товарный знак должен выделяться среди прочих, должен быть оригинальным даже в небольших деталях. Это обеспечит его отличие и узнаваемость. Сегодня в фирменных стилях много штампов. В банковской и страховой сферах, например, в изобразительных знаках модны конструкции из ромбов и треугольников. Большинство туристических фирм используют символ солнца. Это перестает быть оригинальным и не запоминается.</p> <p>Логотип также должен выполняться необычным, оригинальным и запоминающимся шрифтом. Этот шрифт зачастую специально разрабатывается. Еще лучше, если он будет содержать оригинальные элементы, отражающие предназначение товара, направление деятельности компании, ее статус, характерные особенности.</p> <p><b>3. Ассоциативность.</b> Товарный знак не должен быть просто оригинальным и привлекающим внимание, он должен <i>вызывать определенные ассоциации</i> с товаром и компанией. Однако он совсем не должен быть похожим на основное изделие компании (если предприятие выпускает велосипеды, это не значит, что его товарный знак должен быть похож на выпускаемый велосипед).</p> <p>Надо помнить, что товарный знак — это символ, образ. В фирменном знаке должны быть загадка, позволяющая домыслить, недоговоренность, рождающая правильные ассоциации.</p>
--	---

	<p><b>4. Недвусмысленность.</b> Товарный знак должен восприниматься однозначно.</p> <p><b>5. Эстетичность и эмоциональность.</b> Товарный знак не должен вызывать отрицательных эмоций, он должен быть привлекательным. Иногда с этой целью логотип может быть заключен в какую-либо геометрическую форму. Это может повысить его привлекательность, придать законченный вид. Круг и квадрат — вялые, скучные фигуры. При их использовании размещенные внутри них элементы должны быть особенно яркими и интересными. Эллипс — самая удобная для восприятия геометрическая фигура.</p> <p><b>6. Масштабируемость и универсальность.</b> Знак должен хорошо восприниматься с разных носителей. При разработке знака необходимо учитывать, что распознаваемость букв и изображения меняется в зависимости от их размера, поэтому знак предварительно необходимо изготовить в нескольких вариантах (от совсем маленького — для визиток, до очень большого — для оформления наружной рекламы) и проверить, насколько хорошо он воспринимается.</p> <p>Необходимо учитывать, как фирменный знак будет воспроизводиться при печати на принтере, при передаче информации по электронной почте, на экране компьютера, на газетной бумаге, на ксероксе низкого качества и т.д. Для этого он должен быть контрастным, без сложных цветовых оттенков, хорошо читаться как в цветном, так и в черно-белом исполнении. Для того чтобы знак стал универсальным с точки зрения передачи на разных носителях, он не должен содержать сложных деталей.</p> <p><b>7. Броскость и запоминаемость.</b></p> <p>Товарный знак должен быть на первом плане в памяти потенциальных клиентов,</p>
--	--

		<p>когда им понадобится продукт из вашей категории. Даже если при разработке товарного знака были учтены все вышеизложенные требования, нельзя полагаться на собственное восприятие. Необходимо провести тестирование.</p> <p>Работа над созданием фирменного знака заканчивается созданием паспорта стандартов, в котором содержится набор инструкций по правильному применению фирменного знака на разных носителях. Этот документ иначе называют логобук (<i>logo book</i>). Российские дизайнеры этот документ зачастую называют брендбуком.</p> <p>В общепринятой зарубежной практике бренд-бук (<i>brand book</i>) — это описание ценностей бренда и способов донесения их до потребителей. Это набор правил для корпоративной коммуникации компании. В структуру брендбука входят миссия и философия компании, описание ценностей бренда; каналов и методов передачи сообщений бренда и пр.</p> <p>Паспорт стандартов содержит инструкции по правильному размещению торговой марки на различных носителях. Он незаменим при подготовке рекламной продукции, так как помогает правильно и без искажений применять элементы корпоративной символики.</p>
2	<p>Проект единого стилевого решения для настенного календаря</p>	<p>Для достижения поставленной цели необходимо было решить ряд задач:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• изучить аналоги;</li> <li>• проанализировать информацию о клиенте;</li> <li>• разработать концепцию календаря;</li> <li>• определить программно-аппаратные средства, наилучшим образом подходящие для воплощения концепции;</li> <li>• реализовать календарь.</li> </ul>

		<p>Для реализации проекта прежде всего необходимо было разработать технологию получения желаемого шрифтового портрета.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Выбор формата, цветового и шрифтового решения</li> <li>2 Оформление обложки и модульной сетки численника</li> <li>3 Обложка и развороты</li> </ol>
3	<p>Разработка дизайн-проекта серии упаковок на товар (услуги)</p>	<p>Упаковка — это не просто нанесение надписей и картинок на поверхность тары. Упаковка — это очень мощный инструмент продуктового маркетинга.</p> <p>В времена развитого промышленного производства многие товары одной категории или группы имеют абсолютно аналогичные потребительские свойства. В этом случае упаковка является самым эффективным средством в конкурентном противостоянии брендов.</p> <p>Этапы разработки включают в себя подготовку дизайн-концепции упаковки и адаптацию выбранной дизайн-концепции на все единицы товара, каждый из которых может обладать своими техническими особенностями.</p> <p><b>ЦЕЛЬНОСТЬ ОБРАЗА, ЛАКОНИЧНОСТЬ, ЧЕСТНОСТЬ УПАКОВКИ, ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ.</b></p> <p>Этап 1 Создание основной идеи и некоторого образа упаковки.</p> <p>Этап 2 Приготовление и выдача технического задания для дизайнеров (большой раздел составляют различные технические и стоимостные ограничения).</p> <p>Этап 3 Рассмотрение различных вариантов, которые выдвинули дизайнеры. Выбор наиболее выигрышного варианта.</p> <p>Этап 4 (не всегда присутствует) Тестирование дизайна упаковки, то есть выбор метода оценки, а</p>

	также разработка сценария процесса тестирования и обработка полученных результатов исследования. Этап 5 (не всегда присутствует) Внесение различных изменений в дизайн с учетом полученных мнений потенциальных потребителей.
--	--

#### 4. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1	Проектирование элементов фирменного стиля. Логотип. Деловая документация.	<i>Практическая работа</i>  <i>Самостоятельная работа</i>	Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания. Занятия проводятся в специализированном компьютерном классе УЦ «Арт-дизайн» с обязательным наличием индивидуального рабочего места и наличием специализированного программного обеспечения
2	Проект единого стилового решения для настенного календаря	<i>Практическая работа</i>  <i>Самостоятельная работа</i>	Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания. Занятия проводятся в специализированном компьютерном классе УЦ «Арт-дизайн» с обязательным наличием индивидуального рабочего места и наличием специализированного программного обеспечения
3	Разработка дизайн-проекта серии упаковок на товар (услуги)	<i>Практическая работа</i>  <i>Самостоятельная работа</i>	Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства.

		Консультации по выполнению задания. Занятия проводятся в специализированном компьютерном классе УЦ «Арт-дизайн» с обязательным наличием индивидуального рабочего места и наличием специализированного программного обеспечения
--	--	---

В период временного приостановления посещения обучающимися помещений и территории РГГУ для организации учебного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий могут быть использованы следующие образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;
- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;
- консультации с использованием телекоммуникационных средств.

## 5. Оценка планируемых результатов обучения

### 5.1. Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль: <i>– выполнение задания на практическом занятии</i>		60 баллов
Промежуточная аттестация в форме просмотра работ		40 баллов
<b>Итого за семестр (дисциплину)</b> <i>Зачёт, экзамен</i>		100 баллов

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
0 – 19			F

## 5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ А,В	«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>
82-68/ С	«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	«удовлетвори- тельно»/ «зачтено (удовлетвори- тельно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».
49-0/ F,FX	«неудовлетворительно»/ не зачтено	Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.

### 5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Курс построен по принципу усложнения выполняемых заданий, начиная с проектирования отдельных, небольших по объёму и простых по функции элементов предметно-пространственной среды и заканчивая разработкой рекламно-графических объектов. С усложнением заданий увеличивается и проработка проектов от выполнения эскизных решений с аннотацией до выполнения рекламно-графических объектов и комплексов с пояснительной запиской и экономической документацией.

Программой предусматривается выполнение как длительных проектных работ, так и краткосрочных клаузур, необходимых для активизации учебного процесса и проверки качества результатов самостоятельной работы студентов.

Исходные данные каждого задания основаны на нормах проектирования и анализе рекламно-графических объектов, которые предоставляются студентам педагогом. Составленное задание со списком библиографии утверждается на заседании кафедры и в письменном виде выдаётся студентам. Выдача задания сопровождается прочтением вводной лекции и примерами решения предлагаемой темы из отечественной и зарубежной дизайнерской практики. Вводные лекции могут проводить консультанты из числа преподавателей кафедры и проектно-дизайнерских фирм и организаций.

Во время выполнения заданий преподаватель знакомит студентов с основами проектирования. На конкретных примерах раскрывается взаимосвязь содержания и формы рекламно-графических объектов. Освещаются вопросы композиции, пропорций, модульности, цветовое и стилевое решение проекта. Решаются проблемы синтеза искусства и функции в современных визуальных коммуникациях.

Текущий контроль представляет собой регулярно осуществляемую проверку усвоения учебного материала. Данная оценка предполагает систематичность, непосредственно коррелирующуюся с требованием постоянного и непрерывного мониторинга качества обучения.

Практические занятия, как правило, проводятся в активном и интерактивном режиме. Оценка знаний, умений и навыков осуществляется на всех занятиях в соответствии с целями и задачами занятия. Контроль может проводиться в начале, в ходе отработки основной части и в заключительной части занятия.

Контроль, проводимый в начале занятия, имеет целью проверку качества самостоятельной работы студентов по соответствующей теме практического занятия, а также усвоения основных положений ранее пройденного учебного материала, необходимых для усвоения вопросов данного занятия.

Контроль, проводимый в ходе основной части занятия, должен обеспечить проверку не только хода и качества усвоения учебного материала, но и развитие у студентов творческого мышления.

Контроль, проводимый в заключительной части занятия, осуществляется в случаях, когда оценку качества усвоения материала можно дать после его полного представления.

Планы семинарских и практических занятий предусматривают перечни требований, предъявляемых студенту для получения необходимых по данной дисциплине навыков.

Текущий контроль знаний, умений и навыков осуществляется преподавателем по 100-бальной шкале с выставлением оценки в журнале учета занятий.

Промежуточная аттестация проводится в форме итогового творческого просмотра. Количество работ должно соответствовать требованиям тематического плана учебной программы. В промежуточной аттестации учитываются данные текущего контроля, участие в конкурсах, выставках, олимпиадах и мероприятиях университета.

Аттестация студенческих работ проходит в компьютерном классе с выполнением задания непосредственно в присутствии преподавателя и на компьютерном обеспечении УЦ «Арт-дизайн».

### **Методика выполнения проектных работ**

1. Вводная лекция. Анализ конкурентной среды. Предпроектное исследование.

2. Клаузура на выданную тему – общее решение с использованием разных композиционных средств.
3. Разбор и оценка выполненной клаузурной работы.
4. Разработка идеи и просмотр.
5. Утверждение окончательного варианта.
6. Выполнение окончательного варианта проекта и завершение работы.
7. Кафедральный просмотр с обсуждением итогов проектирования.

В середине каждого семестра проводится промежуточный кафедральный просмотр по выполнению того или иного этапа проектной работы.

## **6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **6.1. Список источников и литературы**

#### **Основная**

1. Устин В.Б. Композиции в дизайне / Учебное пособие.- М.: АСТ:Астрель, 2007.
2. Милова Н.П., Обертас О.Г. Основы композиции / Учебное пособие. – Владивосток.: Изд-во ВГУЭС, 2008.
3. М. Хэмшир, К. Стефенсон. Креативные решения для графического дизайнера. - М., 2009.
4. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М., 2010
5. Домасев М.В. Компьютерная графика и геометрическое моделирование. - СПб., 2009
6. Дэвид Эйри. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. – СПб., 2011
7. 1000 идей для продажи. От логотипа до бренда. – М., 2014
8. В. Харви. 1000 способов шрифтового дизайна. – М., 2015
9. Волкотруб И.Т. Основы комбинаторики. – Киев, 1986
10. Голубева О.Л. Основы композиции. - М., 2001
11. Кудрявцев А., Шрифт.- М., 2003
12. Лесняк В.И. Графический дизайн. – М.: Индекс-маркет, 2011
13. Питерс Т. Основы. Дизайн. – СПб., 2006
14. Чернышев О.В. Формальная композиция. – Минск, 1999

#### **Дополнительная**

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. – М., 1974, М., 2008
2. Дайксель А., Брандмейер К., Глинтерник Э. Товарный знак в Европе и России: вопросы теории и истории. – СПб., 2002
3. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. – М., 2001
4. Иттен И. Искусство цвета. – М., 2007

5. Кандинский В.В. Точка и линия на плоскости. – М., 2001
6. Рунге В.Ф. Основы теории и методологии дизайна. – М.: МЗ-Пресс, 2001
7. Шорохов Е.В. Композиция. – М. 1986

## **6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

Национальная электронная библиотека (НЭБ) [www.rusneb.ru](http://www.rusneb.ru)  
 ELibrary.ru Научная электронная библиотека [www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)  
 Электронная библиотека Grebennikon.ru [www.grebennikon.ru](http://www.grebennikon.ru)  
 JSTOR

## **6.3. Профессиональные базы данных и информационно-справочные системы**

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Информационные справочные системы:  
 Консультант Плюс  
 Гарант

## **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Для обеспечения дисциплины используется материально-техническая база образовательного учреждения: учебные аудитории, оснащённые компьютером и проектором для демонстрации учебных материалов.

Состав программного обеспечения:

Archicad 21 RusStudent  
 AutoCAD 2010 Student  
 3D Max  
 Adobe Photoshop,  
 Adobe Illustrator,  
 Adobe InDesign  
 Kaspersky Endpoint Security  
 Autodesk Maya  
 Blender

## **8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или могут быть заменены устным ответом; обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс; для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств; письменные задания оформляются увеличенным шрифтом; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих: лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования; письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме; экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих: в печатной форме увеличенным шрифтом, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

- для глухих и слабослышащих: в печатной форме, в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих: устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE; дисплеем Брайля PAC Mate 20; принтером Брайля EmBraille ViewPlus;

- для глухих и слабослышащих: автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих; акустический усилитель и колонки;

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1; компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

## **9. Методические материалы**

### **9.1. Планы практических занятий**

Тема 1. Проектирование фирменного стиля. Логотип. Деловая документация.

Цель: 1. Ознакомление с методикой проведения работы в области разработки фирменного стиля.

2. Учёт функциональных и художественных требований.

3. Решение проблем художественно-стилевого решения фирменной стилистики.

Специфика создания логотипа. Проблематика формирования деловой документации..

4. Применение знаний и навыков проектно-графической работы, макетирования.

Состав проекта. Разработка фирменного знака, логотипа. Основные стилеобразующие элементы. Деловая документация (бланки, визитки, конверты, папки)

Этапы и сроки выполнения работы:

1. Выдача задания. Вводная лекция. Клаузура на образное решение по выбранной теме (фирма, предприятие, агентство)

1. Клаузура на общее образно-стилистическое решение проекта фирменного стиля

3. Работа над разработкой логотипа

4. Работа над основными стилеобразующими элементами стиля.

5. Разработка пакета деловой документации.

6. Завершение проекта

Задания для самостоятельной работы: доработка начатых в классе частей проекта.

1. Подберите различные решения проблем формирования фирменной стилистики организаций, фирм, предприятий с учетом разных композиционных, цветовых, стилистических вариантов, материалов, рекламы.

2. Обоснуйте и докажите актуальность собственной концепции проекта

3. Покажите обоснованность своего решения в различных эскизных вариантах.

4. Сделайте различные варианты логотипа по выбранной тематике с представлением развития стилистики на объектах деловой документации.

5. Проанализируйте различные решения дизайна упаковки одного из видов пищевых товаров (классифицировать по основным функциям упаковки).

6. Обоснуйте свою концепцию проекта дизайна упаковки для пищевых продуктов, опираясь на основные требования к качеству и дизайну упаковки (со стороны производителя, продавца, покупателя).

7. Подготовьте различные варианты эскизов образно-стилистического решения упаковки и чертежей конструкций упаковки с целью последующего их утверждения в проекте.

8. Подготовьте пояснительную записку к курсовому проекту с целью его защиты.

9. Изучите литературу и специальные журналы, посвященные различным модульным и стилистическим решениям корпоративных и имиджевых календарей.

10. Выберите свою концепцию современного творческого решения настенного календаря, используя оригинальные и креативные решения модульной сетки и визуального ряда календаря. Обоснуйте свою точку зрения.

11. Проанализируйте, чем отличаются корпоративные и художественно-образные календари. Сделайте эскизы календаря.

12. Подготовьте предварительные макеты модульных сеток настенных календарей и визуальный ряд с целью обоснования своей концепции проекта.

13. Изучите основные формы рекламного плаката (графический, шрифтовой), виды рекламы в которых применяется рекламный плакат (специализированные журналы, книги, посещение выставок профессиональных выставок и др.).

14. Выберите близкую Вам тему проекта с последующим обоснованием концепции в форме устного доклада и предварительных эскизов.

15. Подготовьте предварительные разнообразные эскизы с целью принятия оптимального проектного решения.

16. Подготовьте пояснительную записку к курсовому проекту с целью его защиты.

## Литература

1. Устин В.Б. Композиции в дизайне / Учебное пособие.- М.: АСТ:Астрель, 2007.
2. Милова Н.П., Обертас О.Г. Основы композиции / Учебное пособие. – Владивосток.: Изд-во ВГУЭС, 2008.

3. М. Хэмпшир, К. Стефенсон. Креативные решения для графического дизайнера. - М., 2009.
4. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М., 2010

Тема 2. Проект единого стилевого решения для настенного календаря.

Дальнейшее ознакомление со спецификой проектирования дизайн-объектов. Разработать творческую концепцию и визуальное решение настенного календаря с учётом функциональных особенностей календарной сетки.

Состав проекта. Выполнение серии разворотов и обложки настенного календаря

Этапы и сроки выполнения работы

1. Выдача задания. Вводная лекция. Клаузура на общее концептуальное решение.

2. Клаузура на художественно-образное и стилистическое решение календаря

3. Разработка эскизов и проведение фотосессии по выбранной тематике

4. Работа над модульной календарной сеткой

5. Выполнение чистового макета.

6. Завершение проекта.

Задания для самостоятельной работы: доработка начатых в классе частей проекта.

Номер задания по практикуму: 9-12

Тема 3. Разработка дизайн-проекта серии упаковок на товар (услуги).

Используя методы компьютерной графики спроектировать дизайн упаковки товара, обладающего определенными потребительскими и промышленными качествами, применительно к ее заданной конструкции

2. Организация размещения маркетинговой информации на упаковке определяющую основные сведения о товаре(идентификационная, информационная, дозирующая и т.д.)

Состав проекта. Проект дизайна упаковки одного из видов пищевых товаров(конфеты, молоко, чай)

Курсовая работа (курсовой проект) – написание пояснительной записки.

Этапы и сроки выполнения работы:

1.Выдача задания. Вводная лекция. Клаузура на общее образно-стилистическое решение.

2. Разработка технического задания.

3. Разработка макета.

4. Работа над эскизами визуального оформления

5. Выполнение чистового макета.

6. Работа над текстовой информацией на упаковке.

7. Завершение проекта, включая написание пояснительной записки к курсовой работе (курсовому проекту).

Задания для самостоятельной работы: доработка начатых в классе частей проекта и написание пояснительной записки.

Проанализируйте различные решения дизайна упаковки одного из видов пищевых товаров (классифицировать по основным функциям упаковки).

Обоснуйте свою концепцию проекта дизайна упаковки для пищевых продуктов, опираясь на основные требования к качеству и дизайну упаковки(со стороны производителя, продавца, покупателя).

Подготовьте различные варианты эскизов образно-стилистического решения упаковки и чертежей конструкций упаковки с целью последующего их утверждения в проекте. Подготовьте пояснительную записку к курсовому проекту с целью его защиты.

### Литература

1. Устин В.Б. Композиции в дизайне / Учебное пособие.- М.: АСТ:Астрель, 2007.
2. Милова Н.П., Обертас О.Г. Основы композиции / Учебное пособие. – Владивосток.: Изд-во ВГУЭС, 2008.
3. М. Хэмпшир, К. Стефенсон. Креативные решения для графического дизайнера. - М., 2009.
4. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М., 2010

### 9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

Письменная работа не предусмотрена. Учебной программой предусмотрена защита – просмотр творческих и учебных работ студентов, составление презентации проектов и творческих работ.

### Методические рекомендации для составления проекта-презентации

Логическая последовательность создания презентации:

1. структуризация учебного материала;
2. составление сценария презентации;
3. разработка дизайна мультимедийного пособия;
4. подготовка медиафрагментов (аудио, видео, анимация, текст);
5. проверка на работоспособность всех элементов презентации.

В качестве рекомендаций по применению мультимедийных презентаций можно использовать методические рекомендации Д.В. Гудова, включающие следующие положения:

1. Слайды презентации должны содержать только основные моменты лекции (основные определения, схемы, анимационные и видеофрагменты, отражающие сущность изучаемых явлений);
2. общее количество слайдов не должно превышать 20 – 25;
3. не стоит перегружать слайды различными спецэффектами, иначе внимание обучаемых будет сосредоточено именно на них, а не на информационном наполнении слайда;
4. на уровень восприятия материала большое влияние оказывает цветовая гамма слайда, поэтому необходимо позаботиться о правильной расцветке презентации, чтобы слайд хорошо «читался», нужно чётко рассчитать время на показ того или иного слайда, чтобы презентация была дополнением к уроку, а не наоборот. Это гарантирует должное восприятие информации слушателями.

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина реализуется на факультете истории искусства УЦ Арт-дизайн.

Цель дисциплины - является главной профилирующей дисциплиной профиля «Графический дизайн». Важной особенностью курса является непосредственная связь учебного процесса с современной практикой проектирования различных объектов графического дизайна.

Задачами дисциплины являются:

- освоение студентами методики проектирования и практических навыков композиционной работы с графическими объектами разного назначения;
- развитие у студентов графического и образного мышления, художественного вкуса и понимания творческих проблем, умения их разрешать;
- изучение свойств и закономерностей объективной действительности и передачи этой действительности в практической плоскости графическими и пластическими средствами;
- изучение основ проектирования и общих конструктивных принципов построения объемно-пространственного графического мира;
- формирование творческого мышления, художественного видения, профессионально-творческой психологии будущего дизайнера.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла      УК-2.1  
Знает содержание и особенности жизненного цикла проекта
- УК-2.2 вырабатывает стратегию действий на основе критического анализа
- УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели      УК-3.1 Организует работу команды и руководит ей
- УК-3.2 вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
- ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи      ОПК-3.1  
Обосновывает содержательную сторону творческой идеи в ходе практики
- ОПК-3.2 Разрабатывает практическую приложимость идеи к данному диапазону практик
- ОПК-4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу      ОПК-4.1 Организует систему представления результатов творческой работы в различных социокультурных средах
- ОПК-4.2 Разрабатывает инновативные методы представления результатов творческой работы

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- теоретические основы композиционного построения в графическом дизайне;
- систематизирующие методы формообразования (модульность, комбинаторика);

- преобразующие приемы цветовой организации в графическом дизайне;
- технологии изготовления различных рекламных объектов.

Уметь:

- выполнять проекты в технике компьютерной графики;
- пользоваться основными методами макетирования и моделирования;
- применять в проектных разработках современные материалы;
- проводить фотосессию;
- пользоваться навыками эскизной, плоскостной и объемной графики;
- создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу.

Владеть:

- осмыслением поставленных проектных творческих задач, созданием «проектной концепции»;
- практическими навыками решения проектных задач;
- основными законами композиции в организации графической плоскости и в дизайне объемно-пространственного средового объекта;
- фундаментальными законами колористики и умением применять их на практике;
- методикой подготовки сопроводительных документов к проекту;
- навыками общения с клиентом-заказчиком посредством дизайн-проекта;
- навыками самостоятельного чтения лекций или проведения практических занятий в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального и дополнительного образования; способностью планировать учебный процесс и выполнять методическую работу.

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета (1,2 семестр) и экзамена (3 семестр).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 12 зачетные единицы.

