

**Министерство культуры Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»
Факультет визуальных искусств
Кафедра дизайна**

ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Рабочая программа дисциплины

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки
«Графический дизайн»

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения
Очная, очно-заочная

Кемерово, 2025

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «Бакалавр».

Утверждена на заседании кафедры дизайна и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная информационно-образовательная среда КемГИК» по web-адресу <http://edu.kemguki.ru> 31.08.2021, протокол №1.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 31.08.2022 г., протокол № 1.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 25.05.2023 г., протокол № 10.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 27.05.2024 г., протокол № 10.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 22.04.2025 г., протокол № 10.

Проектирование: рабочая программа дисциплины по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», направленность (профиль) «Графический дизайн», уровень высшего образования «Бакалавриат» / сост. Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян, И. П. Пашкова, А. Г. Алексеев, С. В. Мелкова. - Кемерово : КемГИК, 2024. - 44 с. - Текст : непосредственный.

Авторский коллектив:

профессор Г.С.Елисеенков (Часть 1, разделы 2.1, 2.2, 2.6, 2.7)

профессор Г.Ю.Мхитарян (раздел 2.3)

доцент И.В.Пашкова (раздел 2.4, 2.5)

доцент А.Г.Алексеев (разделы 3.1, 3.2, 3.3)

доцент Мелкова С.В. (раздел 3.4)

СОДЕРЖАНИЕ

рабочей программы дисциплины «Проектирование»

1. Цели освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы Бакалавриата.....	4
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
4. Объем, структура и содержание дисциплины	6
4.1. Объем дисциплины.....	6
4.2. Структура дисциплины (очная форма).....	7
4.3. Содержание дисциплины	10
5. Образовательные и информационно-коммуникационные Технологии	21
5.1 Образовательные технологии	21
5.2. Информационно-коммуникационные технологии	22
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работ (СР) обучающихся	22
7. Фонд оценочных средств	27
8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	38
8.1. Основная литература	38
8.2. Дополнительная литература	39
8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»	40
8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы	41
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины	41
10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья	41
11. Список (перечень) ключевых слов	43

1. Цели освоения дисциплины:

усвоение теоретических и технологических основ проектирования в дизайне;

формирование и развитие профессионального концептуально-образного мышления дизайнера;

формирование практических умений разработки дизайн-концепций и системы художественных образов в проектных вариантах объектов дизайна.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы бакалавриата

Дисциплина «Проектирование» входит в обязательную часть образовательной программы по направлению 54.03.01 «Дизайн».

Для освоения дисциплины «Проектирование» необходимы знания, умения и компетенции, сформированные в результате изучения обучающимися дисциплин «История искусств», «Академический рисунок», «Информационно-коммуникационные технологии в дизайне», «Научные исследования в дизайне».

В результате освоения дисциплины «Проектирование» формируются базовые знания и умения, необходимые для успешного освоения дисциплин: «Основы производственного мастерства», «Графический дизайн в рекламе», «Графический дизайн в полиграфии», «Компьютерная графика», а также для прохождения проектно-технологической и преддипломной практики.

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций и индикаторов их достижения.

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций		
	Знать	Уметь	Владеть
универсальные компетенции:			
УК-2. Разработка и реализация проектов: способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм,	структуру дизайна, его объекты, типы и виды	выстраивать личную образовательную траекторию, ориентируясь на лучшие образцы дизайнерского искусства и	методами программирования проектов

имеющихся ресурсов и ограничений		участвуя в профессиональных конкурсах и фестивалях дизайна	
общепрофессиональные компетенции:			
ОПК-2. Научные исследования: способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	методы научных исследований	проводить предпроектные исследования	методами предпроектного анализа и комплексной оценки проблемной ситуации
ОПК-3. Методы творческого процесса дизайнеров: способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	технологии дизайн-проектирования, методы формирования идей, способы графической интерпретации идей	разрабатывать идеи и адекватно воплощать их в визуально-художественные образы дизайн-проектов	технологией концептуального и художественно-образного дизайн-проектирования
ОПК-4. Создание авторского дизайн-проекта: способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные	художественно-выразительные средства графического, предметного и средового дизайн-проектирования	проектировать и конструировать предметные комплексы, упаковку, объекты полиграфии, рекламы и визуальной	разнообразными видами проектной графики

комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		коммуникации	
--	--	--------------	--

Перечень обобщённых трудовых функций и трудовых функций, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника

Профессиональные стандарты	Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции
Профессиональный стандарт «Графический дизайнер»: утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17.01.2017 г., № 40н	Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (ИИиК)	1. Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов ИИиК. 2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной ИИиК. 3. Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной ИИиК.

4. Объем, структура и содержание дисциплины «Проектирование»

4.1. Объем дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет **40** зачетных единиц, **1440** академических часов.

Для студентов очной формы обучения предусмотрено 864 часа контактной (аудиторной) работы с обучающимися (56 часов лекций, 776 часов – практических занятий, 32 часа – индивидуальных занятий) и 288 часов самостоятельной работы. 451 час (52%) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Для студентов очно-заочной формы предусмотрено 198 часов контактной (аудиторной) работы с обучающимися (24 часа лекций, 138 часов – практических занятий, 36 часов - индивидуальных занятий) и 1170 часов самостоятельной работы. 136 часов (68 %) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Практическая подготовка при реализации учебной дисциплины организуется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Практическая подготовка включает в себя отдельные занятия лекционного типа, которые предусматривают передачу учебной информации обучающимся, необходимой для последующего выполнения работ, связанной с будущей профессиональной деятельностью.

4.2. Структура дисциплины Очная форма обучения

№ пп	Раздел дисциплины	Семестр	Зачет.един	Всего	Виды учебной работы, в т.ч. СР и трудоемкость (в час.)					В т.ч. ауд. занятия в интерактивной форме*
					лекции	практич	индиви.	СР	экзамен	
1	Часть 1. Теоретические основы дизайн- проектирования	1	1	36	4*	22/ 12*	1*		9	Проблемная лекция – 4* Дискуссия – 4* Обсуждение докладов – 8*
2	Часть 2. Проектирование в графическом дизайне	1-8	30	1080	34 24 *	596 279 *	25 *	200	225	
2.1	Раздел 2.1. Проектирование знаков и логотипов	1 2	2 2	72 72	2* 6/ 4*	60/ 30* 46/ 28*	1* 2*		9 18	Проблемная лекция – 6* Дискуссия – 18* Защита проектных разработок – 40*
2.2	Раздел 2.2. Проектирование плаката	1	2	72	2*	49/ 20*	2*	1	18	Проблемная лекция – 4* Дискуссия – 8*

		2	2	72	2*	50/ 20*	2		18	Защита проектных разработок – 24* Обсуждение мультимедийных презентаций – 8*
2.3	Раздел 2.3. Проектирование фирменного стиля и графического комплекса	3 4	4 4	144 144	6/ 4* 4*	100 /38 * 70/ 24*	3* 3*	8 40	27 27	Дискуссия – 18* Защита проектных разработок – 42* Обсуждение мультимедийных презентаций - 18*
2.4	Раздел 2.4. Иллюстрации в графическом дизайне	5	2	72	4*	31/ 22*	1*	27	9	Дискуссия – 6* Защита проектных разработок – 16*
2.5	Раздел 2.5. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии	5 6	2 3	72 108	2* 4	32/ 16* 70/ 30*	2* 3*	18 4	18 27	Защита проектных разработок – 30* Обсуждение мультимедийных презентаций - 8* Дискуссия – 8*
2.6	Раздел 2.6. Издательский проект	7	3	108	2	67/ 30*	3*	18	18	Обсуждение мультимедийных презентаций - 22* Дискуссия – 8*
2.7	Раздел 2.7. Комплексный графический проект	8	4	144		21*	3*	84	36	Защита проектных разработок – 17* Дискуссия – 4*
3	Часть 3. Графическое проектирование в предметном и средовом дизайне	3-7	9	324	18 4*	158 96*	6*	88	54	
3.1	Раздел 3.1. Графическое проектирование в дизайне среды	3 4	2 1	72 36	2* 4	30/ 20* 20/ 12*	1* 1*	30 2	9 9	Защита проектных разработок – 28* Дискуссия – 4*
3.2	Раздел 3.2. Графическое проектирование в предметном дизайне	5	1	36	2*	24/ 12*	1*		9	Защита проектных разработок – 12* Дискуссия – 2*
3.3	Раздел 3.3. Графическое проектирование	6	1	36	4	20/ 12*	1*	2	9	Защита проектных разработок – 10*

	средств транспорта									Дискуссия – 2*
3.4	Раздел 3.4. Проектирование в графическом фешн-дизайне	7	4	144	6	64/40*	2*	54	18	Защита проектных разработок – 34* Дискуссия – 6*
	Всего часов в интерактивной форме:									451* (52%)
	Итого: 1440	1-8	40	1440	56 32 *	776 361 *	32 *	288	288	

Структура дисциплины Очно-заочная форма обучения

№ пп	Раздел дисциплины	Семестр	Зачет.един	Всего	Виды учебной работы, в т.ч. СР и трудоемкость (в час.)					В т.ч. ауд. занятия в интерактивной форме*
					лекции	практич	индив.	СР	экзамен	
1	Часть 1. Теоретические основы дизайн-проектирования	1	1	36	2*	2*	2*	30		Проблемная лекция – 2* Дискуссия – 2*
2	Часть 2. Проектирование в графическом дизайне. Часть 3. Графическое проектирование в предметном и средовом дизайне	1-9	39	1404	22 2*	136 94*	32 *	114 0	72	
2.1	Раздел 2.1. Проектирование знаков и логотипов	1	4	144	4	20/14*	4*	107	9	Дискуссия – 2* Защита проектных разработок – 16*
2.2	Раздел 2.2. Проектирование плаката	2	4	144	2*	20/14*	4*	109	9	Проблемная лекция – 2* Дискуссия – 2* Защита проектных разработок – 16*
2.3	Раздел 2.3. Проектирование фирменного стиля и графического комплекса.	3 4	6 4	216 144	2 2	20/14* 16*	4* 4*	181 113	9 9	Дискуссия – 2* Защита проектных разработок – 10* Обсуждение

	Графическое проектирование в дизайне среды									мультимедийных презентаций - 6*
2.4	Раздел 2.4. Иллюстрации в графическом дизайне	5	2	72	2	10/ 6*	4*	56		Защита проектных разработок – 6*
2.5	Раздел 2.5. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии. Графическое проектирование в предметном дизайне	5 6	4 4	144 144	2 2	10/ 6* 12/ 4*	4* 4*	119 117	9 9	Защита проектных разработок – 8* Обсуждение мультимедийных презентаций - 2*
2.6	Раздел 2.6. Издательский проект. Проектирование в графическом фешн-дизайне	7	6	216	2	10/ 8*	4*	191	9	Обсуждение мультимедийных презентаций - 6* Дискуссия – 2*
2.7	Раздел 2.7. Комплексный графический проект	8,9	5	180	4	18/ 12*	4*	145	9	Защита проектных разработок – 10* Дискуссия – 2*
	Всего часов в интерактивной форме:									136* (68%)
	Итого: 1440	1-9	40	1440	24 4*	138 96*	36 *	117 0	72	

/*помечаются часы на интерактивные формы обучения

4. 3. Содержание дисциплины

№ п/п	Содержание дисциплины (Разделы. Темы)	Результаты обучения	Виды оценочных средств; формы текущего контроля, промежуточн ой аттестации
1	Часть 1. Теоретические основы дизайн-проектирования		
	Структурная модель дизайна. Объекты дизайна: предмет, среда, коммуникация. Типы и виды	Формируемые компетенции: - способен определять	

	дизайна. Комплексные объекты и комплексное дизайн-проектирование. Дизайн как процесс и результат проектной деятельности. Системно-деятельностная модель дизайна. Основные этапы проектирования. Анализ проблемной ситуации и формирование цели проектирования. Концептуальное проектирование и формирование идеи артефакта. Перцептуальное проектирование и визуальный образ артефакта. Создание и функционирование артефактов. Мышление дизайнера как адекватное отражение сложного процесса дизайн-проектирования. Мышление дизайнера как интеграция различных типов мышления. Концептуальные, понятийные компоненты мышления дизайнера. Художественно-творческие, образные компоненты мышления. Проектное мышление дизайнера и его формы. Визуальное мышление и его роль в визуализации идеи и концептуализации образа. Художественные средства дизайна. Смысловые и формообразующие средства. Технология проектирования в дизайне. Выявление и анализ проблемной ситуации. Идея как авторская интерпретация проблемы, авторская позиция и основная мысль. Целевая аудитория и цель проектирования. Способы воздействия. Художественный замысел. Материализация идеи в художественном образе.	круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений (УК-2); - способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях (ОПК-2). В результате изучения раздела студент должен: Знать: - структуру дизайна, его объекты, типы и виды (УК-2); Уметь: - выстраивать личную образовательную траекторию, ориентируясь на лучшие образцы дизайнерского искусства и участвуя в профессиональных конкурсах и фестивалях дизайна (УК-2); Владеть: - методами предпроектного анализа и комплексной оценки проблемной ситуации (ОПК-2)	Тестовый контроль, собеседование
2	Часть 2. Проектирование в графическом дизайне		
2.1	Раздел 2.1. Проектирование знаков и логотипов		

	Знаки и знаковые системы, их применение в дизайне. Знаки-индексы и их сигнальная функция. Иконические знаки и их модельная функция. Изоморфное соответствие иконических знаков и объектов. Изображения: схемы, диаграммы, чертежи. Знаки-символы: эмблемы, гербы, художественно-графические символы. Символ как отражение сущности абстрактных идей в чувственно-наглядной форме. Функционирование знаков-символов как средства информации. Пиктография как знаково-символическая система и ее функции. Икотип и логотип. Виды и особенности икотипов. Виды и назначение логотипов. Интеграция знаков и логотипов в единой композиции. Предметно-ассоциативная символика: предметное содержание знака. Символическая и художественно-образная интерпретация предметного содержания знака. Абстрактно-ассоциативная символика: абстрактно-графическое содержание знака. Полисемантизм в символической и художественно-образной интерпретации абстрактных знаков. Образно-шрифтовая символика: предметный шрифт, графическое изображение аббревиатур в логотипах.	Формируемые компетенции: - способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4). В результате изучения раздела студент должен: Знать: -назначение и виды знаков (икотипов) и логотипов (ОПК-4); - виды графической символика (ОПК-4); Уметь: - разрабатывать иконические знаки и логотипы (ОПК-4). Владеть: - методами создания знаков и логотипов (ОПК-4)	Защита учебно-творческих дизайн-проектов, мультимедийная презентация, курсовой проект, экзаменационный просмотр
2.2	Раздел 2.2. Проектирование плаката		
	Классификация плакатов: по содержанию, по назначению, по целям воздействия, по способам воздействия. Политический и социальный плакат. Рекламный плакат. Культурно-зрелищный плакат. Афиша как разновидность рекламного плаката. Технология разработки плаката. Определение проблемного поля. Формирование идеи. определение	Формируемые компетенции: - способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению	Тестовый контроль, защита учебно-творческих дизайн-проектов, мультимедийная презентация, курсовой

	целевой аудитории, цели и способа воздействия плаката. Художественные средства плаката. Смысловые художественные средства. Виды и функции изображений в плакате. Текст в плакате и его функции: выражение идеи, конкретизация смысла. Формообразующие художественные средства. Виды композиции, назначение и функции цвета в плакате. Шрифт как графическая форма текста и его стилистика. Способы взаимодействия изображения и текста в плакате. Контрапункт, контраст, противоречие. Визуальная метафора, аллегория, гипербола. Назначение серии плакатов и ее особенности. Единство проблематики и стилистики. Единые подходы к интерпретации содержания и художественных образов, к композиционному, цветовому решению. Единичный плакат серии как самостоятельное законченное произведение. Дифференциация идеи и ее выражение с помощью различных художественных образов. Композиционная и колористическая трансформация.	дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) (ОПК-3). В результате изучения раздела студент должен: Знать: - виды плакатов и их художественные средства (ОПК-3); - способы воздействия плакатов на целевую аудиторию (ОПК-3); Уметь: - разрабатывать идею и художественный образ плаката (ОПК-3); Владеть: - технологией разработки и создания плакатов (ОПК-3)	проект, портфолио, экзаменационный просмотр
2.3	Раздел 2.3. Проектирование фирменного стиля и графического комплекса		
	Понятие стиля. Стиль в дизайне. Стиль как критерий формообразования и выражения содержания. Понятие фирменного (корпоративного) стиля, его функции и назначение. Структура фирменного стиля: визуально-графические, организационно-коммуникативные и производственные компоненты. Компоненты и носители фирменного стиля. Разработка концепции фирменного стиля. Определение основных	Формируемые компетенции: - способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои	Защита учебно-творческих дизайн-проектов, мультимедийная презентация, курсовой проект, портфолио, экзаменационный просмотр

	стилеобразующих компонентов. Официальные константы фирменного стиля. Фирменный и товарный знак, требования к их разработке, условия и правила регистрации. Технология разработки фирменных и товарных знаков. Цветографическая стилистика. Фирменный шрифт. Выбор и разработка необходимого и достаточного набора компонентов фирменного стиля: фирменной документации, рекламы, сувениров, продукции и упаковки, элементов офисного дизайна. Понятие графического комплекса. Соотношение понятий «фирменный стиль» и «графический комплекс». Разновидности графических комплексов: долговременного, периодического и кратковременного действия. Технология проектирования графического комплекса. Графический комплекс визуальной информации, его назначение и особенности. Рекламно-графический комплекс. Комплекс графики малых форм информационно-сервисного назначения. Графический комплекс для экспозиций. Графический комплекс для социально-культурных акций, фестивалей.	предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) (ОПК-3). В результате изучения раздела студент должен: Знать: - назначение и особенности фирменного стиля и графического комплекса (ОПК-3); Уметь: - разрабатывать графические компоненты фирменного стиля (ОПК-3); - разрабатывать графические комплексы (ОПК-3) Владеть: - технологией разработки и создания дизайн-проектов фирменного стиля и графического комплекса (ОПК-3).	
2.4	Раздел 2.4. Иллюстрации в графическом дизайне		
	Общее понятие иллюстрации. Классификация иллюстраций: по методу передачи информации, по расположению, по содержанию, по назначению, по графическим средствам, по цветам изображаемых элементов, по способам расположения на полосе (<i>при верстке</i>), по технике исполнения и т.д. Особенности и назначение	Формируемые компетенции: - способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению	Защита учебно-творческих проектов, мультимедийная презентация, портфолио, экзаменационный просмотр

	иллюстраций в графическом дизайне. Предметные изобразительные иллюстрации. Абстрактно-ассоциативные иллюстрации. Фотография и фотографика как разновидности иллюстраций в графическом дизайне. Условно-схематические иллюстрации и их использование в графическом дизайне. Технологии разработки иллюстраций. Материалы и инструментарий иллюстратора-графика.	дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) (ОПК-3). В результате изучения раздела студент должен: Знать: виды и назначение иллюстраций (ОПК-3); Уметь: разрабатывать иллюстрации в графическом дизайне (ОПК-3); Владеть: графическими средствами для создания иллюстраций (ОПК-3).	
2.5	Раздел 2.5. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии		
	Упаковка как объект проектирования. Определение понятий «Упаковка», «Плоская упаковка», «Объемная упаковка», «Комплексная упаковка». Особенности дизайна упаковки. Пластическая и графическая моделировка формы упаковки. Эстетические и функциональные особенности упаковки. Информационная и рекламная функция упаковки. Форма и конструктивное решение упаковки. Образно-графическое решение упаковки. Фирменная упаковка как компонент корпоративного стиля. Пластическая и графическая разработка комплексной упаковки. Малые формы полиграфии. Информационно-сервисные элементы. Рекламные объекты	Формируемые компетенции: - способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4). В результате изучения	Защита учебно-творческих дизайн-проектов, мультимедийная презентация, курсовой проект, портфолио, экзаменационный просмотр

	полиграфии. Открытка как объект дизайн-проектирования. История возникновения открытки. Конструктивные характеристики открытки: вид, размер, конструкция, форма. Функциональная обусловленность проектирования открыток. Классификация открыток. Материальное воплощение дизайн-формы. Требования к макету. Изобразительные элементы и художественные приемы. Стилизовое единство изображения и текста в открытке. Тематические серии открыток. Календарь как объект дизайн-проектирования и вид полиграфической продукции. История возникновения и развития календаря. Виды календарей. Функциональное назначение. Структура и конструкция. Информативность и художественный образ. Проектирование многостраничного календаря.	раздела студент должен: Знать: - виды упаковки и их назначение (ОПК-4); - малые формы полиграфии и особенности их проектирования (ОПК-4); Уметь: - проектировать упаковку (ОПК-4); - проектировать серии тематических открыток (ОПК-4); - проектировать многостраничный календарь (ОПК-4); Владеть: - технологией дизайн-проектирования упаковки и малых форм полиграфии (ОПК-4).	
2.6	Раздел 2.6. Издательский проект		
	Дизайн многостраничных изданий. Газетно-журнальный дизайн. Многостраничные буклеты и проспекты. Макетирование многостраничных изданий. Основные элементы изданий. Обложка, страницы. Конструктивное решение издания. Дизайн основных элементов многостраничных изданий. Соотношение изобразительных и текстовых элементов. Виды иллюстраций и способы их выполнения. Проектирование многостраничного проспекта. Технология разработки проспекта. Тематика и назначение, целевая аудитория. Основные аспекты содержания, тематические рубрики. Заголовки и шрифтовая графика. Подбор иллюстративного материала. Верстка. Технология	Формируемые компетенции: - способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях (ОПК-2); - способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды,	Защита учебно-творческих дизайн-проектов, мультимедийная презентация, курсовой проект, портфолио, экзаменационный просмотр

	предпечатной подготовки многостраничного издания. Художественное редактирование. Создание опытного образца многостраничного проспекта. Портфолио как разновидность учебно-творческого издательского проекта. Назначение учебно-творческого портфолио и его структура. Основные разделы содержания учебно-творческого портфолио, подбор иллюстративного материала, его редактирование. Особенности дизайна учебно-творческого портфолио и его верстки. Стилистика и художественные приемы графического решения учебно-творческого портфолио.	объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4). В результате изучения раздела студент должен: Знать: - виды и особенности издательских проектов (ОПК-2); - типографику и технологию проектирования многостраничных изданий (ОПК-4); Уметь: - проектировать многостраничные издания (ОПК-4); Владеть: - технологией проектирования и верстки многостраничных изданий (ОПК-4).	
2.7	Раздел 2.7. Комплексный графический проект		
	Комплексный графический проект по теме выпускной квалификационной работы. Определение целей и задач проектирования, объекта и предмета проектирования, методов проектирования. Предпроектный анализ. Реферирование теоретических источников. Анализ практики проектирования аналогичных объектов. Анализ проблемной ситуации. Определение состава проекта. Концептуальное проектирование. Функциональные аспекты проекта. Методы поиска и формирования идей. Концептуальные подходы и основные идеи проекта. Художественно-образное проектирование. Основные	Формируемые компетенции: - способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений (УК-2); - способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях (ОПК-2);	Защита учебно-творческих дизайн-проектов, мультимедийная презентация, курсовой проект, портфолио, экзаменационный просмотр

	визуальные и художественные образы проекта, их стилистика. Композиционное и колористическое решение проекта	В результате изучения раздела студент должен: Знать: -способы решения проектных задач (УК-2); Уметь: - решать актуальные задачи посредством дизайн-проектов (УК-2); Владеть: -методами предпроектного анализа (ОПК-2); -технологией проектирования (УК-2).	
3	Часть 3. Графическое проектирование в предметном и средовом дизайне		
3.1	Раздел 3.1. Графическое проектирование в дизайне среды		
	Типология форм архитектурной среды. Малые архитектурные формы в средовом дизайне. Макетирование, анализ масштабных связей. Эргодизайн. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Нормативная документация. Состав проекта. Современные тенденции средового проектирования. Суперграфика в интерьере. Колористика среды. Разработка графических произведений для размещения в средовых пространствах. Ландшафтное проектирование. Современные тенденции ландшафтного дизайна. Композиция малого сада. Генплан. Видовые точки. Площадка отдыха в городском сквере. Фитодизайн. Зимний сад в интерьере. Графические произведения в ландшафтном дизайне.	Формируемые компетенции: - способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4). В результате изучения раздела студент должен: Знать: - типологию форм средового дизайна (ОПК-4); Уметь: - выполнять форэскизы средовых объектов (ОПК-4); Владеть: - технологией средового	Защита учебно-творческих дизайн-проектов, мультимедийная презентация, экзаменационный просмотр

		проектирования (ОПК-4).	
3.2	Раздел 3.2. Графическое проектирование в предметном дизайне		
	Основные объекты промышленного дизайна. Эргономические и антропометрические факторы проектирования в промышленном дизайне. Принципы формообразования промышленных изделий. Конструкторская разработка в дизайн-проектировании. Процесс художественного конструирования, стадии проекта. Основные типы проектных задач. Особенности изобразительных средств проектной графики. Разработка фрагментов и деталей. Создание двухмерных изображений. Виртуальное прототипирование. Визуализация трехмерной модели. Макетирование в промышленном дизайне. Проектирование отдельных промышленных образцов. Проектирование предметов быта без сложной электронной начинки. Проектирование предметов мебели, светильников, детских игрушек. Проектирование предметной сувенирной продукции оригинальной объемной формы. Проектирование предметных комплексов. Графическое решение объектов предметного дизайна.	Формируемые компетенции: - способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4). В результате изучения раздела студент должен: Знать: -основные объекты промышленного дизайна (ОПК-4); Уметь: - проектировать бытовые предметы и сувенирную продукцию (ОПК-4); Владеть: -технологией проектирования и конструирования предметов (ОПК-4).	Защита учебно-творческих дизайн-проектов, мультимедийная презентация, экзаменационный просмотр
3.3	Раздел 3.3 Графическое проектирование средств транспорта		
	Классификация средств транспорта. Ретроспективные и современные модели. Футуристическое проектирование транспортных средств. Учет аэродинамики и эргономики.	Формируемые компетенции: - способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные	Защита учебно-творческих дизайн-проектов, мультимедийная презентация, экзаменационный просмотр

	Основы общей компоновки автомобиля. Типы кузовов. Специфические средства динамичной композиции. Виды и особенности динамичной формы. Создание двухмерных изображений. Проекция для создания 3D студии. Виртуальное прототипирование. Визуализация трехмерной модели. Проектирование электрических транспортных средств для передвижения на небольших скоростях в пределах города. Проектирование шоу-каров для рекламных целей: автомобиль-бутерброд, сотовый телефон, чемодан и т.п. Приемы трансформации формы серийного автомобиля для рекламных целей. Рекламные автофургоны. Основы автотюнинга. Конструкторская и художественно-образная составляющая проектирования средств транспорта. Графическое решение объектов предметного дизайна.	образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (ОПК-4). В результате изучения раздела студент должен: Знать: -принципы формообразования средств транспорта (ОПК-4); Уметь: -разрабатывать дизайн-концепции для перспективных транспортных средств (ОПК-4); Владеть: -технологией проектирования средств транспорта (ОПК-4).	ая презентация, экзаменационный просмотр
3.4	Раздел 3.4. Проектирование в графическом фэшн-дизайне		
	Фэшн-дизайн в структуре проектирования. Фэшн-дизайн как специфический вид дизайна. Стиль и мода в дизайне костюма. Основные понятия и терминология: фэшн-дизайн, мода, стиль, тенденции, тренд. Графическое изображение в проектировании костюма. Виды эскизов. Фор-эскиз. Особенности разработки фор-эскиза. Фиксация первоначальных представлений автора о форме костюма. Творческий эскиз. Особенности разработки творческого эскиза. Рекламно-графический эскиз. Особенности разработки рекламно-графического эскиза. Фэшн-иллюстрация, фэшн-альбом,	Формируемые компетенции: - способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	Защита учебно-творческих дизайн-проектов, мультимедийная презентация, портфолио, экзаменационный просмотр

	рекламная журнальная страница, плакат и др. Особенности стилизации фигуры для рекламной графики.	(ОПК-4). В результате изучения раздела студент должен: знать: - задачи и роль дизайнеров в области фешн-дизайна (ОПК-4); уметь: - разрабатывать дизайнерские проекты в области графического фешн-дизайна (ОПК-4); владеть: - способностью разрабатывать оригинальные дизайнерские проекты в области графического фешн-дизайна (ОПК-4).	
--	--	---	--

5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии

5.1 Образовательные технологии

Основу преподавания учебной дисциплины составляют **проектные технологии** с двумя ведущими методами: методом **визуализации** идеи и методом **концептуализации** образа.

Поскольку учебная проектная деятельность обучающихся осуществляется в художественно-творческой сфере (дизайн), где конечным результатом является создание оригинального творческого продукта, то освоение дисциплины невозможно без использования **проблемно-поисковых технологий**: предпроектного анализа ситуации, поиска и формирования идей, разработки и обоснования художественного замысла.

В процессе освоения дисциплины широко используются **художественно-творческие технологии**, поскольку студенты выполняют не только стандартные учебные задания, но и решают нестандартные художественно-творческие задачи, которые предполагают выход на профессиональные международные, всероссийские и региональные художественные конкурсы, фестивали, выставки.

Для диагностики компетенций применяются следующие формы контроля: тестовый контроль, защита проектов, экзаменационные комплексные просмотры, участие в профессиональных конкурсах и фестивалях.

5.2. Информационно-коммуникационные технологии

Освоение дисциплины, основу которой составляет учебно-творческая проектная деятельность, предполагает широкое использование двухмерного и трехмерного **компьютерного моделирования**, мультимедийных **телекоммуникационных технологий**. Для разработки учебно-творческих дизайн-проектов обучающиеся осваивают векторную и растровую компьютерную графику, искусство компьютерной верстки.

Освоение учебной дисциплины «Проектирование» предполагает размещение различных электронно-образовательных ресурсов на сайте вуза в **электронной информационно-образовательной среде** КемГИК и использование ее интерактивных инструментов. Ознакомление с данными ресурсами доступно каждому студенту посредством логина и пароля. Электронная образовательная среда КемГИК обеспечивает обучающимся доступ к учебным изданиям, учебно-методическим разработкам, фиксацию хода образовательного процесса и его результатов, формирование электронного портфолио обучающихся, взаимодействие между участниками образовательного процесса (web-адрес <http://edu.kemguki.ru/>).

Научно-исследовательская и проектно-творческая деятельность обучающихся в рамках дисциплины «Проектирование» предполагает широкое обращение к **информационным ресурсам сети Интернет**. В учебных лабораториях кафедры дизайна имеется постоянный доступ всех обучающихся к сети Интернет.

Применение **мультимедийных электронных презентаций** осуществляется в трех направлениях: 1) как учебно-наглядный ресурс преподавателя на лекционных, практических и индивидуальных занятиях; 2) как доступный для всех студентов учебно-наглядный ресурс в электронной информационно-образовательной среде КемГИК; 3) как форма фиксации теоретических и практических разработок студентов, с которыми они выступают на защите дизайн-проектов, выпускных квалификационных работ, на презентациях и научных конференциях.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся

Организационные ресурсы

Положение об учебно-творческих работах студентов

Учебно-программные ресурсы

Рабочая программа дисциплины

Учебно-теоретические ресурсы

Учебное пособие

Учебно-практические ресурсы

Сборники творческих работ

Учебно-методические ресурсы

Методические указания по выполнению самостоятельной работы

Методические указания по выполнению курсовых проектов

Учебно-справочные ресурсы

Учебный терминологический словарь

Учебно-наглядные ресурсы

Электронные презентации

Учебно-библиографические ресурсы

Список рекомендуемой литературы

Средства диагностики и контроля

Примерная тематика курсовых проектов

Контрольные вопросы

Тестовые задания

Портфолио

Основные виды самостоятельной работы обучающихся:

курсовые проекты;

научно-исследовательская работа;

подготовка творческого портфолио;

подготовка творческих работ для участия в конкурсах и фестивалях международного и всероссийского уровня;

подготовка выпускной квалификационной работы (дизайн-проекта).

Примерная тематика курсовых проектов

1. Дизайн-проект системы визуальной информации.
2. Дизайн-проект графических элементов фирменного стиля.
3. Художественно-графический проект серии плакатов.
4. Дизайн-проект графической символики и пиктограмм.
5. Дизайн-проект суперграфики.
6. Проект графической рекламы в городской среде.
7. Художественно-графический проект малых форм полиграфической рекламы.
8. Концепция и дизайн многостраничного издательского проекта.
9. Дизайн-проект упаковки и этикеток.
10. Дизайн-проект графических элементов экспозиций.
11. Дизайн-проект серии открыток.
12. Дизайн-проект настенных и настольных календарей.
13. Художественно-графический проект серии афиш.
14. Дизайн-проект графического комплекса для социально-культурной акции.

Структура пояснительной записки к курсовому проекту

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
-----------------	----------

Раздел 1. Предпроектный анализ	5
1.1. Анализ теоретических источников по теме проекта	5
1.2. Анализ аналогичных проектов	8
Раздел 2. Концепция проекта	10
2.1. Функциональное назначение проекта	10
2.2. Концептуальные подходы и основные идеи проекта	12
Раздел 3. Художественная стилистика проекта	14
3.1. Визуально-художественные образы	14
3.2. Композиционное и цветовое решение проекта	18
Заключение	20
Список литературы	22
Приложения	24

Тематика сообщений, докладов, статей

1. Терминологические проблемы графического дизайна.
2. Дифференциация видов, направлений, стилей графического дизайна.
3. Айдентика в графическом дизайне.
4. Структура и модели графического дизайна.
5. Концептуальные подходы в графическом дизайн-проектировании.
6. Проблема поиска и формирования идей в графическом дизайне.
7. Художественный и визуально-графический образ в дизайне.
8. Графический дизайн в структуре современной визуальной коммуникации.
9. Знаково-символическая природа логотипов и икотипов.
10. Графические комплексы в структуре визуальной коммуникации.

Методические указания для обучающихся по организации самостоятельной работы

Самостоятельная работа обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн» (графический дизайн) является важнейшей частью учебного процесса в вузе. В профессиональной среде дизайнеров бытует поговорка: «Научить дизайну нельзя, а научиться можно». В определенных аспектах эта поговорка соответствует действительности. В овладении искусством графического дизайна большую роль играет мотивационно-личностный компонент обучающихся: активность и вариативность в решении учебно-творческих задач, ответственность, самостоятельность, инициативность, творческий подход.

Самостоятельная работа обучающихся – особая форма организации учебного процесса, представляющая собой планируемую, организационно и методически направляемую деятельность студентов, ориентированную на достижение конкретного результата, осуществляемую без прямой помощи преподавателя.

Содержание самостоятельной работы обучающихся по данной дисциплине направлено на:

- формирование и развитие исследовательских умений;
- развитие творческого потенциала обучающихся;
- развитие мотивационных факторов.

Конкретное содержание самостоятельной работы, ее виды и объем могут иметь вариативный и дифференцированный характер. Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию. Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Курсовое проектирование – один из видов самостоятельной работы обучающихся, направленный на закрепление, углубление и обобщение знаний по учебным дисциплинам профессиональной подготовки, обеспечивающий формирование навыков проектирования в соответствии с заданной темой.

Творческие задания требуют интенсивной самостоятельной деятельности, в результате которой студент находит оригинальное решение учебной задачи, проводит активное осмысление материала, поиск вариативных решений, анализ проблемной ситуации, выполнение логических операций.

Самостоятельная работа может осуществляться в письменной (подготовка докладов, пояснительной записки к курсовому проекту и т.п.) или графической (эскизы, дизайн-проекты, макеты) форме. Научно-исследовательская работа сопровождает все этапы проектирования: предпроектный анализ, разработку концепции и идей проекта, разработку стилистики и основных визуальных и художественных образов. Результаты самостоятельной исследовательской работы фиксируются в пояснительных записках к проектам, в выступлениях на научных студенческих конференциях.

Выполнение дизайн-проектов предусматривает самостоятельную работу по сбору фактического и иллюстративного материала, его теоретической интерпретации, по разработке проектных вариантов.

Подготовка творческого портфолио предполагает самостоятельную работу по программированию творческой деятельности, самостоятельному отбору произведений для включения в портфолио, по разработке его дизайна и верстки.

Творческие работы для конкурсов и фестивалей могут стать результатом учебных разработок, а также могут быть выполнены обучающимся совершенно самостоятельно за рамками учебного процесса.

Содержание самостоятельной работы обучающихся

	Темы для самостоятельной работы	Кол-во часов		Виды и содержание самостоятельной работы
		очное	очно- заочное	
1	Часть 1. Теоретические основы дизайн-проектирования		31	Научно-исследовательская работа, доклад на конференции
2	Часть 2. Проектирование в графическом дизайне	200	896	Обоснование и защита проектных разработок, мультимедийная презентация, творческое портфолио, курсовые проекты
2.1	Раздел 2.1. Проектирование знаков и логотипов		128	Аналитические и проектные разработки, мультимедийная презентация, курсовой проект
2.2	Раздел 2.2. Проектирование плаката	1	123	Обоснование и защита проектных разработок, мультимедийная презентация, творческое портфолио, курсовой проект
2.3	Раздел 2.3. Проектирование фирменного стиля и графического комплекса	48	195	Обоснование и защита проектных разработок, мультимедийная презентация, творческое портфолио, курсовой проект
2.4	Раздел 2.4. Иллюстрации в графическом дизайне	27	66	Обоснование и защита проектных разработок, творческое портфолио
2.5	Раздел 2.5. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии	22	127	Обоснование и защита проектных разработок, мультимедийная презентация, творческое портфолио, курсовой проект
2.6	Раздел 2.6. Издательский проект	18	110	Аналитические и проектные разработки, мультимедийная презентация, курсовой проект
2.7	Раздел 2.7. Комплексный графический проект	84	147	Портфолио, курсовой проект, конкурсные и фестивальные работы, дипломный проект
3	Часть 3. Графическое проектирование в предметном и средовом дизайне	88	327	Аналитические и проектные разработки, мультимедийная презентация, портфолио
3.1	Раздел 3.1. Графическое проектирование в дизайне среды	32	121	Аналитические и проектные разработки, мультимедийная презентация, портфолио
3.2	Раздел 3.2. Графическое проектирование в предметном дизайне		90	Аналитические и проектные разработки, мультимедийная презентация, портфолио

3.3	Раздел 3.3. Графическое проектирование средств транспорта	2	31	Аналитические и проектные разработки, мультимедийная презентация, портфолио
3.4	Раздел 3.4. Проектирование в графическом фешн-дизайне	54	85	Аналитические и проектные разработки, мультимедийная презентация, портфолио
	Итого:	288	1170	

7. Фонд оценочных средств

Включает оценочные средства для текущего контроля успеваемости и для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины. Структура и содержание фонда оценочных средств представлены в электронной информационно-образовательной среде <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=1594> и на сайте КемГИК <https://kemgik.ru/>.

Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Тематика сообщений, докладов, статей:

1. Терминологические проблемы графического дизайна.
2. Дифференциация видов, направлений, стилей графического дизайна.
3. Айдентика в графическом дизайне.
4. Структура и модели графического дизайна.
5. Концептуальные подходы в графическом дизайн-проектировании.
6. Проблема поиска и формирования идей в графическом дизайне.
7. Художественный и визуально-графический образ в дизайне.
8. Графический дизайн в структуре современной визуальной коммуникации.
9. Знаково-символическая природа логотипов и икотипов.
10. Графические комплексы в структуре визуальной коммуникации.

Параметры и критерии оценки докладов, сообщений, статей

Параметры	Критерии
Исследовательская часть	1. Глубина анализа проблемной ситуации 2. Уровень исследования концепций дизайна и концептуальных подходов к проектированию 3. Уровень исследования стилистических проблем дизайна 4. Владение методами научного исследования
Концептуальная	1. Уровень обоснования функционирования артефактов

часть	2. Уровень знания терминологии и понимания концептуальных проблем дизайна 3. Аргументация обоснования концепции и идей
Художественно-проектная часть	1. Уровень развития проектного, художественного и визуального мышления 2. Аргументация обоснования визуально-художественных образов 3. Уровень обоснования стилистики

По каждому критерию работа оценивается в баллах: 1, 2, 3, 4, 5.

Максимальное количество баллов – 50.

Шкала перевода баллов в оценки

Уровень формирования компетенции	Оценка	Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Продвинутый	Отлично	44	50
Повышенный	Хорошо	37	43
Пороговый	Удовлетворительно	30	36
Нулевой	Неудовлетворительно	0	29

ПАРАМЕТРЫ И КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ учебно-творческих дизайн-проектов

1. Интегративные параметры и критерии

Параметры	Критерии
1. Концептуальность	1. Выбор концептуальных подходов к проектированию 2. Адекватность концептуального подхода решаемой проектной задаче 3. Наличие продуктивной проектной идеи 4. Логика обоснования идеи
2. Образность	1. Оригинальность художественного образа 2. Соответствие образа для воплощения проектной идеи 3. Адекватность художественного образа решаемой проектной задаче
3. Стилиевое единство	1. Общность изобразительной стилистики 2. Общность художественных средств для выражения авторской идеи 3. Наличие авторского стиля

2. Художественно-выразительные параметры и критерии

Параметры	Критерии
1. Композиция	1. Соответствие композиции решению проектной задачи (динамика, статика и т.п.) 2. Адекватное использование средств композиции (доминанта, ритм, контраст и др.) 3. Гармонизация форм и создание единого целого произведения
2. Графика	1. Соответствие графического решения проектному замыслу 2. Оригинальность авторской графики 3. Грамотное применение изобразительно-выразительных средств графики
3. Колористика	1. Соответствие колористического решения проектному замыслу 2. Адекватное использование функций цвета (семантической, символической, сигнальной, декоративной и др.) 3. Грамотное применение цветовых гармоний, цветового контраста, нюанса, акцента и т.п.
4. Техника исполнения	1. Техника исполнения ручной авторской графики 2. Техника создания фотографии 3. Владение выразительными приемами компьютерной графики

3. Мотивационные параметры и критерии

Параметры	Критерии
1. Генерирование идей	1. Активность и вариативность в поиске идей 2. Оригинальность предлагаемых идей 3. Логика обоснования идей
2. Поиск способов формообразования	1. Активность и вариативность в поиске форм выражения идей 2. Оригинальность предлагаемых способов формообразования
3. Систематичность и самостоятельность в проектной работе	1. Систематичность и последовательность в проектной работе 2. Степень самостоятельности предлагаемых проектных решений 3. Нацеленность на творческий результат

Методика оценивания

В зависимости от оперативности контроля могут быть применены 2 варианта оценивания.

1-й вариант (более детальный): выполненные творческие дизайн-проекты оцениваются по каждому из 30 представленных критериев по 5-балльной шкале: 5, 4, 3, 2, 1 балл. 2-й вариант (более оперативный): дизайн-проекты оцениваются по 10 параметрам с учетом представленных критериев. На основании полученных баллов выставляются оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Шкала перевода баллов в оценки по 10 параметрам

Уровень формирования компетенции	Оценка	Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Продвинутый	Отлично	44	50
Повышенный	Хорошо	37	43
Пороговый	Удовлетворительно	30	36
Нулевой	Неудовлетворительно	0	29

Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Вопросы к экзамену

1. Характеристика структурно-функциональной модели дизайна.
2. Взаимосвязь типов и видов дизайна в комплексном проектировании.
3. Характеристика системно-деятельностной модели дизайна.
4. Взаимосвязь концептуального и перцептуального проектирования в дизайне.
5. Дизайн как цикличное и непрерывное проектирование.
6. Концептуально-образный и проектно-визуальный характер мышления дизайнера.
7. Взаимосвязь компонентов мышления на различных этапах дизайн-проектирования.
8. Графический дизайн как разновидность процессно-коммуникативного проектирования.
9. Элементы графического дизайна в предметном и средовом проектировании.
10. Области применения графического дизайна.
11. Основные объекты промышленного дизайна.
12. Принципы формообразования в дизайне средств транспорта.

13. Особенности проектирования в дизайне костюма.
14. Дизайн среды: понятие, структура, основные характеристики.
15. Технология проектирования в дизайне интерьера.
16. Художественные средства дизайна.
17. Знаки и знаковые системы в графическом дизайне.
18. Графическая символика в дизайне.
19. Фирменный стиль: понятие, компоненты, официальные константы.
20. Плакат как произведение графического дизайна: разновидности, назначение, технология разработки.
21. Назначение и разновидности суперграфики.
22. Наружная графическая реклама: функции и формы.
23. Графический дизайн настольных и настенных календарей.
24. Графический дизайн многостраничных изданий.
25. Графический дизайн элементов экспозиции.
26. Система визуальной информации на уровне фирмы и в городской среде.
27. Графический дизайн упаковки.
28. Композиция как интегральное художественное средство дизайна.
29. Традиционные и компьютерные технологии в дизайне.
30. Дизайн графических комплексов для социально-культурных акций.

Критерии оценивания

Знания и умения обучающихся при промежуточной аттестации **в форме экзамена** определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

«Отлично» выставляется, если обучающийся достиг продвинутого уровня формирования компетенций - обучающийся глубоко и прочно усвоил весь программный материал, исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно его излагает, не затрудняется с ответом при видоизменении задания, свободно справляется с задачами и практическими заданиями, правильно обосновывает принятые решения, умеет самостоятельно обобщать и излагать материал, не допуская ошибок.

«Хорошо» выставляется, если обучающийся достиг повышенного уровня формирования компетенций - обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопрос, может правильно применять теоретические положения и владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении практических заданий.

«Удовлетворительно» выставляется, если обучающийся достиг порогового уровня формирования компетенций - обучающийся усвоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении программного материала и испытывает затруднения в выполнении практических заданий.

«Неудовлетворительно» соответствует нулевому уровню формирования компетенций; обучающийся не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, с большими затруднениями выполняет практические задания, задачи.

При использовании 100-балльной шкалы оценивания при промежуточной аттестации, знания и умения обучающихся определяются в данной шкале и переводятся в оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Шкала перевода баллов в оценки при промежуточной аттестации в форме экзамена

Уровень формирования компетенции	Оценка	Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Продвинутый	Отлично	90	100
Повышенный	Хорошо	75	89
Пороговый	Удовлетворительно	60	74
Нулевой	Неудовлетворительно	0	59

Портфолио

Портфолио – это способ планирования, накопления, фиксации, самооценки и оценки индивидуальных достижений обучающегося в профессиональной сфере.

Портфолио как альтернативный по отношению к традиционным формам экзамена способ оценивания позволяет:

Проследить динамику профессионального становления студента;

Сформировать у студентов умения самопроектировать профессиональный рост;

Оценить профессиональные достижения студента;

Дать объективную характеристику готовности студента к профессиональной деятельности.

Задание: представить портфолио, содержащее:

- 1) сведения об авторе;
- 2) учебно-творческие дизайн-проекты, выполненные студентом за период обучения по программе бакалавриата;
- 3) творческие работы по дизайну, награжденные дипломами фестивалей, выставок, конкурсов международного, всероссийского и регионального уровня;
- 4) обоснование идеи, стилистики и художественных образов дизайн-проектов.

Обеспечивающие средства: художественная фотография автора, аннотирующие тексты, цветные изображения дизайн-проектов и творческих

работ, копии дипломов, благодарственных писем, сертификатов и т.п., компьютерная верстка материалов.

Оформление результатов: портфолио представляется в виде брошюры формата А4, выполненной полиграфическим способом с оригинальным дизайном автора в цветном исполнении.

Структура портфолио:

1. Сведения об авторе:

- * Фамилия, имя, отчество;
- * фото автора;
- * год рождения;
- * образование (ДХШ, колледж, вуз, специальность);
- * основные творческие проекты (перечень, год создания);
- * награды (дипломы, благодарственные письма, сертификаты и т.п.).

2. Учебно-творческие проекты по дизайну:

- * учебные работы, курсовые проекты, дипломный проект (название работы, год создания, руководитель).

3. Творческие проекты по дизайну:

- * работы, представленные на международных, всероссийских, региональных фестивалях, конкурсах, выставках (название фестиваля, год, место проведения, название работы, награды);
- * работы, выполненные для организаций, фирм, предприятий (название, год).

Критерии оценки портфолио

Оценка «отлично» - полнота представленных учебно-творческих проектов; оригинальность идей и высокое художественное качество проектов; наличие работ, награжденных дипломами фестивалей, выставок, конкурсов международного, всероссийского и регионального уровня; умение обосновать идеи, стилистику и художественные образы дизайн-проектов.

Оценка «хорошо» - полнота представленных учебно-творческих проектов; оригинальность идей и хорошее художественное качество проектов; наличие работ, награжденных дипломами фестивалей, выставок, конкурсов всероссийского и регионального уровня; умение обосновать идеи, стилистику и художественные образы дизайн-проектов.

Оценка «удовлетворительно» - недостаточная полнота представленных учебно-творческих проектов; средний уровень идей и художественного качества проектов; отсутствие работ, награжденных дипломами фестивалей, выставок, конкурсов всероссийского и регионального уровня; умение обосновать идеи, стилистику и художественные образы дизайн-проектов.

Оценка «неудовлетворительно» - недостаточная полнота представленных учебно-творческих проектов; низкий уровень идей и художественного качества проектов; отсутствие работ, награжденных дипломами фестивалей, выставок, конкурсов всероссийского и

регионального уровня; неумение обосновать идеи, стилистику и художественные образы дизайн-проектов.

ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ №1 по дисциплине «Проектирование»

Инструкция: обвести кружком номер правильного (наиболее полного) ответа

1. Время становления дизайна как профессии:
 1. античность
 2. средневековье
 3. ренессанс
 4. 19 век
 5. 20 век
2. Что означает понятие «дизайн»:
 1. художественное конструирование
 2. художественное оформление
 3. декоративное оформление
 4. художественное проектирование
 5. техническая эстетика
3. К какому типу дизайн-проектирования относится графический дизайн:
 1. предметный дизайн
 2. экспозиционный дизайн
 3. средовой дизайн
 4. коммуникативный дизайн
 5. архитектурный дизайн
4. Какой из видов дизайна относится к коммуникативному типу:
 1. инженерный дизайн
 2. промышленный дизайн
 3. экспо-дизайн
 4. архитектурный дизайн
 5. ландшафтный дизайн
5. Что является объектом промышленного дизайна:
 1. товары потребления
 2. ландшафт
 3. архитектура
 4. реклама
 5. выставки
6. Что является объектом графического дизайна:
 1. товары потребления
 2. ландшафт
 3. архитектура
 4. деловая документация
 5. визуальная коммуникация

Инструкция: написать ответ

7. К какому типу проектирования можно отнести дизайн высокой моды

8. К какому типу проектирования можно отнести дизайн уличной рекламной установки

9. Что является объектом личностно-имиджевого дизайна

10. К какому типу и виду дизайна можно отнести web-дизайн

ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ №2 по дисциплине «Проектирование»

Инструкция: обвести кружком номер правильного (наиболее полного) ответа

1. Что является результатом этапа дизайн-проектирования по анализу проблемной ситуации:
 1. артефакт
 2. визуальный образ
 3. идея артефакта
 4. цель проектирования
2. Что означает понятие «артефакт» в дизайне:
 1. концепция дизайн-проекта

2. идейный и художественный замысел дизайн-проекта
3. искусственный объект как результат реализации проекта
4. проблемная ситуация
3. Что является результатом этапа концептуального проектирования:
 1. цель
 2. идея
 3. графический проект
 4. образ
4. Как называется процесс воплощения идеи проекта в графических эскизах:
 1. концептуализация образа
 2. реализация проекта
 3. визуализация идеи
 4. определение цели проектирования
5. Что является результатом этапа художественно-образного проектирования:
 1. идея проекта
 2. графический проект
 3. готовое изделие
 4. цель проекта
6. Что представляет собой системно-деятельностная модель дизайна:
 1. модель, отражающая типы, виды и объекты дизайна
 2. модель, систематизирующая области применения дизайна
 3. модель, отражающая этапы проектирования и их связь с внешней средой
 4. модель, систематизирующая основные художественные средства дизайна

Инструкция: написать ответ

7. Результатом какого этапа дизайн-проектирования является разработка идеи артефакта

8. Перечислите последовательность этапов дизайн-проектирования

9. На каком этапе дизайн-процесса заканчивается проектная работа дизайнера

10. Результатом какого этапа дизайн-проектирования является определение цели проекта

Система оценивания тестовых заданий:

Уровень формирования компетенции	Количество правильных ответов	Шкала оценивания	Оценка
Продвинутый	10-9	100-90%	отлично
Повышенный	8-7	89-75%	хорошо
Пороговый	6	74-60%	удовлетворительно
Нулевой	5 и ниже	ниже 60%	неудовлетворительно

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Особенностью изучения дисциплины «Проектирование» является его ярко выраженная практическая направленность на формирование умений разрабатывать дизайн-проекты в сфере графического дизайна, овладение технологией дизайн-проектирования, которая включает анализ проблемной ситуации, постановку цели проектирования, концептуальное и художественно-образное проектирование.

Однако подготовка специалиста в сфере графического дизайна невозможна без осмысления теоретических аспектов этой деятельности. Поэтому программой курса «Проектирование» наряду с практической подготовкой предусмотрено изучение теоретических вопросов, которые носят прикладной характер и непосредственно связаны с изучением основных разделов курса, где даются теоретические сведения об объектах дизайн-проектирования (о графической символике, плакате, графической рекламе, упаковке и т. д.). С другой стороны, в программе курса выделена специальная «Часть 1. Теоретические основы дизайн-проектирования», где рассматриваются фундаментальные теоретические положения в сфере дизайна.

Поэтому для освоения основных вопросов теории предусмотрено проведение практических занятий, на которых студенты должны продемонстрировать не формально «заученное» знание, а глубокое понимание структурной, функциональной и процессной моделей дизайна, особенностей мышления дизайнера, понимание технологии проектирования в графическом дизайне.

При рассмотрении теоретических вопросов особое внимание нужно обратить на изучение фундаментальных положений о моделировании дизайна, рассматривающих дизайн в трех аспектах – структурном, функциональном и процессуальном. Структурную модель дизайна определяют его объекты: предмет, среда, коммуникация, человек, которым соответствуют его типы: предметный, средовой, коммуникативный и личностно-имиджевый дизайн. В свою очередь, каждый из типов дизайна может быть представлен исторически сложившимися и современными видами: промышленным, инженерным, ландшафтным, графическим, веб-дизайном и т. п.

Необходимость рассмотрения целостной структурной модели дизайна в данном курсе диктуется тем, что в учебных пособиях по дизайну рассматриваются только особенности отдельных видов дизайна в их ретроспективе, а единая структурная модель дизайна отсутствует.

Функциональная модель дизайна определяет направления и виды дизайна в соответствии с их функциональным назначением и ведущей концепцией: дизайн, ориентированный на концепцию функционализма; дизайн, ориентированный на искусство; тотальный и альтернативный дизайн.

При рассмотрении дизайна в другом аспекте – процессуальном – в основу может быть положена системно-деятельностная модель проектирования. Эта модель реконструирована и адаптирована применительно к дизайну. Осмысление и усвоение характеристик данной модели является для студентов ключевым моментом для понимания основных этапов и результатов процесса дизайн-проектирования: анализ проблемной ситуации и формулирование цели проектирования, концептуальное проектирование и формирование идеи артефакта, перцептуальное проектирование и создание визуально-художественного образа, функционирование артефактов.

Особого внимания заслуживает вопрос об особенностях мышления дизайнера, так как он позволяет студентам осознанно подходить и к учебной, и к проектно-производственной деятельности. Особенностью мышления дизайнера является интеграция и комбинация различных компонентов и видов мышления: научно-концептуального, художественно-образного, проектного, визуального. Каждый этап дизайн-проектирования характеризуется особым набором компонентов мышления, что позволяет осуществлять рефлексию проектирования, анализировать его задачи, средства, результаты. В конечном итоге у студентов должно сложиться понимание того, что мышление дизайнера является концептуально-образным по содержанию и проектно-визуальным по форме.

Как уже отмечалось, наряду с фундаментальными теоретическими основами программа курса «Проектирование» предполагает теоретическое осмысление проектно-практической деятельности относительно основных объектов проектирования. Поэтому в программе выделена «Часть 2. Проектирование в графическом дизайне». Так, проектирование фирменного стиля предусматривает освоение значения знаков и знаковых систем, графическую интерпретацию понятий с помощью знаков-символов, осмысление стиля как критерия формообразования и выражения содержания. Особое внимание нужно обратить на разработку концепции фирменного стиля и основных стилеобразующих компонентов.

Большое значение в практической подготовке дизайнеров приобретает проектирование плакатов, художественно-образный язык которых предполагает использование лаконичного, но семантически емкого изображения, а также краткого текста. На примере плаката отрабатывается технология определения проблемы, идеи, цели и средств воздействия, способов воздействия. Для ознакомления с современными образцами рекламного, политического, социального плаката рекомендуется обратиться к специальным журналам по дизайну.

Раздел программы курса, который рассматривает графический дизайн многостраничных изданий, связан также с технологическим аспектом – полиграфическим производством, ведь даже наружная реклама в настоящее время выполняется с помощью широкоформатной печати. Поэтому при проектировании многостраничных изданий необходимо опираться на учебные дисциплины «Графический дизайн в полиграфии» и «Основы производственного мастерства».

Отдельным разделом программы курса выделен графический дизайн упаковки и этикеток, проектирование которых предполагает не только графическую обработку соответствующих поверхностей, но и конструктивное решение объектов, выход из плоскости в рельеф и в объем. Поэтому при изучении основ проектирования упаковки необходимо опираться на знания, полученные в курсе «Академическая скульптура и пластическое моделирование».

Интегративный раздел программы курса – «Проектирование фирменного стиля и графического комплекса». Понятие графического

комплекса достаточно широкое, оно может включать комплекс графических материалов для обслуживания отдельных кратковременных акций (фестивалей, конкурсов, выставок и т. п.), а также комплекс графических материалов долговременного действия (графический комплекс фирменного стиля). При проектировании графических комплексов интегрируются знания, полученные при изучении отдельных разделов курса, а также практические умения, связанные как с общей технологией дизайн-проектирования, так и с отдельными технологическими особенностями проектирования различных объектов дизайна.

Программа дисциплины «Проектирование» включает также «Часть 3. Графическое проектирование в предметном и средовом дизайне». Назначение этой части – установление взаимодействия графического дизайна с другими типами и видами дизайн-проектирования, применение графических средств в предметном и средовом дизайне. Например, суперграфика (крупноформатная графика) рассматривается как объект графического дизайна, а также промышленного, архитектурного, эксподизайна. В зависимости от функций и видов суперграфики разрабатываются дизайн-проекты сюжетно-изобразительной, декоративной или шрифтовой суперграфики.

Эта часть программы дисциплины предусматривает выполнение проектов в области предметного дизайна, например, проект настольного канцелярского набора, в области средового дизайна, например, суперграфика, выставочная экспозиция, а также в области графического фешн-дизайна (фешн-иллюстрация, фешн-альбом и т.п.).

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Основная литература

1. Алексеев, А. Г. Проектирование. Предметный дизайн : учебное наглядное пособие / А. Г. Алексеев / Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : КемГИК, 2017. - 95 с. : ил. – Текст : непосредственный.

2. Безрукова, Е. А. Проектирование. Графическая символика : учеб. пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 "Дизайн", профиль подготовки "Графический дизайн", квалификация (степень) выпускника : "бакалавр". / Е. А. Безрукова, Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. – Кемерово : КемГИК, 2019. – 141 с. : цв. ил. – Текст : непосредственный.

3. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр». / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. – Кемерово : КемГИК, 2016. – 150 с. : цв. ил. – Текст : непосредственный.

4. Мелкова, С. В. Проектирование. Графический фэшн-дизайн : учеб. пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль "Графический дизайн", квалификация (степень) выпускника "бакалавр" / С. В. Мелкова. - Кемерово : КемГИК, 2019. - 142 с. : цв. ил. – Текст : непосредственный.

5. Пашкова, И.В. Проектирование. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии : учебное наглядное пособие. – Кемерово: КемГИК, 2018. – 180 с. : ил. – Текст : непосредственный.

6. Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр». / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеенков. – Кемерово : КемГИК, 2022. – 139 с. : цв. ил. – Текст : непосредственный.

8.2. Дополнительная литература

7. Бейтман, С. Символ / Стивен Бейтман, Ангус Хайленд; пер. с англ. Е.Карманова. – Санкт-Петербург : Питер, 2012. – 296 с. : ил. - Текст : непосредственный.

8. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 119 с. — Текст : электронный.

9. Гухман, В. Б. Философия информации : монография / В. Б. Гухман. - 2-е изд., доп. и перераб. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2018. - 311 с. : ил., табл. - Текст : непосредственный.

10. Дизайн-образование в Кузбассе: направления, тенденции, перспективы : кол. монография / под науч. ред. Н. И. Гендиной, Г. С. Елисеенкова ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : КемГИК, 2022. – 237 с.: ил. – Текст : непосредственный.

11. Елисеенков, Г. С. Искусство фотографии в дизайне : учебное наглядное пособие для обучающихся в ассистентуре-стажировке по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)», вид «Графический дизайн», квалификация «Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе. Дизайнер» / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. – Кемерово : КемГИК, 2021. – 155 с. : цв. ил. - Текст : непосредственный.

12. Елисеенков, Г. С. Структурная модель мышления дизайнера / Г. С. Елисеенков. - Текст : непосредственный // Культура и общество : сб. науч. ст. – Кемерово : КемГУКИ, 2013. – С. 6-15.

13. Иовлев, В. И. Архитектурное проектирование. Формирование пространства : учебник / В.И. Иовлев. - / Уральский государственный архитектурно-художественный университет. - Екатеринбург : Архитектон, 2016. - 233 с. : ил. - Текст : непосредственный.

14. Казарина, Т. Ю. Пропедевтика : учебное наглядное пособие. Направление подготовки : 54.03.01 "Дизайн". Профиль "Графический дизайн". Квалификация (степень) выпускника "бакалавр". Формы обучения: очная, заочная / Т. Ю. Казарина ; Кемеровский государственный институт культуры. - Кемерово : КемГИК, 2016. - 104 с. - Текст : непосредственный.

15. Клиффорд, Джон. Иконы графического дизайна / Джон Клиффорд; пер. с англ. А. В. Захарова. – Москва : Эксмо, 2015. – 240 с. : ил - Текст : непосредственный.

16. Марусева, И. В. Творческая реклама. Приемы и методы ее создания : монография / И. В. Марусева. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. - 419 с. : ил. - Текст : непосредственный.

17. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна. Для бакалавров и магистров : учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / И. А. Розенсон - 2-е изд. - Санкт-Петербург : Питер Пресс, 2013. – 252 с. - Текст : непосредственный.

18. Серов, Н. В. Символика цвета / Н. В. Серов ; ред. С. Волкова. - Санкт-Петербург : Страта, 2018. - 204 с. : ил. - Текст : непосредственный.

19. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна : учебное пособие / Л. Э. Смирнова. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. - 224 с.: ил. – URL : <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841>. – Режим доступа : Университетская библиотека online. - Текст : электронный.

20. Шарков, Ф. И. Коммуникология. Основы теории коммуникации : учебник / Ф.И. Шарков. - 4-е изд. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2018. - 488 с. : ил. - Текст : непосредственный.

8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети

«Интернет»

1. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» : [база данных]. – Москва : ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», 2005-2013. – URL : <http://window.edu.ru/>. – Текст : электронный.

2. Информационный центр «Ресурсы образования» : [сайт]. – Москва : МЦФЭР, 2011. – URL : www.resobr.ru/. – Текст : электронный.

3. Федеральный портал «Российское образование» : [электрон. информ. портал]. – Москва : ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», 2002-2012. – URL : <http://www.edu.ru/>. – Текст : электронный.

4. Дизайн - как стиль жизни : [информационный портал по дизайну]. – URL : <http://www.rosdesign.com>. – Текст : электронный.

5. **КАК** : [информационный портал по графическому дизайну]. – URL: <http://kak.ru> . – Текст : электронный.

6. Союз дизайнеров России : [официальный сайт Союза дизайнеров России]. – URL : <http://www.sdrussia.ru>. – Текст : электронный.

7. Designet.ru : [информационный портал по дизайну]. – URL : <http://www.designet.ru>. – Текст : электронный.

8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы.

Программное обеспечение:

- лицензионное программное обеспечение:

- Операционная система – MS Windows (10, 8,7, XP)
- Офисный пакет – Microsoft Office (MS Word, MS Excel, MS Power Point, MS Access)
- Антивирус - Kaspersky Endpoint Security для Windows
- Графические редакторы - Adobe CS6 Master Collection, CorelDRAW Graphics Suite X6

- свободно распространяемое программное обеспечение:

- Офисный пакет – LibreOffice
- Графические редакторы - 3DS Max Autodesk (для образовательных учреждений)
- Браузер - Mozilla Firefox (Internet Explorer)
- Программа-архиватор - 7-Zip
- Служебные программы - Adobe Reader, Adobe Flash Player

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы:

- Консультант Плюс

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Лаборатории и кабинеты с выходом в Интернет:

Лаборатория графического дизайна (№ 109, корпус 2 КемГИК);
Лаборатория компьютерной графики (№ 313, корпус 2 КемГИК);
Кабинет теории и истории дизайна (№ 110, корпус 2 КемГИК).

Техническое оснащение:

мультимедийный проектор, экран – 2;
широкоформатные телевизоры -- 4;
интерактивная учебно-демонстрационная доска – 2;
компьютеры - 12.

Информационный фонд:

электронный информационный фонд визуальных материалов по разделам и темам дисциплины, имеющийся на кафедре;
наглядно-иллюстративный фонд дизайн-проектов обучающихся;
учебные пособия и учебные наглядные пособия по разделам дисциплины, разработанные преподавателями кафедры;
электронный фонд методических материалов по дисциплине, размещенный в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) КемГИК.

10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Организация образовательного процесса по дисциплине «Проектирование» для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) в КемГИК осуществляется в соответствии с Положением «Об организации образовательного процесса для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья».

Кафедра дизайна создает необходимые условия для обучения инвалидов и лиц с ОВЗ как в общих инклюзивных группах, так и по индивидуальным образовательным программам.

Во время проведения занятий в группах, где обучаются инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья, находят применение звукоусиливающая аппаратура, мультимедийные и другие средства для повышения уровня восприятия и переработки учебной информации обучающимися с различными нарушениями.

Для лиц с нарушением зрения задания предлагаются с укрупненным шрифтом, для лиц с нарушением слуха оценочные средства предоставляются в письменной форме с возможностью замены устного ответа на письменный ответ, для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата двигательные формы оценочных средств заменяются на письменные или устные с исключением двигательной активности.

Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность работы с электронной информационно-образовательной средой КемГИК, электронными ресурсами научной библиотеки КемГИК, в том числе с удаленными ресурсами электронно-библиотечных систем («Университетская библиотека online», Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU, Президентская библиотека им. Б. Н. Ельцина, Национальная электронная библиотека (НЭБ); Информационными базами данных: РОСИНФОРМКУЛЬТУРА, Официальный интернет портал правовой информации, ТЕХЭКСПЕРТ. Электронный фонд правовой и нормативно-технической документации. Пользоваться этими ресурсами обучающиеся могут из любой точки, подключенной к сети интернет, в том числе из дома.

Форма проведения текущей, промежуточной аттестации по итогам изучения дисциплины «Проектирование» и государственной итоговой аттестации для инвалидов и лиц с ОВЗ устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.), а при необходимости для данной категории обучающихся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

В целях обеспечения доступности получения высшего образования образовательная организация предоставляет альтернативную версию официального сайта КемГИК для слабовидящих в сети Интернет (<http://www.kemguki.ru/sveden/ovz/>).

Организация самостоятельной работы, наличие дисциплин по выбору, возможность составления индивидуального расписания занятий и индивидуальных консультаций с преподавателями помогает инвалидам и лицам с ОВЗ самостоятельно определять пути личностного развития.

Кафедрой дизайна организуется участие инвалидов и лиц с ОВЗ, обучающихся в вузе, в выставках, конференциях, конкурсах, олимпиадах и форумах; содействие организации научных исследований.

В работе с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья применяется индивидуальный подход к освоению дисциплины, индивидуальные задания.

Исходя из доступности для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья применяются следующие методы обучения: дистанционные методы (максимальное использование возможностей ЭИОС КемГИК при получении учебного задания, консультаций и сдачи проекта); метод визуализации идеи при подготовке дизайн-проекта с предоставлением нескольких вариантов графического решения; метод концептуализации образа при возникновении трудностей с разработкой концепции проекта и его основных идей.

11. Перечень ключевых слов

Артефакт	Образ визуальный
Афиша	художественный
Баннер	графический
Буклет	Пиктограмма
Визуализация	Плакат
Выставка	Портфолио
Графика	Предпроектный анализ
Графический комплекс	Проблемная ситуация
Графическая символика	Проектирование
Дизайн-концепция	концептуальное
Дизайн-программа	перцептуальное
Дизайн графический	Реклама
Дизайн среды	Стилистика
Дизайн предметный	Технология проектирования
Знак-символ	Типы дизайна
Знак иконический	предметный
Идея	средовой
Издательский проект	коммуникативный
Икотип и логотип	лично-имиджевый
Иллюстрация	Типы мышления дизайнера
Интерьер	концептуальное
Клаузура	художественное
Композиция	проектное
Конструирование	визуальное
Малые архитектурные формы	Упаковка
Малые формы полиграфии	Фирменный стиль

Макет Метафора визуальная Модели дизайна структурная функциональная системно-деятельностная	Фирменный знак Фирменные константы Фотография Фэшн-дизайн Художественные средства Эргодизайн
--	---