

**Министерство культуры Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»
Отдел подготовки научных кадров и кадров высшей квалификации
Факультет визуальных искусств
КАФЕДРА ДИЗАЙНА**



ИСКУССТВО ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

Рабочая программа дисциплины

Уровень высшего образования:
Подготовка кадров высшей квалификации
в ассистентуре-стажировке

Специальность:
54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)»

Вид дизайна:
Графический дизайн

Квалификация:
**Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе.
Дизайнер**

Форма обучения:
Очная

Кемерово 2025

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО ассистентуры-стажировки по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)», вид : «Графический дизайн», квалификация: «Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе. Дизайнер».

Программа 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/> 31.08.2020 г., протокол №1.

Изменения и дополнения в рабочую программу дисциплины утверждены на заседании кафедры дизайна 31.08.2021 г., 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.

Искусство графического дизайна: рабочая программа дисциплины для ассистентуры-стажировки по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (по видам)», вид дизайна «Графический дизайн», квалификация - «Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе. Дизайнер» / Г. С. Елисеенков. - Кемерово: Кемеров.гос.ин-т культуры, 2025.- 30 с.

Автор:
профессор Г.С.Елисеенков

Содержание рабочей программы дисциплины «Искусство графического дизайна»

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

1. Цели освоения дисциплины:

- овладение теоретико-методологическими знаниями и исследовательскими умениями в сфере графического дизайна;
- формирование и развитие профессионального концептуально-образного мышления дизайнера;
- овладение искусством графического дизайна на основе концептуально-образного мышления и художественно-творческой практики.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы ассистентуры-стажировки

Дисциплина «Искусство графического дизайна» входит в базовую часть дисциплин образовательной программы по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (графический дизайн)».

Для освоения дисциплины «Искусство графического дизайна» необходимы знания и компетенции, сформированные в результате изучения дисциплины «История и философия искусства».

В результате освоения дисциплины «Искусство графического дизайна» формируются базовые знания и умения, необходимые для успешного освоения дисциплин : «Методика преподавания творческих дисциплин в высшей школе», «Актуальные проблемы проектно-художественного творчества и педагогики в области дизайна», а также дисциплин вариативной части: «Искусство авторской графики в дизайне», «Искусство компьютерной графики», «Искусство фотографии в дизайне», «Типографика».

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
в области педагогической деятельности: способность формировать профессиональное мышление, внутреннюю мотивацию обучаемого, систему ценностей, направленных на гуманизацию общества (ПК-4)	структуру и особенности мышления дизайнера	разрабатывать проектные идеи и адекватно воплощать их в визуально-художественные образы дизайн-проектов	профессиональным мышлением дизайнера

в области проектно-художественной и художественной деятельности: способность разрабатывать авторские проекты промышленных изделий и их комплексов, проекты организации предметно-пространственной и информационной среды, проекты художественных и декоративных ансамблей (ПК-6);	основы дизайн-проектирования	разрабатывать авторские проекты графических комплексов	технологией дизайн-проектирования;
способность осуществлять проектные идеи и художественные замыслы (ПК-7);	технология дизайн-проектирования	использовать методы поиска идей	методикой художественно-образного проектирования
способность обладать знаниями закономерностей и методов проектной и проектно-художественной деятельности, применять современные производственные, технологические и инженерно-конструкторские решения, владеть авторскими технологиями художественного творчества (ПК-8);	современные модели дизайна	моделировать процессы дизайн-проектирования	методами программирования и моделирования дизайна
способность быть мобильным в освоении художественного опыта в дизайне, разнообразного по эпохам, стилям, жанрам и художественным направлениям (ПК-9);	историю стилей дизайна	выстраивать личную образовательную траекторию, ориентируясь на лучшие образцы дизайнерского искусства и участвуя в профессиональных конкурсах и фестивалях дизайна	исследовательскими навыками
в области научно-исследовательской и просветительской деятельности:	основы синтеза искусств	разрабатывать и реализовывать презентационные, выставочные и	методами синтеза искусств

готовность разрабатывать и реализовывать собственные и совместные со специалистами других областей искусства, архитектуры, других организаций, осуществляющих образовательную деятельность, и учреждений культуры презентационные, выставочные, просветительские проекты в целях популяризации искусства и дизайна в широких слоях общества, в том числе, и с использованием возможностей радио, телевидения, интернета с целью воспитания у публики грамотного и заинтересованного отношения к искусству, материально-художественной и духовной культуре (ПК-12).		просветительские проекты	
---	--	--------------------------	--

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	Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (ИИиК)	1. Проведение предпроектных дизайнерских исследований 2. Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной ИИиК. 3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной ИИиК. 4. Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной ИИиК.

4. Объем, структура и содержание дисциплины «Искусство графического дизайна»

4.1. Объем дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет **30** зачетных единиц, **1080** академических часов.

Для ассистентов-стажеров очной формы обучения предусмотрено 336 часов контактной (аудиторной) работы с обучающимися (24 часа лекций, 282 часа – практических занятий, 30 часов – индивидуальных занятий) и 636 часов самостоятельной работы. 180 часов (53%) 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	Всего часов	Зачет.един	семестр	Виды учебной работы, в т.ч. СРС и трудоемкость (в час.)					В т.ч. ауд. занятия в интерактивной форме*
					лекции	лаборат	Индиви.	экзамен	СР	
1	Раздел 1. Искусство программирова ния графического дизайна	468	13	1	8	126/ 66*	10	36	288	
1.1	Предпроектные исследования	360	10	1	4	88/ 36*	4	12	252	Аналитический отчет (доклад) – 18*, дискуссия – 6*, мультимедийная презентация – 12*
1.2	Комплексный предпроектный анализ	36	1	1	2	12*	2	12	8	Аналитический отчет (доклад) – 4*, дискуссия – 4*, мультимедийная презентация – 4*
1.3	Программа проектирования	72	2	1	2	26/ 18*	4	12	28	Обоснование и защита программы проектирования – 8*, дискуссия – 4*, мультимедийная презентация – 6*

2	Раздел 2. Искусство моделирования дизайна	144	4	2	8	78/ 52*	10	36	12	
2.1	Структурная модель дизайна	36	1	2	2	16/ 10*	2	12	4	Доклад – 2*, дискуссия – 2*, мультимедийная презентация – 6*
2.2	Функциональная модель дизайна	36	1	2	2	16/ 10*	4	12	4	Доклад – 2*, дискуссия – 2*, мультимедийная презентация – 6*
2.3	Системно- деятельностная модель дизайна	72	2	2	4	48/ 32*	4	12	4	Доклад – 18*, дискуссия – 4*, мультимедийная презентация – 10*
3	Раздел 3. Искусство формирования мышления дизайнера	468	13	3	8	78/ 62*	10	36	336	
3.1	Концептуальное мышление	144	4	3	2	18/ 14*	3	9	112	Дискуссия – 2*, защита проектной концепции – 6*, защита курсового проекта – 4*, портфолио – 2*
3.2	Проектное мышление	108	3	3	2	18/ 16*	3	9	76	Дискуссия – *2, защита проектных разработок – 6*, мультимедийная презентация – 4*, экзаменационный просмотр – 4*
3.3	Художественное мышление	108	3	3	2	20/ 16*	2	9	75	Дискуссия – 2*, защита проектных разработок – 6*, экзаменационный просмотр – 6*, портфолио – 2*
3.4	Визуальное мышление	108	3	3	2	22/ 16*	2	9	73	Дискуссия – 2*, защита проектных разработок – 8*, защита курсового проекта – 2*, экзаменационный просмотр – 2*, портфолио – 2*
	Итого	1080	30		24	282/ 180*	30	108	636	180* (53 %) – интерактив

4.3. Содержание дисциплины

Содержание раздела	Результаты обучения	Формы аттестации, виды оценочных средств
Раздел 1. Искусство программирования графического дизайна		
Предпроектные исследования. Исследование терминологических проблем. Исследование идей и концептуальных подходов к проектированию. Исследование зарубежного и отечественного опыта в проектируемой области, выявление тенденций. Методы исследования. Предпроектный анализ технического задания на проектирование. Анализ натурных обследований, визуальный анализ. Анализ требований к проектируемому объекту. Комплексный анализ проблемной ситуации. Противоречия ретроспективные, действующие, прожективные. Гипотеза – предполагаемый путь решения проблемы. Программа проектирования. Цель и задачи проектирования. Объект и предмет проектирования. Методы проектирования. Метод прототипного (репродуктивного) проектирования. Метод продуктивного (креативного) проектирования. Метод моделирования. Художественные методы проектирования: метод визуализации идеи, метод концептуализации образа. Метод определения ретроспективных, действующих и прожективных функций проектируемых объектов. Метод прогнозного проектирования. Метод дизайн-концепций. Метод дизайн-программ. Функциональные методы проектирования. Эргономические методы	Формируемые компетенции: - способность разрабатывать авторские проекты промышленных изделий и их комплексов, проекты организации предметно-пространственной и информационной среды, проекты художественных и декоративных ансамблей (ПК-6); - способность быть мобильным в освоении художественного опыта в дизайне, разнообразного по эпохам, стилям, жанрам и художественным направлениям (ПК-9); В результате изучения раздела ассистент должен: Знать: - технологию предпроектных исследований и программирования проектной деятельности (ПК-6); Уметь: - анализировать процессы дизайн-проектирования (ПК-9); - разрабатывать программу проектирования (ПК-6); - выстраивать личную образовательную траекторию, ориентируясь на лучшие образцы дизайнерского искусства и участвуя в профессиональных конкурсах и фестивалях дизайна (ПК-9);	Экзамен Обоснование и защита аналитических и проектных разработок Контрольные вопросы, тестовые задания, реферат, программа проектирования, мультимедийная презентация

проектирования: метод профессиографирования, соматографические методы, экспериментальные (макетные) методы. Подходы к проектированию: компилятивный, репродуктивный, креативный, инновационный. База проектирования. Новизна и практическая значимость проекта.	Владеть: -профессиональной терминологией в сфере дизайн-проектирования (ПК-9); -методами исследования и проектирования (ПК-6); -искусством программирования проектной деятельности (ПК-6).	
Раздел 2. Искусство моделирования дизайна		
Моделирование – воспроизведение в наглядной форме связей элементов исследуемого и проектируемого объекта, их пространственно-временной упорядоченности. Моделирование как наглядное отображение процессов. Моделирование как специфическая форма мышления, синтезирующая чувственный образ воображения и научную абстракцию. Функции визуально-образной модели: наглядное представление чувственно-невоспринимаемых явлений и объектов; упрощение (схематизация) сложных объектов и явлений; эвристическая (эвристический заместитель объекта); установление связей и отношений между объектами; средство получения знаний; метод проектирования. Модель как аналог исследуемого и проектируемого объекта на основе упрощения (схематизации). Схематизация – замена сложного объекта или явления мысленным планом или визуальной схемой. Схема – визуализация на основе интегральных образов: рациональных и чувственных, понятий и наглядных образов. Типизация образа – синтетическая обработка информации по обобщению характеристик и качеств объекта на основе их визуальных	Формируемые компетенции: - способность осуществлять проектные идеи и художественные замыслы (ПК-7); - способность обладать знаниями закономерностей и методов проектной и проектно-художественной деятельности, применять современные производственные, технологические и инженерно-конструкторские решения, владеть авторскими технологиями художественного творчества (ПК-8); В результате изучения раздела ассистент должен: Знать: современные модели дизайна (ПК-8); - технологию дизайн-проектирования (ПК-8); Уметь: - моделировать процессы дизайн-проектирования (ПК-7); -выстраивать технологические этапы дизайн-проектирования (ПК-8);	Экзамен Обоснование и защита аналитических и проектных разработок Контрольные вопросы, тестовые задания, реферат, программа проектирования, мультимедийная презентация

образов. Структурная модель дизайна. Объекты дизайна: предмет, среда, коммуникация, человек. Типы и виды дизайна. Комплексные объекты и комплексное дизайн-проектирование. Функциональная модель дизайна. Построение модели дизайна на основе его ведущих функциональных характеристик. Функциональная модель дизайна как отражение его направлений, видов, стилей на основе ведущих концепций и функций. Направления и виды дизайна на основе концепции функционализма. Функционирование направлений и стилей дизайна на основе художественной концепции Возникновение направлений и видов дизайна на основе антифункционализма и концепции «антидизайна». Направления и виды дизайна на основе концепции глобализации и системности. Тотальный дизайн как универсальный инструмент преобразования мира. Футуродизайн и его эвристическая функция. Био-дизайн и его особенности. Нон-дизайн и его проявление в сфере проектирования. 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.	Владеть: -искусством моделирования объектов и процессов дизайна (ПК-7).	
Раздел 3. Искусство формирования мышления дизайнера		

Мышление дизайнера как адекватное отражение сложного процесса дизайн-проектирования. Мышление дизайнера как интеграция различных типов мышления. Мышление дизайнера: концептуально-образное по содержанию, проектно-визуальное по форме, дивергентное по характеру. Соотношение дивергентного (креативного) и конвергентного (алгоритмического) мышления в деятельности дизайнера. Концептуальное мышление как логические мыслительные действия на основе понятий. Концепция как система взглядов и способ понимания явлений и процессов, как основополагающая идея какой-либо теории. Концептуальные подходы: функциональный, художественный, конструктивный, структурно-морфологический, системный. Концептуальные, понятийные компоненты мышления дизайнера. Идея как авторский взгляд на проблему, как основная мысль. Продуктивность идеи: оригинальность (новизна), ценностное содержание (аксиология), семантическое наполнение (смысл, значение), логика обоснования. Методы поиска идей. Проектное мышление как мыслительные операции по созданию (предвосхищению) новых объектов и их свойств. Формы проектного мышления: проектно-предметное, проектно-средовое, проектно-коммуникативное. Художественное мышление как мыслительные действия на основе художественных образов. Художественный образ как художественное отражение типического через индивидуальное. Визуальное мышление как	Формируемые компетенции: - способность формировать профессиональное мышление, внутреннюю мотивацию обучаемого, систему ценностей, направленных на гуманизацию общества (ПК-4); - готовность разрабатывать и реализовывать собственные и совместные со специалистами других областей искусства, архитектуры, других организаций, осуществляющих образовательную деятельность, и учреждений культуры презентационные, выставочные, просветительские проекты в целях популяризации искусства и дизайна в широких слоях общества, в том числе, и с использованием возможностей радио, телевидения, интернета с целью воспитания у публики грамотного и заинтересованного отношения к искусству, материально-художественной и духовной культуре (ПК-12). В результате изучения раздела студент должен: Знать: - структуру и особенности мышления дизайнера (ПК-4);	Экзамен Обоснование и защита аналитических и проектных разработок Контрольные вопросы, тестовые задания, реферат, творческий просмотр, мультимедийная презентация, творческое портфолио
--	--	--

мыслительные действия по созданию зрительно воспринимаемой формы объекта. Формы визуального мышления: визуально-предметное, визуально-пространственное, визуально-графическое. Виды визуальных образов: визуально-словесный, визуально-символический, изобразительно-предметный, комбинированный.	Уметь: - разрабатывать продуктивные идеи и художественные образы дизайн-проектов на основе концептуального и художественного мышления (ПК-4); -- разрабатывать презентационные, выставочные и просветительские проекты на основе проектного и визуального мышления (ПК-12); Владеть: - искусством дивергентного мышления (ПК-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 обучающиеся 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, собеседование по теоретическим вопросам, защита проектов, представление и защита творческого портфолио, 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 «Искусство графического дизайна» предполагает размещение различных электронно-образовательных ресурсов на сайте **электронной образовательной среды** 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.

Научно-исследовательская и проектно-творческая деятельность обучающихся в рамках дисциплины «Искусство графического дизайна» 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 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 изучению курса
- Методические указания по выполнению курсовых проектов

Учебно-наглядные ресурсы

- Электронные презентации
- Альбом с образцами учебно-творческих работ

Учебно-библиографические ресурсы

- Список рекомендуемой литературы

Средства диагностики и контроля

- Примерная тематика курсовых проектов
- Контрольные вопросы
- Тестовые задания
- Параметры и критерии оценки проектов

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.
5. Дизайн-проект инфографики.
6. Дизайн-проект графической рекламы.
7. Художественно-графический проект айдентики.
8. Дизайн-проект типографики.
9. Дизайн-проект упаковки и этикеток.
10. Дизайн-проект графических элементов экспозиций.
11. Издательский дизайн-проект.
12. Дизайн-проект графического комплекса.

Методические указания для обучающихся по выполнению самостоятельной работы

Самостоятельная работа обучающихся в ассистентуре-стажировке по специальности 54.09.03 «Искусство дизайна (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.

Содержание самостоятельной работы обучающихся в ассистентуре-стажировке 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 учебной дисциплине, обеспечивающий формирование навыков проектирования в соответствии с заданной темой.

Состав и содержание самостоятельной работы по изучению курса: предпроектный анализ и художественно-образное решение по темам практических работ. Творческие задания требуют интенсивной самостоятельной деятельности, в результате которой обучающийся находит оригинальное решение учебно-творческой 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 дизайн-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 дизайн-проектам, в теоретическом реферате, в выступлениях на научных студенческих конференциях.

Курсовые проекты предусматривают 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.

Выпускная квалификационная работа (дипломный дизайн-проект) выполняется в течение всего периода обучения в ассистентуре-стажировке, отдельные ее части могут прорабатываться в курсовых проектах. Основные концептуальные и художественные аспекты дипломного дизайн-проекта формируются и интерпретируются в процессе освоения дисциплины «Искусство графического дизайна». Поэтому дипломный проект есть результат и аудиторной работы с преподавателем, и совершенно самостоятельной проектно-художественной деятельности обучающегося.

Содержание самостоятельной работы

	Темы для самостоятельной работы	Кол-во часов	Виды и содержание самостоятельной работы
1	Раздел 1. Искусство программирования графического дизайна	288	
1.1	Предпроектные исследования	252	Научно-исследовательская работа, курсовые проекты (1 часть), дипломный проект (1 часть)
1.2	Комплексный предпроектный анализ	8	Научно-исследовательская работа, курсовые проекты (1 часть), дипломный проект (1 часть)
1.3	Программа проектирования	28	Научно-исследовательская работа, курсовые проекты (1 часть), дипломный проект (1 часть)
2	Раздел 2. Искусство моделирования дизайна	12	
2.1	Структурная модель дизайна	4	Научно-исследовательская работа (доклад на конференции), конкурсные и фестивальные работы, дипломный проект (2 часть)
2.2	Функциональная модель дизайна	4	Научно-исследовательская работа (доклад на конференции), конкурсные и фестивальные работы, дипломный проект (2 часть)
2.3	Системно-деятельностная модель дизайна	4	Научно-исследовательская работа (доклад на конференции), конкурсные и фестивальные работы, дипломный проект (2 часть)
3	Раздел 3. Искусство формирования мышления дизайнера	336	
3.1	Концептуальное мышление	112	Портфолио, конкурсные и фестивальные работы, дипломный проект (2 часть)
3.2	Проектное мышление	76	Портфолио, конкурсные и фестивальные работы, дипломный проект (2 часть)
3.3	Художественное мышление	75	Портфолио, конкурсные и фестивальные работы, дипломный проект (3 часть)
3.4	Визуальное мышление	73	Портфолио, конкурсные и фестивальные работы, дипломный проект (3 часть)
	Итого:	636	

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 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, формирования и обоснования идей в графическом дизайне.
7. Художественный и визуально-графический образ в дизайне: их соотношение и формирование.
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 часть	1. Уровень обоснования функционирования артефактов 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

Образцы контрольных вопросов для промежуточной аттестации

1. Характеристика структурной модели дизайна.
2. Характеристика функциональной модели дизайна.
3. Основные параметры системно-деятельностной модели дизайна.
4. Структура и содержание предпроектных исследований в графическом дизайне.
5. Взаимосвязь концептуального и перцептуального проектирования в графическом дизайне.
6. Структура и содержание программы проектирования в графическом дизайне.
7. Графический дизайн как цикличное и непрерывное проектирование.
8. Концептуальное проектирование и формирование идеи артефакта.
9. Перцептуальное проектирование и визуальный образ артефакта.
10. Метод визуализации идеи и его характеристика.
11. Метод концептуализации образа и его характеристика.
12. Направления и виды дизайна на основе концепции функционализма.
13. Возникновение направлений и видов дизайна на основе антифункционализма и концепции «антидизайна».
14. Направления и виды дизайна на основе концепции глобализации и системности.
15. Функционирование направлений и стилей дизайна на основе художественной концепции.
16. Функции визуально-образной модели в графическом дизайне.
17. Моделирование как метод и специфическая форма мышления.

18. Концептуально-образный и проектно-визуальный характер мышления дизайнера.
19. Соотношение дивергентного и конвергентного мышления в деятельности дизайнера.
20. Концептуальное мышление и его характеристика.
21. Характеристика проектного мышления дизайнера.
22. Особенности художественного мышления дизайнера.
23. Визуальное мышление, его особенности и характеристика.
24. Виды визуальных образов в графическом дизайне.
25. Взаимосвязь компонентов мышления на различных этапах проектирования.
26. Графический дизайн как разновидность процессно-коммуникативного проектирования.
27. Элементы графического дизайна в предметном и средовом проектировании.
28. Области применения графического дизайна.
29. Концептуальные подходы к проектированию в графическом дизайне.
30. Художественные средства дизайна.
31. Знаки и знаковые системы в графическом дизайне.
32. Фирменный стиль: понятие, компоненты, официальные константы.
33. Графическая реклама: функции и формы.
34. Графическая система визуальной информации.
35. Дизайн графических комплексов.

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 «Искусство графического дизайна»**

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 «Искусство графического дизайна»

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

Курсовые проекты

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.
5. Дизайн-проект инфографики.
6. Дизайн-проект графической рекламы.
7. Художественно-графический проект айдентики.
8. Дизайн-проект типографики.
9. Дизайн-проект упаковки и этикеток.
10. Дизайн-проект графических элементов экспозиций.
11. Издательский дизайн-проект.
12. Дизайн-проект графического комплекса.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Раздел 1. Исследовательские аспекты темы	5
1.1. Анализ теоретических источников	5
1.2. Анализ практики проектирования	12
Раздел 2. Проектно-художественные аспекты темы	18
2.1. Концепция проекта	18
2.2. Стилистика и визуально-художественные образы проекта	23
Раздел 3. Педагогические аспекты темы	28
3.1. Представленная тема как предмет изучения в высшей школе	28
3.2. Методическое обеспечение учебного процесса по данной проблематике	32
Заключение	37
Список литературы	39
Приложения	41

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины:

8.1. Основная литература

1. 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.

2. 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.

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

4. 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.

5. 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

6. Айдендика : альбом / Изд. М. Кумова. – Москва : КАКпроект, 2014. – 512 с. : ил. – Текст : непосредственный.

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

8. Безрукова, Е. А. Шрифтовая графика : учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 "Дизайн", профиль "Графический дизайн". Квалификация (степень) выпускника "бакалавр". Формы обучения: очная, заочная / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; Кемеровский государственный институт культуры. - Кемерово : КемГИК, 2017. - 130 с. : цв. ил. – Текст : непосредственный.

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

11. Жданова, Н. С. Обучение основам дизайна : конспекты уроков / Н.С.Жданова. – Москва : ВЛАДОС, 2013. – 246 с. : ил. - Текст : непосредственный.

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

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

14. Крам, Р. Инфографика. Визуальное представление данных / Рэнди Крам. – С-Петербург : Питер, 2015. – 384 с. : ил. - Текст : непосредственный.

15. Красносельский, С. А. Основы проектирования : учебное пособие / С. А. Красносельский. - Москва : Директ-Медиа, 2014. - 232 с. - 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. 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.

18. Пашкова, И. В. Проектирование. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии : учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки

54.03.01 "Дизайн", профиль "Графический дизайн", квалификация (степень) выпускника "бакалавр" / И. В. Пашкова. - Кемерово : КемГИК, 2018. - 180 с. : цв. ил. - Текст : непосредственный.

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

20. Сокольникова, Н. М. Методика преподавания изобразительного искусства : учебник для студентов учреждений высшего профессионального образования / Н. М. Сокольникова. - Москва : Академия, 2012. - 256 с. : ил. - Текст : непосредственный.

21. 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, оснащенные компьютерами 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 Архитектурная среда Афиша Баннер Буклет Визуализация Графика Графический комплекс Графическая символика • предметно-ассоциативная • абстрактно-ассоциативная • образно-шрифтовая Дизайн-концепция Дизайн-программа Дизайн • архитектурной среды • графический • костюма • ландшафтный • мебели • промышленный • средств транспорта Знак-символ Знак иконический Идея Издательский проект Икотип и логотип Клаузура Малые формы полиграфии	Объекты дизайна Плакат Предпроектный анализ Проектирование • концептуальное • перцептуальное Реклама Стайлинг Стилистика Суперграфика Тектоника Технология проектирования Типы дизайна • предметный • средовой • коммуникативный • личностно-имиджевый Типы мышления дизайнера • концептуальное • художественное • проектное • визуальное Упаковка Фирменный стиль Фирменный знак Фирменные константы Форэскиз Фотографика Художественный замысел
---	---

Метафора визуальная Модели дизайна • структурная • функциональная • системно-деятельностная Образ • визуальный • художественный	Художественные средства Экспо-дизайн Экспозиция Эмблема Эргономика Эскиз Этикетка
---	---