

**Министерство культуры Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»
Факультет визуальных искусств
КАФЕДРА ДИЗАЙНА**

Рабочая программа дисциплины

ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Направление подготовки
54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки
«Графический дизайн»

Квалификация (степень) выпускника
Магистр

Форма обучения
Очная, заочная

Кемерово, 2025

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, направленность (профиль) «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «Магистр».

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, протокол №1, переутверждена 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.

Проектирование: рабочая программа дисциплины по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника - «магистр» / автор Г. С. Елисеенков. – Кемерово : КемГИК, 2025. – 30 с.

**Автор-составитель:
профессор Г.С.Елисеенков**

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).....	6
4.3. Содержание дисциплины	9
5. Образовательные и информационно-коммуникационные Технологии	12
5.1 Образовательные технологии	12
5.2. Информационно-коммуникационные технологии	13
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работ (СР) обучающихся	14
7. Фонд оценочных средств	17
8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	25
8.1. Основная литература	25
8.2. Дополнительная литература	25
8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»	27
8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы	27
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины	28
10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья	28
11. Список (перечень) ключевых слов	29

1. Цели освоения дисциплины:

- овладение теоретико-методологическими знаниями и исследовательскими умениями в сфере графического дизайна;
- формирование и развитие профессионального концептуально-образного мышления дизайнера.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы магистратуры

Дисциплина «Проектирование» входит в обязательную часть дисциплин образовательной программы по направлению 54.04.01 «Дизайн».

Для освоения дисциплины «Проектирование» необходимы знания и компетенции, сформированные в результате изучения дисциплин «Философия науки и искусства», «Современные проблемы дизайна», «Предпроектные научные исследования в дизайне».

В результате освоения дисциплины «Проектирование» формируются знания и умения, необходимые для успешного освоения дисциплин: «Графический дизайн в рекламе», «Графический дизайн в полиграфии», «Авторская графика в дизайне», «Фотографика в дизайне», «Графическая символика» и для прохождения производственной 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: способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла (УК-2)	технологии дизайн-проектирования	организовать процесс проектирования	методами проектной деятельности
общепрофессиональные компетенции: способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор	структуру и особенности мышления дизайнера	обосновать концепцию и художественные образы проекта	методами программирования проектной деятельности

возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи (ОПК-3)			
профессиональные компетенции: способен проводить анализ существующих аналогов в сфере дизайна и выявлять тенденции в проектировании систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (ПК-1)	современные модели дизайна	моделировать объекты и процессы дизайн-проектирования	методами теоретического и эмпирического исследования дизайна

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	Разработка систем визуальной информации, идентификации и	1. Проведение предпроектных дизайнерских исследований 2. Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной ИИиК.

приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17.01.2017 г., № 40н	коммуникации (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 «Проектирование»

4.1. Объем дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет **10** зачетных единиц, **360** академических часов.

Для студентов очной формы обучения предусмотрено 168 часов контактной (аудиторной) работы с обучающимися (24 часа лекций, 132 часа – практических занятий, 12 часов – индивидуальных занятий) и 111 часов самостоятельной работы. 94 часа (56%) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Для студентов заочной формы предусмотрено 64 часа контактной (аудиторной) работы с обучающимися (12 часов лекций, 38 часов – практических занятий, 14 часов - индивидуальных занятий) и 251 час самостоятельной работы. 40 часов (62 %) 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	семестр	Зачет.един	Виды учебной работы, в т.ч. СРС и трудоемкость (в час.)					В т.ч. ауд. занятия в интерактивной форме*
					лекции	практич	Индиви.	экзамен	СР	

1	Раздел 1. Моделирование дизайна как проектировочной реальности	108	1	3	8*	44/ 24*	4	27	25	
1.1	Структурно- объектная модель дизайна	18	1	0,5	2*	8/ 4*	1	4	3	Проблемная лекция – 2*, дискуссия – 4*
1.2	Функциональная модель дизайна	18	1	0,5	2*	8/ 4*	1	4	3	Проблемная лекция – 2*, дискуссия – 4*
1.3	Системно- деятельностная модель дизайна	36	1	1	2*	14/ 8*	1	9	10	Проблемная лекция – 2*, дискуссия – 2*, защита проектных разработок – 6*
1.4	Моделирование мышления дизайнера	36	1	1	2*	14/ 8*	1	10	9	Проблемная лекция – 2*, дискуссия – 2*, защита проектных разработок – 6*
2	Раздел 2. Проектирование в графическом дизайне	252	2, 3	7	16	88/ 62*	8	54	86	
2.1	Графический дизайн в системе визуальной коммуникации	108	2	3	8	44/ 30*	4	24	28	Дискуссия – 2*, защита проектных разработок – 24*, обсуждение мультимедийной презентации – 4*
2.2	Графический дизайн как структура проектирования	72	3	2	4	22/ 16*	2	15	29	Дискуссия – 2*, защита проектных разработок – 10*, обсуждение мультимедийной презентации – 4*
2.3	Графический дизайн как процесс проектирования	72	3	2	4	22/ 16*	2	15	29	Дискуссия – 2*, защита проектных разработок – 10*, обсуждение мультимедийной презентации – 4*
	Итого:	360		10	24/ 8*	132/ 86*	12	81	111	Интерактивные формы – 94 час. (56%)

Структура дисциплины
Заочная форма обучения

№ пп	Раздел дисциплины	Всего часов	семестр	Зачет.един	Виды учебной работы, в т.ч. СРС и трудоемкость (в час.)					В т.ч. ауд. занятия в интерактивной форме*
					лекции	практич	Индив.	экзамен	СР	
1	Раздел 1. Моделирование дизайна как проектировочной реальности	108	1, 2	3	8*	10*	4	18	68	
1.1	Структурно- объектная модель дизайна	18	1	0,5	2*	4*	1	3	8	Проблемная лекция – 2*, дискуссия – 4*
1.2	Функциональная модель дизайна	18	1	0,5	2*	2*	1	3	10	Проблемная лекция – 2*, дискуссия – 2*
1.3	Системно- деятельностная модель дизайна	36	1	1	2*	2*	1	6	25	Проблемная лекция – 2*, дискуссия – 1*, защита проектных разработок – 1*
1.4	Моделирование мышления дизайнера	36	2	1	2*	2*	1	6	25	Проблемная лекция – 2*, дискуссия – 1*, защита проектных разработок – 1*
2	Раздел 2. Проектирование в графическом дизайне	252	2, 3, 4, 5	7	4	28/ 22*	10	27	183	
2.1	Графический дизайн в системе визуальной коммуникации	108	2, 3	3	2	12/ 10*	4	11	79	Дискуссия – 2*, защита проектных разработок – 6*, обсуждение мультимедийной презентации – 2*
2.2	Графический дизайн как структура проектирования	72	4	2	1	8/ 6*	2	8	53	Дискуссия – 1*, защита проектных разработок – 4*, обсуждение мультимедийной презентации – 1*
2.3	Графический дизайн как процесс проектирования	72	5	2	1	8/ 6*	4	8	51	Дискуссия – 1*, защита проектных разработок – 4*, обсуждение мультимедийной презентации – 1*
	Итого:	360		10	12/ 8*	38/ 32*	14	45	251	Интерактивные формы – 40 час. (62 %)

/*помечаются часы на интерактивные формы обучения

4. 3. Содержание дисциплины

Содержание раздела	Результаты обучения	Формы аттестации, виды оценочных средств
Раздел 1. Моделирование дизайна как проектировочной реальности		
Тема 1.1. 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 образов. Структурно-объектная модель дизайна. Объекты дизайна: предмет, среда, коммуникация, человек. Типы и виды дизайна. Комплексные объекты и комплексное дизайн-проектирование. Тема 1.2. 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	Формируемы е компетенции: способен проводить анализ существующих аналогов в сфере дизайна и выявлять тенденции в проектировании систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (ПК-1); способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов; выдвигать и реализовывать креативные идеи (ОПК-3). В результате изучения раздела магистр должен: Знать: структуру и	Экзамен Вопросы для собеседования Защита аналитических и проектных разработок Аналитический отчет, тестовый контроль

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. Футуро-дизайн и его эвристическая функция. Био-дизайн и его особенности. Нон-дизайн и его проявление в сфере проектирования. Тема 1.3. 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. Тема 1.4. Моделирование 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. Концептуальные, понятийные компоненты мышления дизайнера. 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 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.	особенности мышления дизайнера (ОПК-3); современные модели дизайна (ПК-1); Уметь: моделировать объекты и процессы дизайн-проектирования (ПК-1); Владеть: методами теоретического и эмпирического исследования дизайна (ПК-1).	
Раздел 2. Проектирование в графическом дизайне		

Тема 2.1. Визуальная коммуникация как перманентное информационное воздействие в визуально-образной форме. Структура визуальной коммуникации. Графический дизайн в структуре визуальной коммуникации. Функциональное назначение компонентов визуальной коммуникации. Массовые каналы: функция актуализации. Средовые носители информации: пиктография (дорожные знаки, указатели), вывески и наружная реклама, архитектура, памятники и произведения монументального искусства, городской дизайн (суперграфика, предметный и ландшафтный дизайн): функция навигации и ориентации в городском пространстве, функция консенсуса, объединения членов городского сообщества. Корпоративные носители информации - логотипы и фирменный стиль, рекламные буклеты и проспекты, фирменная упаковка товаров, выставочные экспозиции и музеи организаций, графические комплексы для проведения различных акций и мероприятий: функция идентификации организации. Тема 2.2. Графический дизайн как структура проектирования. Крупноформатные объекты графического дизайна, предназначенные для наружного применения. Визуальная информация в городской среде. Наружная реклама как объект графического дизайна. Суперграфика и ее применение в экстерьерах зданий и сооружений, на транспортных средствах, в витринах и интерьерах. Плакат как произведение графического дизайна. Графический дизайн в экспозициях. Малые формы графического дизайна. Графический дизайн в разработке знаков и знаковых систем. Пиктография как объект графического дизайна. Фирменный стиль и его графические компоненты. Упаковка и этикетки как объекты графического дизайна. Графический дизайн в малых формах полиграфической рекламы и в информационно-имиджевых материалах. Графический дизайн издательских проектов. Графические серии и комплексы для социально-культурных акций, экспозиций как интегративные объекты графического дизайна. Проектирование систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер». Тема 2.3. Графический дизайн как процесс проектирования. Предпроектные исследования. Комплексный анализ проблемной ситуации. Противоречия	Формируемые компетенции: способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла (УК-2); способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов; выдвигать и реализовывать креативные идеи (ОПК-3). В результате изучения раздела магистр должен: Знать: технологии дизайн-проектирования (УК-2); Уметь: организовать процесс проектирования (УК-2); обосновать концепцию и художественные образы проекта (ОПК-3); Владеть: методами	Экзамены, тестовый контроль, собеседование, практические работы, экзаменационный просмотр
--	---	--

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 проектирования: метод профессиографирования, соматографические методы, экспериментальные (макетные) методы. Подходы к проектированию: компилятивный, репродуктивный, креативный, инновационный. База проектирования. Новизна и практическая значимость проекта. Концептуальное проектирование. Концепция как система взглядов и способ понимания явлений и процессов, как основополагающая идея какой-либо теории. Концептуальные подходы к дизайн-проектированию: функциональный, художественный, конструктивный, структурно-морфологический, системный и др. 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. Перцептуальное (художественно-образное) проектирование. Клаузура как графический способ визуального представления идей и образов проекта, показа в обобщенной форме без детализации сути и смысла графического проекта. Клаузура как графическая композиция, объединяющая несколько наиболее значимых фрагментов, которые в общих чертах представляют замысел проекта. Это свободная импровизация, интуитивно отражающая обобщенный визуальный образ проекта.	программирования проектной деятельности (ОПК-3); методами проектной деятельности (УК-2).	
--	--	--

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, 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 **электронной информационно-образовательной среды** КемГИК и использование ее интерактивных инструментов. Ознакомление с данными ресурсами доступно каждому студенту посредством логина и пароля. Электронная информационно-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 «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 магистрантов, 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 обучающихся

Учебно-программные ресурсы

- Рабочая программа дисциплины

Учебно-теоретические ресурсы

- Учебное пособие
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.

Учебно-практические ресурсы

- Сборник практических заданий

Учебно-методические ресурсы

- Методические указания по выполнению самостоятельной работы

Учебно-наглядные ресурсы

- Электронные презентации

Учебно-библиографические ресурсы

- Список рекомендуемой литературы

Средства диагностики и контроля

- Контрольные вопросы
- Тестовые задания
- Практические работы

Примерная тематика учебных проектов и творческих заданий для самостоятельной работы обучающихся

1. Дизайн-проект системы визуальной информации.
2. Дизайн-проект системы визуальной идентификации.
3. Дизайн-проект серии графических композиций на тему «Творчество».

4. Проект серии графических композиций на тему «Визуальные искусства».
5. Дизайн-проект графического комплекса для фестиваля искусств.
6. Дизайн-проект серии социальных плакатов.
7. Дизайн многостраничного издательского проекта.
8. Дизайн-проект графической символики.
9. Художественное проектирование журнального дизайна.
10. Художественное проектирование серии открыток.

Методические указания для обучающихся по выполнению самостоятельной работы

Самостоятельная работа обучающихся в магистратуре по направлению 54.04.01 «Дизайн», профиль «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 магистратуре 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.

Учебное 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 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 выступлениях на научных студенческих конференциях.

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 (магистерская диссертация) выполняется в течение всего периода обучения в магистратуре, отдельные ее части могут прорабатываться в семестровых проектах. Основные концептуальные и художественные аспекты магистерской диссертации формируются и интерпретируются в процессе освоения дисциплины «Проектирование». Это 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
		очн	заоч	
1	Раздел 1. Моделирование дизайна как проектировочной реальности	25	68	Научно-исследовательская работа (доклад на конференции), учебный проект
1.1	Структурно-объектная модель дизайна	3	8	Научно-исследовательская работа, учебный проект
1.2	Функциональная модель дизайна	3	10	Научно-исследовательская работа, учебный проект
1.3	Системно- деятельностная модель дизайна	10	25	Научно-исследовательская работа, учебный проект
1.4	Моделирование мышления дизайнера	9	25	Научно-исследовательская работа, учебный проект
2	Раздел 2. Проектирование в графическом дизайне	86	183	Научно-исследовательская работа (доклад на конференции), конкурсные и фестивальные работы, учебные проекты, магистерская диссертация

2.1	Графический дизайн в системе визуальной коммуникации	28	79	Научно-исследовательская работа
2.2	Графический дизайн как структура проектирования	29	53	конкурсные и фестивальные работы, учебный проект
2.3	Графический дизайн как процесс проектирования	29	51	конкурсные и фестивальные работы, учебный проект
	Итого:	111	251	

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 проекта
Художественно-проектная часть	1. Уровень развития проектного, художественного и визуального мышления 2. Аргументация обоснования визуально-художественных образов проекта 3. Уровень обоснования стилистики проекта

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

. Учебные проекты

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.

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 магистрантами 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

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

Вопросы к экзамену

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. Концептуальное проектирование и формирование идеи артефакта.
8. Перцептуальное проектирование и визуальный образ артефакта.
9. Метод визуализации идеи и его характеристика.
10. Метод концептуализации образа и его характеристика.
11. Направления и виды дизайна на основе концепции функционализма.
12. Возникновение направлений и видов дизайна на основе антифункционализма и концепции «антидизайна».
13. Направления и виды дизайна на основе концепции глобализации и системности.
14. Функционирование направлений и стилей дизайна на основе художественной концепции.
15. Моделирование как метод и специфическая форма мышления.
16. Концептуально-образный и проектно-визуальный характер мышления дизайнера.
17. Соотношение дивергентного и конвергентного мышления в деятельности дизайнера.
18. Концептуальное мышление и его характеристика.
19. Характеристика проектного мышления дизайнера.
20. Особенности художественного мышления дизайнера.
21. Визуальное мышление, его особенности и характеристика.
22. Виды визуальных образов в графическом дизайне.
23. Графический дизайн как разновидность процессно-коммуникативного проектирования.
24. Области применения графического дизайна.
25. Концептуальные подходы к проектированию в графическом дизайне.

26. Художественные средства дизайна.
27. Знаки и знаковые системы в графическом дизайне.
28. Фирменный стиль: понятие, компоненты, официальные константы.
29. Графическая система визуальной информации.
30. Дизайн графических комплексов.

Критерии оценивания

Знания, умения и навыки 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, умения и навыки обучающихся определяются в данной шкале и переводятся в оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно», «зачтено», «не зачтено».

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

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. 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.

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. 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.

5. 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.

8.2. Дополнительная литература

6. Алексеев, А. Г. Проектирование. Предметный дизайн : учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 "Дизайн", профили : "Графический дизайн", «Дизайн костюма», квалификация (степень) выпускника "бакалавр", формы обучения : очная, заочная / А. Г. Алексеев ; Кемеровский государственный институт культуры. - Кемерово : КемГИК, 2017. - 95 с. : ил. - Текст : непосредственный.

7. 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.

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

21. 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.

8.3. 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

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:

- 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

Антифункционализм Артефакт Био-дизайн Визуализация Визуальная коммуникация Графический комплекс Графическая символика • предметно-ассоциативная • абстрактно-ассоциативная • образно-шрифтовая Дизайн-концепция Дизайн-программа Дизайн • среды • графический • костюма • ландшафтный • мебели • промышленный • средств транспорта Знак-символ Знак иконический Идея Издательский проект Икотип и логотип Клаузура Малые формы полиграфии Метафора визуальная Методы проектирования Модели дизайна • структурная • функциональная • системно-деятельностная Мышление • дивергентное • конвергентное	Образ • визуальный • художественный Объекты дизайна Предпроектный анализ Проектирование • концептуальное • перцептуальное Реклама Стайлинг Стилистика Суперграфика Схематизация Тектоника Технология проектирования Типы дизайна • предметный • средовой • коммуникативный • личностно-имиджевый Типы мышления дизайнера • концептуальное • художественное • проектное • визуальное Тотальный дизайн Фирменный стиль Фирменный знак Фирменные константы Функционализм Футуро-дизайн Художественный замысел Художественные средства Экспо-дизайн Эмблема Эскиз
---	---