

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.В.02.05
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Проектирование в графическом дизайне 5

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки

54.03.01.Дизайн

(код и наименование направления подготовки, специальности в соответствии с ФГОС ВО)

Графический дизайн

(направленность (профиль))

Форма обучения: очная

Год набора: 2019

Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий(по учебному плану

Количество ЗЕТ	5											
Часов по РУП	180											
Виды контроля в семестрах (на курсах)	Экзамены	Зачеты	Курсовые проекты		Курсовые работы		Контрольные работы (для заочной формы обучения)					
	7											
	№ семестров											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Итого
ЗЕТ по семестрам							5					5
Лекции												
Лабораторные												
Практические							60					60
Контактная работа							60					60
Сам. работа							84					84
Контроль							36					36
Итого							180					180

Тольятти, 2019

Рецензирование рабочей программы дисциплины



Отсутствует



Учебная (рабочая) программа одобрена на заседании центра дизайна (протокол заседания №1 от «05» сентября 2019г.).



Рецензент

(ученое звание, степень)

(подпись)

(И.О. Фамилия)

(должность,

«__»____20__г.

Срок действия рабочей программы дисциплины до 2023 г

Срок действия утвержденной РПД: для программ бакалавров – 4 года; для программ магистров – 2 года; для программ специалистов – 5 лет.

Информация об актуализации рабочей программы дисциплины

Протокол заседания кафедры №13 от «28» августа 2020 г.

Протокол заседания кафедры №12 от «27» августа 2021 г.

Протокол заседания кафедры №__ от «__» _____20__г.

Протокол заседания кафедры №__ от «__» _____20__г.

СОГЛАСОВАНО

Руководитель центра дизайна

(выпускающей направление (специальность))

«__»____20__г.

(подпись)

М.С. Шилехина

(И.О. Фамилия)

УТВЕРЖДЕНО

Руководитель центра дизайна

(разработавшей РПД)

«__»____20__г.

(подпись)

М.С. Шилехина

(И.О. Фамилия)

АННОТАЦИЯ
дисциплины (учебного курса)
Б1.В.02.05 Проектирование в графическом дизайне 5

(индекс и наименование дисциплины (учебного курса))

1. Цель и задачи изучения дисциплины (учебного курса)

Цель – познакомить студентов с процессом проектирования, с организацией творческого процесса, с основными этапами проектной деятельности. Ознакомить с методами дизайн проектирования и сформировать практические навыки для дальнейшего их применения в профессиональной деятельности. Создать основу для формирования креативного мышления, творческого подхода к дизайн-проектированию.

Способствовать овладению изобразительными средствами, применяющимися в дизайне. Способствовать осознанию социальной значимости своей будущей профессии.

Задачи:

1. Дать понятие о процессе проектирования и его основных этапах.
2. На практических занятиях поэтапно разработать дизайн проект по заданной теме.
3. Развитие и отработка студентами приемов исследовательской работы, критического анализа и их фиксации.
4. На практике применять изобразительные средства для поиска образного решения, создания схем, чертежей и моделей.
5. Развитие у студентов общей визуально-проектной культуры, дизайн-мышления.
6. Освоение студентами необходимой специальной терминологии в ходе анализа различных объектов дизайна.
7. Применение студентами основных методов, принципов и приемов композиционной организации
8. Решение студентами комплексных задач дизайн-проектирования в рамках междисциплинарного подхода.

2. Место дисциплины (учебного курса) в структуре ОПОП ВО

Данная дисциплина (учебный курс) относится к вариативной части обязательных дисциплин.

Дисциплины, учебные курсы, на освоении которых базируется данная дисциплина – «Введение в профессию», «Пропедевтика», «Основы эргономики», «Пропедевтика 1-2», «Академический рисунок 1-2», «Академическая живопись 1-

2», «Цветоведение и колористика», «Проектирование в дизайне 1-4», «Проектная и архитектурная графика»

Дисциплины, учебные курсы, для которых необходимы знания, умения, навыки, приобретаемые в результате изучения данной дисциплины (учебного курса) – «Проектирование в дизайне 6», «Дипломное проектирование».

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (учебному курсу), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

9.

Формируемые и контролируемые компетенции	Планируемые результаты обучения
способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4).	Знать: способы визуализаций проектных идей, особенности применения современной шрифтовой культуры.
	Уметь: использовать рисунки на практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта.
	Владеть: принципами выбора проектной техники исполнения конкретного рисунка для конкретных задач и этапов дизайн-проектирования; шрифтовой культурой, работы с цветом и цветовыми композициями для выполнения задач дизайн-проекта.
способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2).	Знать: правила составления технического задания дизайн-проекта, специфику терминологии дизайн-проектирования.
	Уметь: формулировать проектную идею и встраивать её в рамках конкретной проектной задачи; анализировать и формировать требования к дизайн-проекту, синтезировать данные, идеи, решения для создания итогового дизайн-продукта.
	Владеть: навыком аргументации своих проектных идей и их воплощения в итоговом продукте.
способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1).	Знать: основы изображения предметов окружающей среды, знать значение графики в создании объектов дизайн. Уметь: использовать различные техники графики, выполнять работы в различном масштабе. Владеть: методами изобразительного языка академического рисунка, приемами выполнения работ в графическом материале.
способностью применять современные технологии,	Знать: основные характерные признаки техник проектной графики, основные нормативные документы в рамках дизайн-проектирования.

требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК- 6).	<p>Уметь: применять навыки композиции, гармонизации форм, структур в процессе решения конкретных задач дизайн-проекта; проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию.</p> <p>Владеть: навыками применения передовых знаний в дизайн-проектировании.</p>
способностью составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту и готовить полный набор документации по дизайн-проекту, с основными экономическими расчетами для реализации проекта (ПК-9).	<p>Знать: основные понятия и определения, разновидность видов и типов проектной деятельности в дизайне и архитектуре.</p> <p>Уметь: разрабатывать проектную идею применяя комплекс функциональных, организационных решений.</p> <p>Владеть: способностью организовывать, планировать, и управлять проектной деятельностью в дизайне и архитектуре, профессионально и научно обосновать свои предложения и результаты проектной деятельности.</p>
готовностью руководить коллективом в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов (ПК – 11).	<p>Знать: основные методы и средства познания и самоконтроля для интеллектуального развития и повышения культурного уровня.</p> <p>Уметь: использовать профессиональные компетенции для нравственного и физического самосовершенствования и интеллектуального развития.</p> <p>Владеть: основными средствами и методами познания, самоконтроля, ориентированного на сохранение своего здоровья, нравственное и физическое самосовершенствование.</p>

Тематическое содержание дисциплины (учебного курса)

Раздел, модуль	Подраздел, тема
Модуль 1: Проектирование мультимедийного продукта (анимационный ролик)	–Основные виды продуктов мультимедиа. Задачи и функции. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа. Современные тенденции в дизайне мультимедийные продукты. Анимационный ролик: особенность, характерные черты, отличия от других типов дизайн-продуктов
	–Определение задач разработки план – карты для проектирования итогового продукта. Анализ удачных отечественных и зарубежных примеров разработки продуктов мультимедиа Поиск визуальной концепции анимационного ролика, определение содержания. Выбор методов дизайн-исследований в проекте. методы проектирования. сценарный метод
	–Обработка исследовательских материалов. Постановка проблемы и выработка концепции ролика. Метода анализа

Раздел, модуль	Подраздел, тема
	<p>конкретных ситуаций: визуализация ролика. Выбор основной концепции ролика, работа над концепцией, раскадровка. Определение содержания ролика. Материально-пространственная структура ролика</p>
	<p>–Основная идея ролика, позиционирование продукта в ролике. Сюжет и визуальная концепция ролика. Анализ промежуточных вариантов и фрагментов строения и визуальной концепции ролика</p>
	<p>–Анализ и утверждение итогового варианта строения и визуальной концепции ролика. Презентация дизайн-проекта</p>

Общая трудоемкость дисциплины (учебного курса) – 5 ЗЕТ.

Структура дисциплины " Проектирование в дизайне -5"

Наименование курса	Семестр изучения	Кол-во ЗЕТ	Кол-во недель, в течение которых реализуется курс	Объем учебного курса и виды учебных мероприятий													Форма контроля	Контроль в часах
				Всего часов по уч. плану	Контактная работа				Самостоятельная работа									
					Всего	Лекции	Лабораторные	Практические	Всего	Лабораторные	Консультации	РГР	Курс. проекты (Курс. работы)	Контрольные работы	Иное	ЦТ		
Проектирование в дизайне 5	7	5	17	180	60	0	0	64	84	0	0	0	0	0	36	0	экзамен	36

2. Технологическая карта по учебному курсу " Проектирование в дизайне 5"

Идентификатор курса в модуле "Методическая работа" id=113244

Семестр изучения	Кол-во недель, в течение которых реализуется курс	Объем учебного курса и виды учебных мероприятий														Форма контроля	Контроль в часах
		Всего часов по учебному плану	Контактная работа					Самостоятельная работа									
			Всего				В т.ч. в интеракти вной форме	Всего	Лаборато рные	Консульта ции	РГР	Курс. проекты (Курс. работы)	Контроль ные работы	Иное	ЦТ		
			Всего	Лекции	Лаборато рные	Практиче ские											
6	5	180	60	0	0	60	20	84	0	0	0	0	0	84	0	экзамен	36

№ не де ли	№ моду ля	Наименование учебного мероприятия	К р- на з ва ни е	Описание учебного мероприятия (тема, форма проведения)	В р а с п и с а н и и ?	В е д у щ и й	М а х б а л л о в	Продолжительность учебных мероприятий, проводимых				Требования к ресурсам					Рекоменду емая литература (№ и стр.)
								в аудитории		по индивидуальному графику студента		Тип аудитории	К о л - в о а у д.	№ а у д . м е с т о	М а х с т у д.	Требуемое оборудование	
								в часах	в т.ч. в интерак т. форме (+, -)	в часах	в днях						
1	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Основные виды продуктов мультимедиа. Задачи и функции	+	П		2				Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	1,3,7,8,9
1	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа	+	П		2	+			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	1,3,7,8,9

1	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Современные тенденции в дизайне мультимедийные продукты	+	П		2			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	1,3,7,8,9
2	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Анимационный ролик: особенность, характерные черты, отличия от других типов дизайн-продуктов	+	П		2			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	1,3,7,8,9
2	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Определение задач разработки план – карты для проектирования итогового продукта	+	П		2	+		Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	1,3,7,8,9
3	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты: Понятие дизайн-концепция. дизайн-бриф	+	П	5	2			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	1,3,7,8,9
3	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: визуализация смысла.	+	П		2	+		Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
3	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Проект: написание дизайн-брифа многостраничного издания, определение исходной ситуации и проблематики ролика	+	П	10	2	+		Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
4	модуль 2	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: структура ролика	+	П		2			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
4	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Проект: Дизайн-исследования исходной ситуации.	+	П		2			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
5	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Проект: Анализ удачных отечественных и зарубежных	+	П		2	+		Аудитория для практических	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук,	2,4,5,6,7

				примеров разработки продуктов мультимедиа							занятий				столы для выполнения практических работ	
5	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Проект: Поиск визуальной концепции анимационного ролика, определение содержания	+	П	10	2	+		Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
5	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: методы проектирования. сценарный метод	+	П		2			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
6	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: визуализация нейминга (логотипы)	+	П		2	+		Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
6	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Проект: Обработка исследовательских материалов.	+	П		2	+		Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	1,3,7,8,9
7	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Проект: Метода анализа конкретных ситуаций: визуализация ролика	+	П		2	+		Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
7	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Проект: Постановка проблемы и выработка концепции ролика	+	П		2			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
8	модуль 1	Практическое занятие	ПрК	Проект: презентация результатов работы модуля 1. (Выбор основной концепции ролика, работа над концепцией, раскадровка.	+	П	10	2	+		Аудитория для презентации проектов	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, аудиопроигрыватель, Доска меловая, Проектор, экран.	1,3,7,8,9
8	модуль 1	Практическое занятие	Пр3	Проект: Рассмотрение план – карт индивидуальных проектов	+	П		2	+		Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения	2,4,5,6,7

																практических работ	
8	модуль 2	Практическое занятие	Пр3	Проект: Определение содержания ролика	+	П		2	+			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
9	модуль 2	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: Виды и типы мультимедийных продуктов. Задачи решаемые в них.	+	П		2	+			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
9	модуль 2	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: Варианты проектных решений (текстовое описание и эскизное проектирование)	+	П		2	+			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
9	модуль 2	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: Материально-пространственная структура ролика	+	П		2	+			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
10	модуль 2	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: Основная идея ролика, позиционирование продукта в ролике	+	П	10	2	+			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
10	модуль 2	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: Сюжет и визуальная концепция ролика	+	П		2	+			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
10	модуль 2	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: Сюжет и визуальная концепция ролика	+	П		2	+			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
10	модуль 2	Практическое занятие	Пр3	Творческое задание: Сюжет и визуальная концепция ролика	+	П		2	+			Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7

10	модуль 2	Практическое занятие	ПрЗ	Творческое задание: Анализ промежуточных вариантов и фрагментов строения и визуальной концепции ролика	+	П		2	+		Аудитория для практических занятий	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, столы для выполнения практических работ	2,4,5,6,7
13	модуль 2	Промежуточный контроль	ПрК	Проект: презентация результатов работы модуля 2.1. Анализ и утверждение итогового варианта строения и визуальной концепции ролика	+	П		2	+		Аудитория для презентации проектов	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, аудиопроигрыватель, Доска меловая, Проектор, экран.	1,3,7,8,9
14	модуль 2	Промежуточный контроль	ПрК	Проект: презентация результатов работы модуля : Презентация дизайн-проекта	+	П	10	2	+		Аудитория для презентации проектов	1		15	Белая маркерная доска, ноутбук, аудиопроигрыватель, Доска меловая, Проектор, экран.	1,3,7,8,9
		Экзамен	Э	Проект: 1. медиа-презентация: 2. макет раскладки 3. описание разработки	+		30				Аудитория для презентации проектов	1		0	Белая маркерная доска, ноутбук, аудиопроигрыватель, Доска меловая, Проектор, экран.	2,4,5,6,7
							ИТОГО	90	60	20	84					
									180							
							Контроль		36							
							ИТОГО через ОТ		0							

3. Количество баллов, критерии и нормы текущего контроля и промежуточной аттестации

Наименование учебных мероприятий	Типы учебных мероприятий	Количество баллов	Условия допуска	Критерии и нормы оценки
Практическое занятие	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты	5	Допускаются все студенты	5 баллов - студент демонстрирует глубокое и полное овладение содержанием материала, владеет понятийным аппаратом; грамотно, логично аргументирует ответ, высокая степень включенности в обсуждение темы. 3 баллов - студент вполне освоил материал, владеет

				<p>понятийным аппаратом, грамотно излагает ответ, но содержание и форма аргументации ответа имеют отдельные неточности, средняя степень включенности в обсуждение темы.</p> <p>1 балл - студент понимает основные положения материала, но излагает его неполно, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, не умеет доказательно обосновать свои суждения, низкая степень включенности в обсуждение темы.</p>
	Проект	10	Допускаются все студенты	<p>10 баллов - высокое качество количество и качество графических работ (не менее 10 листов формат А4), владение графической техникой, выразительность графического языка, эмоциональность работ; 7 баллов - среднее качество количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), выразительность графического языка, эмоциональность работ, владение графической техникой; 5 баллов - среднее количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ; 3 балла - низкое количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ; 1 балл - низкое качество исследуемого материала, количество и качество графических работ (не менее 2 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ, наличие графических ошибок.</p>

	Проект	30	Наличие медиа-презентации, планшетного ряда и макета издания и приложения.	30 баллов - высокое качество количество и качество эскизов планшетного ряда (не менее 10 листов формат А4), утвержденные эскизы для печати, наличие всех этапов проекта, высокий уровень владения темой курса; 25 баллов - высокое качество количество и качество эскизов планшетного ряда (не менее 5 листов формат А4), утвержденные эскизы для печати, не все этапы проекта выполнены, высокий уровень владения темой курса; 20 баллов - среднее качество количество и качество эскизов планшетного ряда (не менее 5 листов формат А4), утвержденные эскизы для печати, не все этапы проекта выполнены, средний уровень владения темой курса; 15 баллов - низкое количество и качество эскизов планшетного ряда (не менее 3 листов формат А4); утвержденные эскизы для печати, не все этапы проекта выполнены, низкий уровень владения темой курса; 10 баллов - низкое количество и отсутствие качества эскизов планшетного ряда; утвержденные эскизы для печати, не все этапы проекта выполнены: 5 баллов - не утверждены эскизы планшетного ряда, нет целостной концепции проекта;
	Творческое задание	10	Допускаются все студенты	10 баллов - высокое качество количество и качество графических работ (не менее 10 листов формат А4), владение графической техникой, выразительность графического языка, эмоциональность работ; 7 баллов - среднее качество количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), выразительность графического языка, эмоциональность работ, владение графической техникой; 5 баллов - среднее количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ; 3 балла - низкое количество и качество графических работ (не менее 5

				листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ; 1 балл - низкое качество исследуемого материала , количество и качество графических работ (не менее 2 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ, наличие графических ошибок.
Посещаемость		20	Посещаемость	
Пересдача экзамена	Пересдача	20	Допускаются студенты, не набравшие 40 баллов по накопительному рейтингу	20 баллов - высокое качество количество и качество эскизов планшетного ряда (не менее 10 листов формат А4), утвержденные эскизы для печати, наличие всех этапов проекта, высокий уровень владения темой курса; 15 баллов - высокое качество количество и качество эскизов планшетного ряда (не менее 5 листов формат А4), утвержденные эскизы для печати, не все этапы проекта выполнены, высокий уровень владения темой курса; 10 баллов - среднее качество количество и качество эскизов планшетного ряда (не менее 5 листов формат А4), утвержденные эскизы для печати, не все этапы проекта выполнены, средний уровень владения темой курса; 15 баллов - низкое количество и качество эскизов планшетного ряда (не менее 3 листов формат А4); утвержденные эскизы для печати, не все этапы проекта выполнены, низкий уровень владения темой курса; 5 баллов - низкое количество и отсутствие качества эскизов планшетного ряда; утвержденные эскизы для печати, не все этапы проекта выполнены: 2 балла - не утверждены эскизы планшетного ряда, нет целостной концепции проекта;
Схема расчета итоговой оценки:		Сумма баллов по всем учебным мероприятиям, предусмотренным в курсе		

Форма проведения промежуточной аттестации	Условия допуска	Критерии и нормы оценки	
Экзамен (по накопительному рейтингу)	Выполнение всех учебных мероприятий	«отлично»	80-100 б.
		«хорошо»	60-79 б.
		«удовлетворительно»	40-59 б.
		«неудовлетворительно»	0-39 б.

4. Банк тестовых заданий и регламент проведения тестирования

Банк тестовых заданий для проведения тестирования

По учебному курсу данный подраздел не предусмотрен

Регламент проведения тестирований

По учебному курсу данный подраздел не предусмотрен

5. Примерная тематика письменных работ (курсовых, рефератов, контрольных, расчетно-графических и др.)

По учебному курсу данный подраздел не предусмотрен

6. Вопросы к экзамену

По данной дисциплине экзамен проводится в виде просмотра, в соответствии с положением о просмотрах по кафедре дизайна и инженерной графики.

По учебному курсу данный подраздел не предусмотрен, так как по завершении курса осуществляется коллективный просмотр проектных материалов, при котором происходит их презентация каждым студентом индивидуально.

Индивидуальная презентация проектов проводится в соответствии со следующим порядком: доклад студента, раскрывающий основной замысел, в течение 7-10 минут; ответы на вопросы преподавателей 7-10 минут.

В начале доклада студент называет тему работы, далее раскрывает ее содержание. Особо подчеркивается то, что лично сделано студентом, его вклад в исследование проблемы. Особое внимание в докладе должно быть уделено новизне полученных результатов и возможной их практической и научной значимости. По окончании доклада члены комиссии задают студенту вопросы в соответствии с темой и содержанием работы, для выявления его знаний по вопросам, затронутым в работе и докладе.

Оценка качества выполнения и защиты проекта проводится на закрытом заседании комиссии. При этом принимаются во внимание: четкость изложения доклада на защите работы и правильность ответов на вопросы; оценочный лист качества проекта, заполняемый каждым членом комиссии. Оценка (зачтено или не зачтено) объявляется одновременно всем студентам и заносится в зачетную книжку студента.

Перечень возможных вопросов к студентам от преподавателей:

№ п/п	Вопросы
1	Графический дизайн. Виды графического дизайна. Тенденции в современном графическом дизайне.
2	Визуальные иллюзии в графическом дизайне.
3	Материал творчества дизайнера. Виды материалов в деятельности дизайнера. Реализация замысла различными средствами.
4	Основные понятия: проект, проектирование, дизайн, проектная деятельность. Объект, предмет, субъект проектирования. Цель проектирования.
5	Виды проектной деятельности дизайнера. Специфика и особенности проектной деятельности.
6	Предварительный анализ осуществимости проекта. Основные параметры. Жизненный цикл дизайн-проекта. Фазы и стадии проектирования.
7	Процессы управления дизайн-проектом. Этапы проектирования и их особенности. Стадии дизайн-проектирования на примерах различной деятельности.
8	Проектный анализ. Виды проектного анализа в рамках дизайн-проекта.

9	Анимация, motion design в графическом дизайне. Виды.
10	Основные и вспомогательные процессы планирования в процессе дизайн-проектирования продукта. Виды планирования.
11	Понятия «стилизация» и «стиль» в дизайне.
12	Понятия «стайлинг», «винтаж» и «ретро» в дизайне.
13	Качество проекта. Управление качеством. Ключевые аспекты качества.
14	Стоимость и бюджетирование дизайн-проекта.
15	Типы и виды проектной документации в дизайн-проектах.
16	Команда дизайн-проекта. Управление междисциплинарной командой в рамках дизайн-проекта. Принципы формирования командой.
17	Закономерности зрительного восприятия формы и пространства. Свойства восприятия.
18	Аналитический, конструкторский и художественный аспекты деятельности дизайнера.
19	Коммуникационный план проекта.
20	Эмблемы как символика опознавания. Интернациональные и общенациональные опознаваемые идентификационные изображения.
21	Какая социальная проблема решается данным проектом
22	Социальный портрет потребителя дизайн-проекта.
23	Аргументация выбора аналогов.
24	Основные положения проектного замысла
25	Основное колористическое решение дизайн-проекта
26	Визуальная информация. Визуальная коммуникация.
27	Дизайн-концепция как основа проектной деятельности дизайнера.
28	Дизайн. Виды. Принципы работы в дизайне.
29	Дизайнерское мышление и способности. Их роль в профессиональной деятельности дизайнера.
30	Инновационное и аналоговое проектирование в дизайне.
31	Дизайн-деятельность. Методы и практика работы дизайнера.
32	Творчество и личность в профессиональной дизайн-деятельности. Метод, позиция, подход.
33	Фирменный стиль. Фирменные константы. Составляющие. Основные принципы создания ФС.
34	Комбинаторика. Принципы комбинаторики в дизайне. Конфигуративная и цветотональная комбинаторика.
35	Знаки и знаковые системы. Требования к структуре организации знака. Виды графических форм знаков.
36	Иконический знак, знак индекс и знак-символ. Характеристики и формообразование знаков. Графика и шрифт в знаке.
37	Образ в дизайне. Графический поиск. Форма и материал.
38	Коммуникативный дизайн. Визуально-коммуникативный подход в проектировании.
39	Серия. Серийный текст в визуальной коммуникации.
40	Креативность в профессиональной деятельности дизайнера. Личностные качества. Области профессионального применения.
41	Визуальное мышление. Визуальный язык. Визуальная коммуникация.
42	Информация. Банк информации. Визуальная информация. Визуальный ряд. Изобразительная информация.
43	Форма и общие вопросы формообразования. Свойства формы. Формообразующие факторы.
44	Объект дизайна. Разработка, функция и форма

45	Стили в графическом дизайне.
46	Дизайн-мышление, как методология для создания инновационных дизайн-продуктов.
47	Семиотика. Знаки и знаковые системы. Семиотические исследования.
48	Дизайн-исследования. Методы и способы применения.
49	Ключевые имена и знаковые объекты в истории дизайна (по выбору студента).
50	Национальные модели дизайна (по выбору студента).
51	Культурное пространство территории. Анализ культурного пространства территории.
52	Дизайн второй половины XX столетия (проблемные темы по выбору студента).
53	Отечественная школа графического дизайна.
54	Современные тенденции графического дизайна.
55	Плакат. История и современность. Виды и типы плакатного искусства.
56	Средовой графический дизайн.
57	Дизайн полиграфических изданий.
58	Дизайн многостраничных изданий. Типы.
59	Дизайн упаковки.
60	Современная графическая символика.

10. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Паспорт фонда оценочных средств

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
1	Основные виды продуктов мультимедиа. Задачи и функции	ОПК- 4, ПК-2,6	Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты
2	Написание дизайн-брифа для концепции анимационного ролика и сценария, определение исходной ситуации и проблематики поставленной задачи	ОПК- 4, ПК-2,6	Проект
3	Поиск визуальной концепции анимационного ролика, сценарий	ОПК- 4, ПК-2,6	Проект
4	Презентация результатов работы модуля 1. 1. тематика; 2. цели и задачи, описание ситуации; 3. 3 рабочих версии концепции;	ОПК- 4, ПК-1,2,6,9,11	Проект

	4. финальный вариант концепции; 4.1. исходная ситуация, проблематика, цель, задачи, целевая аудитория; 4.2. стиль; 4.3. варианты посл. кадра 4. финальный вариант концепции многостраничного издания; 4.1. исходная ситуация, проблематика, цель, задачи, целевая аудитория; 4.2. нейминг. 4.3. варианты логотипа/названия		
5	Поисковые эскизы и раскадровка	ОПК- 4, ПК-2,6	Творческое задание
6	Поисковые эскизы: типографика и лого, работа над визуализацией вербальной информации: инфографика, коллаж, графика; подбор музыки	ОПК- 4, ПК-2,6	Проект
7	Презентация результатов работы модуля 2.1. заставка: концепция и тема макета (три варианта) 1.1. Верстка ролика (единство концепции и графического языка) 2. доработка макета 2. Логотип/название (сетка построения) 3. 1. программирование (единство концепции и графического языка); 2. доработка макета приложения; 3. музыка; 4. работа над пояснительной запиской	ОПК- 4, ПК-2,6,11	Проект
8	Презентация дизайн-проекта: 1. медиа-презентация: 2. макет раскадровки 3. описание разработки в пояснительной записке 4. макет приложения	ОПК- 4, ПК-1,2,6,9,11	Проект

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Перечень дискуссионных тем для круглого стола (дискуссии, полемики, диспута, дебатов)

- 1 Основные виды продуктов мультимедиа.
- 2 История возникновения продуктов мультимедиа
- 3 Задачи и функции продуктов мультимедиа
- 4 Современные тенденции в дизайне мультимедийных продуктов
- 5 Правила сценарирования
- 6 Живой логотип
- 7 Медиа-маркетинг.
- 8 Этапы реализации рекламной компании.

Критерии оценки:

- 5 баллов - студент демонстрирует глубокое и полное овладение содержанием материала, владеет понятийным аппаратом; грамотно, логично аргументирует ответ, высокая степень включенности в обсуждение темы.
- 3 баллов - студент вполне освоил материал, владеет понятийным аппаратом, грамотно излагает ответ, но содержание и форма аргументации ответа имеют отдельные неточности, средняя степень включенности в обсуждение темы.
- 1 балл - студент понимает основные положения материала, но излагает его неполно, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, не умеет доказательно обосновать свои суждения, низкая степень включенности в обсуждение темы.

Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

1. Визуализация смысла. Логотип и типографика.
2. Цвет в продуктах мультимедиа.
3. Методы проектирования. сценарный метод
4. Визуализация нейминга (логотипы)
5. Визуализация смысла. Образы и метафоры в анимации. Типология смыслообразования в графическом дизайне.
6. Приемы макетирования в мультимедийном пространстве.
7. Слоган. Методы создания наименований. Слово и образ в социальном плакате.
8. Анализ аналогов. Практическая работа с авторскими стилями дизайнеров, художников.
9. Визуализация смысла. Образы и метафоры в кино.
10. Фотография и фотомонтаж в искусстве кино.
11. Графические приемы в работе над киноафишей. Варианты решений итоговой графики
12. Шрифт и выбор гарнитуры в анимации
13. Слоган. Методы создания наименований. Слово и образ в рекламном плакате.
14. Графические приемы в работе над рекламным роликом. Варианты решений итоговой графики

15. Рекламный ролик, как элемент продвижения продукта. Презентация рекламных роликов.
16. Фотография и фотомонтаж, с использованием городской среды
17. Развитие коммуникативных возможностей анимации в контексте современной информационной среды.
18. Технологические инновации в проектировании и экспонировании анимационных роликов на современном этапе.

Критерии оценки:

10 баллов - высокое качество количество и качество графических работ (не менее 10 листов формат А4), владение графической техникой, выразительность графического языка, эмоциональность работ;

7 баллов - среднее качество количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), выразительность графического языка, эмоциональность работ, владение графической техникой;

5 баллов - среднее количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;

3 балла - низкое количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;

1 балл - низкое качество исследуемого материала, количество и качество графических работ (не менее 2 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ, наличие графических ошибок.

Темы групповых и/или индивидуальных проектов

1 Написание дизайн-брифа для анимационного ролика, определение исходной ситуации и проблематики анимационного ролика

2 Структура анимационного ролика, основные элементы

4 Понятие дизайн-концепция. дизайн-бриф анимационного ролика

5 Варианты нейминга анимационного ролика, основанные на общих критериях разработки нейминга

6 Поиск визуальной концепции анимационного ролика, определение содержания

7 Выбор основной концепции анимационного ролика, работа над концепцией.

8 Анализ аналогов удачных неймингов и их визуализации

9 Заставка анимационного ролика. структура и основные элементы

10 Презентация результатов работы модуля 1. 1. визуализация смысла (тематика издания и визуализация темы в логотипе/названии); 2. визуализация смысла (авторский стиль и его интерпретация в логотипе); 3. 3 рабочих версии концепции анимационного ролика; 4. финальный вариант концепции анимационного ролика; 4.1. исходная ситуация, проблематика, цель, задачи, целевая аудитория; 4.2. нейминг.; 4.3. варианты логотипа/названия

11 Верстка анимационного ролика (единство концепции и графического языка) 2. доработка макета приложения 3. Фотопроект

12 Работа над проектом: 1. доработка макета анимационного ролика и приложения; 2. Программирование; 3. Доработка пояснительной записки; 4.

подготовка презентации и защиты курсового проекта

Критерии оценки:

10 баллов - высокое качество количество и качество графических работ (не менее 10 листов формат А4), владение графической техникой, выразительность графического языка, эмоциональность работ; 7 баллов - среднее качество количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), выразительность графического языка, эмоциональность работ, владение графической техникой; 5 баллов - среднее количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ; 3 балла - низкое количество и качество графических работ (не менее 5 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ; 1 балл - низкое качество исследуемого материала, количество и качество графических работ (не менее 2 листов формат А4), слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ, наличие графических ошибок.

13 Итоговая презентация: 1. медиа-презентация: планшетный ряд и базовые элементы макета издания, концепция 2. макет журнала 3. макет приложения

Критерии оценки:

30 баллов - высокое качество количество и качество эскизов раскадровки (не менее 10 листов формат А4), утвержденные макеты, наличие всех этапов проекта, высокий уровень владения темой курса;

25 баллов - высокое качество количество и качество эскизов раскадровки (не менее 5 листов формат А4), утвержденные макеты для печати, не все этапы проекта выполнены, высокий уровень владения темой курса;

20 баллов - среднее качество количество и качество эскизов раскадровки (не менее 5 листов формат А4), утвержденные макеты для печати, не все этапы проекта выполнены, средний уровень владения темой курса;

15 баллов - низкое количество и качество эскизов раскадровки (не менее 3 листов формат А4); утвержденные макеты для печати, не все этапы проекта выполнены, низкий уровень владения темой курса;

10 баллов - низкое количество и отсутствие качества эскизов раскадровки; утвержденные макеты для печати, не все этапы проекта выполнены;

5 баллов - не утверждены эскизы раскадровки, нет целостной концепции проекта.

11. Образовательные технологии и методические указания по освоению дисциплины

При обучении используются следующие образовательные технологии, направленные на формирование компетенций выпускника:

- технология традиционного обучения (индивидуальное домашнее задание, практическое занятие)

- технология проектного обучения (проект, творческое задание)

- технология контекстного обучения (круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты)

- технология развития критического мышления (круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты).

12. Учебно-методическое обеспечение курса

Обязательная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум и др.)	Количество в библиотеке
1	Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе [Электронный ресурс] : Основы графического проектирования : учеб. пособия / Р. Ю. Овчинникова ; под ред. ред. Л. М. Дмитриева. - Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 239 с. : ил. - ISBN 978-5-238-01525-5.	Учебное пособие	ЭБС «IPRbooks»
2	Сурова Н. Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление [Электронный ресурс]: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Менеджмент» / Н. Ю. Сурова. - Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 415 с. - ISBN 978-5-238-02738-8.	Учебное пособие	ЭБС «IPRbooks»
3	Чернатони Л. Брендинг [Электронный ресурс] : Как создать мощный бренд : учебник / Л. Чернатони, М. МакДональд ; пер. с англ. Б. Л. Еремина. - Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. - 559 с. - (Зарубежный учебник). - ISBN 5-238-00894-5.	Учебник	ЭБС «IPRbooks»
4	Мус Р. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / Р. Мус, О. Эррера ; пер. с англ. [Т. Мамедовой ; науч. ред. Л. Беншуша]. - Москва : Альпина Паблишер, 2017. - 224 с. - ISBN 978-5-9614-2246-7.	Книга	ЭБС «IPRbooks»
5	Елисеенков Г. С. Дизайн-проектирование [Электронный ресурс] : учеб. пособие для обуч. 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. - ISBN 978-5-8154-0357-4.	Учебное пособие	ЭБС «IPRbooks»

Дополнительная литература и учебные материалы (аудио-, видеопособия и др.)

- фонд научной библиотеки ТГУ:

п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, аудио-, видеопособия и др.)	Количество в библиотеке
-----	----------------------------	--	-------------------------

1	Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс] : самоучитель : электрон. издание / В. Д. Курушин. - Саратов : Профобразование, 2017. - 271 с. : ил. - ISBN 978-5-4488-0094-8.	самоучитель	ЭБС «IPRbooks»
2	Казарина Т. Ю. Цветоведение и колористика [Электронный ресурс] : практикум / Т. Ю. Казарина. - Кемерово : КемГИК, 2017. - 36 с. : ил. - ISBN 978-5-8154-0382-6.	практикум	ЭБС «IPRbooks»

- другие фонды:

По учебному курсу данный подраздел не предусмотрен

СОГЛАСОВАНО

Директор научной библиотеки

(подпись)

А.М. Асаева

(И.О. Фамилия)

«___» _____ 20___ г.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети

"Интернет"

- ЭБС «Лань»: e.lanbook.com
- ЭБС «РУКОНТ»: <http://rucont.ru/>
- ЭБС «БиблиоТех»: <http://www.bibliotech.ru/>
- ЭБС IPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- Специализированные порталы: <http://www.lookatme.ru/>
- ЭБС IPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- WebofScience [Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2016– . – Режим доступа : apps.webofknowledge.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus[Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands: Elsevier, 2004– . – Режим доступа : scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000– . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : neicon.ru/resources/archive. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Количество лицензий	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows	1398	Договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия – бессрочно.
2	MS Office	1398	Договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия – бессрочно. Договор № 727 от 20.07.2016г., срок действия - бессрочно.

Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий	Перечень основного оборудования	Фактический адрес учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др.	Площадь, м ²	Количество посадочных мест
1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. Проектная мастерская (С-909).	Столы ученические двухместные, стол преподавательский, стул преподавательский, стулья с пивитром, стулья, доск и аудиторная (маркерная), флипчарты, проектор, экран, ноутбук переносной, стойка для лектора, колонки, огнетушитель.	445020, Самарская обл., г. Тольятти, ул. Ушакова, 59, (позиция по ТП №24), этаж 9, С-909	131	63
2	Помещение для самостоятельной работы студентов (Г-401).	Столы ученические, стулья ученические, ПК с выходом в сеть Интернет.	445020, Самарская обл., г. Тольятти, ул. Белорусская, 14, (позиция по ТП №48), этаж 4, Г-401.	84,6	16