

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Серяков Владимир Дмитриевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.03.2024 15:41:15
Уникальный программный идентификатор:
a8a5e969b08c5e57b011bba6b38ed24f6da2f41a

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО
ОБРАЗОВАНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Кафедра Графического и цифрового дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



В.Д. Серяков

«25» августа 2023 г.

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)

ГРАФИЧЕСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

(наименование учебной дисциплины (модуля))

54.03.01 Дизайн

(код и направление подготовки/специальности)

направленность (профиль): графический дизайн

Квалификация (степень) выпускника – бакалавр

Формы обучения: очная, очно-заочная

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)
рассмотрена и утверждена на заседании кафедры
«17» августа 2023 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой графического и цифрового дизайна

 / Банк И.Н./
(подпись, учёная степень, учёное звание, ФИО)

Москва 2023

1. НАИМЕНОВАНИЕ И ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Учебная дисциплина «Графическое проектирование» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Графический дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: формирование профессионального мышления, получение практических навыков использования программного обеспечения для работы с двух- и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

Задачи дисциплины:

- закрепление профессиональных компетенций;
- использование информационной компетентности, предполагающей владение новым программным обеспечением для работы с компьютерной графикой;
- применение на практике компьютерных технологий в профессиональной деятельности (компьютерное моделирование, проектирование различных объектов дизайна);
- внедрение собственных разработок и предложений по проектированию и компоновке различных объектов дизайна.

Знания и навыки, получаемые студентами в результате изучения вышеуказанной дисциплины, необходимы в процессе обучения и в будущей профессиональной деятельности. Дисциплина ориентирована на применение широкого комплекса компьютерных технологий в процессе обучения.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В);
- обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С).

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

ПК-6 - способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования.

ПК-7 - способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов	Знать	требования, предъявляемые к разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – 31

визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования		прогрессивные методы, инструментарий инженерно-технической проработки при дизайн-проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – 32
	Уметь	изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования вариантов дизайнерских решений проектов в различных материалах и технологиях	ПК-6 – У1
		выполнять работы согласно структуре и организация дизайн-проектирования	ПК-6 – У2
	Владеть	логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-6 – В1
методикой разработки дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации и изготовления экспериментальных образцов при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования вариантов дизайнерских решений проектов в различных материалах и технологиях		ПК-6 – В2	
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать	требования к инженерно-технически проработанному проекту, с учетом нормативно-правовых актов	ПК-7 – 31
		правила составления композиционных, цветографических, эргономических решений	ПК-7 – 32
	Уметь	создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца	ПК-7 – У1
		выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи	ПК-7 – У2
	Владеть	концептуальным и творческим подходами к решению дизайнерской задачи	ПК-7 – В1
		творческим подходом к решению дизайнерской задачи	ПК-7 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.05 Графическое проектирование является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего курса в пятом и шестом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Графическое проектирование» связаны с соответствующими темами дисциплин «Основы проектной графики», «Проектирование» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Графическое проектирование» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом

региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 5 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачётных единиц (180 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	5	2	72	36	12	24		36	зачет
		6	3	108	54	18	36		27	экзамен (27 часов)
2	Очно-заочная	6	2	72	16	4	12		56	зачет
		7	3	108	18	6	12		63	экзамен (27 часов)

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины осуществляется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по программе бакалавриата.

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины организуется в модельных условиях (оборудованных полностью или частично) на кафедре и в подразделениях института.

Очная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
5 семестр								
Тема 1. Основные понятия графического проектирования.	10	4	2	2			6	ПК-6 31 ПК-6 32 ПК-6 У1 ПК-6 У2 ПК-6 В1 ПК-6 В2 ПК-7 31 ПК-7 32 ПК-7 У1 ПК-7 У2 ПК-7 В1

								ПК-7 В2
Тема 2. Графический анализ природных форм.	26	14	4	10			12	ПК-6 31 ПК-6 32 ПК-6 У1 ПК-6 У2 ПК-6 В1 ПК-6 В2 ПК-7 31 ПК-7 32 ПК-7 У1 ПК-7 У2 ПК-7 В1 ПК-7 В2
Тема 3. Графический дизайн: элементы и комплексы.	26	14	6	8			12	ПК-6 31 ПК-6 32 ПК-6 У1 ПК-6 У2 ПК-6 В1 ПК-6 В2 ПК-7 31 ПК-7 32 ПК-7 У1 ПК-7 У2 ПК-7 В1 ПК-7 В2
Зачет	10	4					4	6
Всего за семестр	72	36	12	20			4	36
6 семестр								
Тема 4. Графическое проектирование рекламной продукции	40	26	8	18			14	ПК-6 31 ПК-6 32 ПК-6 У1 ПК-6 У2 ПК-6 В1 ПК-6 В2 ПК-7 31 ПК-7 32 ПК-7 У1 ПК-7 У2 ПК-7 В1 ПК-7 В2
Тема 5. Графическое проектирование много-страничного издания	41	28	10	18			13	ПК-6 31 ПК-6 32 ПК-6 У1 ПК-6 У2 ПК-6 В1 ПК-6 В2 ПК-7 31 ПК-7 32 ПК-7 У1 ПК-7 У2 ПК-7 В1 ПК-7 В2
Экзамен	27						27	
Всего в семестре	108	54	18	36			27	27
Итого	180	90	30	56			31	63

Очно-заочная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
6 семестр								
Тема 1. Основные понятия графического проектирования.	10	4	2	2			6	ПК-6 31 ПК-6 32 ПК-6 У1 ПК-6 У2 ПК-6 В1 ПК-6 В2 ПК-7 31 ПК-7 32 ПК-7 У1 ПК-7 У2 ПК-7 В1 ПК-7 В2
Тема 2. Графический анализ природных форм.	26	4		4			22	ПК-6 31 ПК-6 32 ПК-6 У1 ПК-6 У2 ПК-6 В1 ПК-6 В2 ПК-7 31 ПК-7 32 ПК-7 У1 ПК-7 У2 ПК-7 В1 ПК-7 В2
Тема 3. Графический дизайн: элементы и комплексы.	26	4	2	2			22	ПК-6 31 ПК-6 32 ПК-6 У1 ПК-6 У2 ПК-6 В1 ПК-6 В2 ПК-7 31 ПК-7 32 ПК-7 У1 ПК-7 У2 ПК-7 В1 ПК-7 В2
Зачет	10	4				4	6	
Всего за семестр	72	16	4	8		4	56	
7 семестр								
Тема 4. Графическое проектирование рекламной продукции	40	8	2	6			32	ПК-6 31 ПК-6 32 ПК-6 У1 ПК-6 У2 ПК-6 В1 ПК-6 В2 ПК-7 31 ПК-7 32

								ПК-7 У1 ПК-7 У2 ПК-7 В1 ПК-7 В2
Тема 5. Графическое проектирование много-страничного издания	41	10	4	6			31	ПК-6 З1 ПК-6 З2 ПК-6 У1 ПК-6 У2 ПК-6 В1 ПК-6 В2 ПК-7 З1 ПК-7 З2 ПК-7 У1 ПК-7 У2 ПК-7 В1 ПК-7 В2
Экзамен	27						27	
Всего за семестр	108	18	6	12			27	63
Итого	180	34	10	20			31	119

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ).

Тема 1. Основные понятия графического проектирования.

Понятие проектирования. Стадии проектирования. Принципы проектно-графического моделирования. Технология исполнения дизайн-проекта.

В дизайне нет и не может быть стандартов, как невозможны они на музыкальное произведение, живописное полотно или театральную постановку. Конечно, творчество дизайнеров не столь свободно в своем самовыражении, но необходимо понимать, что дизайнерская деятельность инновационна по своей природе, а каждое новое решение остается «новым» в течение ограниченного отрезка времени.

Общее непонимание истинных целей и задач дизайна подкрепляется приложением понятия «дизайн» ко всему, что имеет дело с «наведением красоты» на любую форму: дизайн причесок, дизайн ногтей и прочее. Следует различать множественные значения, вкладываемые в термин «дизайн»: узор, чертёж, проект, замысел – ёмкость слова допускает все имеющие место быть толкования. Однако не каждое из них относится к профессии «дизайнер», а формальные цели (относящиеся исключительно к форме) не являются основными. В самом деле, определение дизайна начинается со слов «творческая проектная деятельность», а заказчик чаще всего ждет от нас не проектных решений, а чисто художественных находок. Что же входит в проектную дизайнерскую задачу, чем дизайнерское проектирование отличается от инженерного, и чем дизайнер отличается от художника?

Дизайнеры имеют тенденцию концентрироваться на потребностях людей и на решениях, которые делают эти продукты безопасными, удобными и пригодными для жизни. Сосредоточенный на человеке дизайн выдвигает на первый план Человеческий фактор — заботу дизайнера об улучшении качества отношений человека и машины.

Дизайнеры продукта имеют дело с человеческими факторами, потребностями и условиями потребления; инженеры работают с деталями, функциональными возможностями, работоспособно и производством.

Дизайнер действует, исходя из внутренней свободы, он связан не только с разными объектами и целями, но и со своими собственными установками, предпочтениями, творческим потенциалом. Дизайнер редко повторяется в разных проектах. Стандартных методик в дизайне нет.

«Дизайнер проектирует не мост, а средство переправы». Именно в этом скрыта (или раскрыта) суть нашего творчества: дизайн проектирует не столько вещи, сколько потребности людей в осуществлении деятельности, т.е. саму деятельность. И это очень

верное понимание профессии. Но ситуация в бизнесе и самом дизайне складывалась так, что эту наиболее сильную сторону дизайнерской деятельности мало кто сумел понять и оценить. В основном дизайнеру до сих пор приходится разрабатывать именно вещи, и в таком традиционном контексте графическое проектирование связано с согласованием основных составляющих изделия – функция, конструкция, технологичность, форма, конкурентоспособен, – которые отражаются в проекте не как самостоятельные категории, но как единое, целостное содержание вещи.

Форма диктуется не идеальным воображением художника, а различными сторонами дизайнерской деятельности. А именно:

1. Потребитель пользуется не проектами, а реальными вещами. Поэтому дизайнер моделирует все возможные ситуации потребления вещи, выявляя таким образом ее потребительские свойства и делая вещь необходимой и комфортной.

2. Реальная форма изделия, с одной стороны, организуется в соответствии с функцией вещи; с другой – в соответствии с конструктивной схемой и внутренним содержанием. Здесь дизайнер должен органично соединить в облике изделия назначение вещи и свойства ее “организма”.

3. Изделие воплощается в конкретном материале в ходе конкретного процесса производства. Поэтому форма вещи одновременно подчиняется определенной технологии, которая должна обеспечить надлежащий уровень изготовления.

4. И, наконец, изделие оказывается на рынке, где ему предстоит заявить о своей индивидуальности, способной конкурировать с себе подобными. Для этого необходимо хорошо ориентироваться в рыночной ситуации и оказаться чуть впереди лидеров стиля и потребительских свойств.

Тема 2. Графический анализ природных форм.

Основные аспекты анализа природных форм бионических компонентов и структур. Методы преобразования и геометрического анализа природных форм.

В различные эпохи общественного развития человек получает от природы различные впечатления, потому что он смотрит на нее с различных точек зрения собственного и общественного сознания. Действие общих законов психологической природы человека не прекращается ни в одну из этих эпох. Но так как в разные эпохи «в человеческие головы попадает неодинаковый материал, то неудивительно, что и результаты его обработки не одинаковые». Плеханов Г.В. отмечал, что окружающие человека условия определяют собой то, что «общественный человек имеет именно эти эстетические вкусы и понятия, а не другие». Важнейшей задачей в проблеме установления связей между процессами живой природы и объектами деятельности человека является выбор уровня исследования этих взаимосвязей. Таким уровнем может быть рассмотрение искусственной среды, созданной человеком, и живой природы в качестве целостных динамически развивающихся информационных систем. И этот факт вполне закономерен, поскольку «культура – это интеллектуальный аспект искусственной среды, которую человек создает в ходе своей социальной жизни. Она абстрактный элемент окружающего мира».

Когда речь идет об особенностях работы дизайнера-графика с природной формой, на первый план выступает способность к стилизации внешней формы и умение адаптировать ее к законам шрифтовой акциденции, графическому знаку или символу. Поэтому работа дизайнера-графика с природными аналогами заключается не в механическом копировании, а в изыскании методов и способов графического моделирования биологических форм. В алфавите, как и в природной форме, главным является конструктивно-композиционная группировка ее элементов, их ритмика. Речь идет именно об отдельных группах (элементах, модулях) в пределах целостного организма. В природе достаточно примеров разнообразных акцентов композиционной структуры в общей упорядоченности, которые легли в основу алфавитов многих народов. На заре появления письменности человек делал подробные зарисовки всех разновидностей природного мира,

затем путем характерных силуэтных или формообразующих линий анализировал природную форму, разрабатывая графический язык общения. Заимствуя из живой природы образы с целью использования их изображения для передачи информации, он сознательно останавливал свой выбор на тех природных формах, которые вызывают у большинства людей определенные ассоциации, чувства, эстетические эмоции. Кроме того, природные прототипы придавали топографическому знаку необходимую образность и эмоциональность. В русской письменности буквы, обозначающие важнейшие понятия (глаголь, добро, есть), но внешне при этом ни на что не похожие, стали украшать и приводить к природной форме. Ярким примером тому могут служить буквы.

Экологическое направление в дизайне основано, прежде всего, на сохранении, а в некоторых случаях и восстановлении, баланса искусственной и природной среды, поиске средств гармонизации отношений на уровне физикохимических реакций взаимодействия этих сред. Предпосылкой возникновения экологического направления стали причины глобальных проблем XX века, связанные с техноцентрическими ориентациями науки и техники.

В отличие от экологического дизайна бионическое направление основано на установлении структурно-функционального единства процесса формообразования природных и искусственных систем, следствием чего является возможность визуальной и эргономической гармонизации объектов и 14 субъектов мироздания. Мимезис (желание подражать) стал объективной предпосылкой возникновения бионического направления в архитектуре, технике и дизайне.

Бионические принципы формообразования дают возможность бесконечного балансирования между искусственной и естественной формой, определяют новые условия промышленного производства изделий. Бионическое направление, в контексте взаимоотношения природных и искусственных систем, предполагает, что в результате копирования технических достижений живой природы могут быть созданы системы, во-первых, выполняющие заданные функции, во-вторых, выполняющие эти функции с максимально возможным совершенством, в-третьих, являющиеся весьма сложными, органично целостными системами. Таким образом, бионические принципы формообразования гарантируют создание сложной, но предельно оптимальной конструкции, представляющей собой материальный носитель заданных функций проектируемой природной системы. То есть, возможен перенос определенных принципов и механизмов структурных, конструктивных и функциональных решений, действующих в живой природе, на мир дизайна.

Тема 3. Графический дизайн: элементы и комплексы.

Средства проектирования объектов графического дизайна. Выразительные средства дизайна.

Процесс графического проектирования складывается из следующих этапов:

- 1) Предпроектное исследование.
- 2) Дизайнерский поиск (предварительное эскизирование).
- 3) Разработка эскизного проекта.
- 4) Составление проектной документации.
- 5) Изготовление.

Предпроектное исследование. На данном этапе проводится сбор и анализ всей информации, относящейся к разрабатываемому типу продукции. Выявляются требования к нему. Работа начинается с уяснения темы и дизайнерской задачи, сформулированных в задании. В нем указывается тема, наиболее общие задачи и требования к проекту, состав проекта, требования к выполнению проекта, сроки. Задача состоит в том, чтобы собрать максимальное количество информации об опыте проектирования и потребления разрабатываемого объекта. Прототипы критически оцениваются с точки зрения современных потребительских и производственных требований. Дизайнер должен собрать данные о новейших технологиях, перспективных материалах, иначе проект не будет

удовлетворять требованиям времени. При анализе эстетических особенностей прототипов надо исходить из современного понимания художественного качества изделия. Оно определяется прогрессивностью изделия в функциональном и конструктивном отношении, лаконичностью формы, умелым использованием материалов, цветов, фактуры, высоким уровнем исполнения. Этап завершается составлением перечня требований к изделию и его проектных характеристик им отвечающих.

Дизайнерский поиск (предварительное эскизирование). Этот этап заключается в выработке и воплощении первоначальных творческих идей в эскизной графической форме. Процесс эскизирования идет от принципиальной схемы к деталям и затем - к общему решению изделия. Эскизы могут иметь характер разработки идея проекта, отработки размеров и конфигурации формы объекта, отдельных его узлов, деталей и элементов. Первоначально эскизы выполняются без точного масштаба. На данном этапе особое значение приобретает применение метода макетирования изделия (в нашем случае объемное моделирование с помощью компьютерной технологии). Это помогает более полно увидеть задуманное изделие, уточнить его форму, пропорции, цвет, откорректировать габариты. Результат комплекса поисковых эскизных разработок – первое принципиальное предложение по решению нового изделия. Показывается несколько проекций изделия или его перспективное изображение без масштаба.

Разработка эскизного проекта. Эскизный проект - окончательное творческое предложение дизайнера, полно определяющее все характеристики изделия. Пояснительная записка к дизайнерскому проекту содержит описание функционального назначения изделия, его конструктивных особенностей, использованных материалов, технологии изготовления и отделки.

Составление проектной документации. На данном этапе изготавливается документация, т.е. рабочие эскизы, наброски, чертежи, необходимые для создания изделия или печатной продукции. На производстве или проектных бюро рабочие чертежи выполняются после утверждения эскизного дизайнерского проекта.

Изготовление изделия - последний этап проектирования. В организации дизайнерской практики существенную роль играет учет психологических особенностей восприятия ее произведений потенциальными потребителями.

Психологические особенности дизайнера - определенные способности психики человека реагировать на сильный раздражитель, представленный в виде изобразительного материала. Чтобы организовать человека на восприятие продукта дизайнера, необходимо учитывать специфику работы его психики. Для этого требуется знать: психологические особенности изобразительного материала; специфические черты изобразительного материала; основные закономерности его восприятия. Это означает, что дизайнер не способен создать запланированную направленность психической деятельности человека без формирования первичного интереса зрителя к изобразительному материалу. Следовательно, направленность психической деятельности человека на восприятие произведения художественного оформления и дизайна изначально возникает как закономерный результат воздействия на непроизвольное внимание зрителя.

Начальный этап непроизвольного (непреднамеренного) внимания - ориентированный рефлекс как реакция на новый раздражитель, на какое-то изменение в окружающей среде. При этом ориентированный рефлекс, а вслед за ним и непроизвольное внимание проявляются только в процессе сопутствующей деятельности зрителя, не связанной с объектом наблюдения (прогулка, беседа и т.п.). Таким образом, первая психологическая особенность организации дизайна - создание условий для возникновения непроизвольного (непреднамеренного) внимания по отношению к изобразительному материалу. Но внимание недостаточно привлечь, его нужно удержать. Внимание представляет собой не просто акт фиксации существующего факта или явления психической деятельности человека, а саму эту психическую деятельность. Невозможно направить внимание, не сосредоточив его, на чём-то, хотя бы и незначительно.

Сосредоточение внимания - результат определённой деятельности человека (физической или умственной). В отношении продукта дизайна - это мыслительная деятельность зрителя, возникающая в процессе его реакции на изобразительный материал. Отсюда вытекает вторая психологическая особенность организации дизайна - создание условий для преднамеренного восприятия изобразительного материала. Однако содержание изобразительного материала не будет осмысленно зрителем, если поданная информация не позволяет узнать что-то новое, не воздействует на него эмоционально, эстетически, если не вызывает никаких ассоциаций. Для того чтобы возникла активная мыслительная деятельность, необходимо соответствие художественных образов текущим интересам зрителя. Всё это определяет третью психологическую особенность организации художественного оформления и дизайна - учёт сознательных и подсознательных интересов зрителя для создания условий его активной мыслительной деятельности в процессе восприятия изобразительного материала.

Выразительные средства дизайна (графика, шрифт, цвет, композиция).

Графика, в зависимости от варианта исполнения, делится на:

- Печатную. В этом случае создаются определенные печатные формы, которые способствуют тиражированию изображения.
- Уникальную. Речь идет о произведениях, которые создаются в единственном экземпляре. Это рисунок, аппликация и монотипия.

Современные эксперты выделяют несколько видов графики:

- книжная графика, включающая в себя книжные рисунки, иллюстрации, заставки и обложки;
- журнальная и газетная графика, связанная с изображениями в печатных СМИ;
- станковая графика, которая является основой эстампов и станковых рисунков;
- промышленная графика;
- прикладная графика, включающая в себя рекламные и политические плакаты;
- компьютерная графика, ставшая наиболее популярным направлением современности.

Компьютерная графика – это основа современной графики. Развитие этого направления началось в 60-ые годы прошлого века. Сегодня эксперты выделяют такие виды компьютерной графики, как:

- растровая, когда изображение построено из одинаковых точек;
- векторная, когда рисунок состоит из набора простейших фигур;
- фрактальная, когда изображение являет собой набор фракталов.

Кроме того, существует 2D и 3D графика.

Шрифт – комплект строчных и прописных литер (букв), цифр, знаков препинания, спецзнаков, символов, необходимых для воспроизведения какого-либо алфавита; независимо от техники его исполнения, он представляет собой упорядоченную графическую форму определенной системы письма. Более восьмидесяти процентов информации человек получает с помощью шрифта. Письменная информация воспринимается значительно быстрее, чем любая другая, к тому же человек может тренировать скорость чтения без ущерба для понимания смысла, произвольно замедлять чтение с тем, чтобы сосредоточиться на отдельных моментах текста, вернуться к прочитанному, подчеркнуть, записать, то есть видеть, воспринимать, размышлять.

Ассоциативность – одно из качеств, сближающих искусство шрифта со свободным искусством, даже если учесть, что наборный шрифт имеет более монотонный вид, более «техничен», чем рукописный. Буквы – это в какой-то степени рисунок, только бессюжетный, а символический. Изобразительная природа, ассоциативный аспект

позволяют и создавать, и воспринимать шрифт как объект эстетический, обладающий «духовной сущностью» (И. А. Бодуэн де Куртэнэ).

Шрифты различаются по рисунку, начертанию, размеру (кегель и толщина – величины переменные). При помощи полиграфического алфавита, или комплекта знаков, текст материализуется на каком-либо языке.

Все шрифты мелких кеглей (по 14 включительно) называются текстовыми, начиная с 16 кегля – титульными.

Все шрифты можно просто разделить на две группы – с засечками и без оных, можно добавить и группу шрифтов свободного стиля. Различение разновидностей, классификация шрифтов необходимы – чтобы знать, как применять те или иные шрифты сообразно со смыслом, с их образной природой.

В существующей исторической классификации все шрифты делятся на три типа – *антикву, египетские и гротеск*.

В **антикве** выделяются *старая, или гуманистическая* (контраст штрихов малозаметен, засечки утолщены и слегка закруглены); *переходная* (контраст умеренный, конфигурация засечек приближена к форме треугольника.); *новая, или классическая* (сильный контраст, тонкие, удлиненные засечки).

Египетские шрифты (в русском варианте – **брусковые**) получили такое название потому, что похожи на древнеегипетские письмена. Штрихи у них малоcontrastны, утолщенные засечки напоминают по форме брусочки. Хотя у части шрифтов этой группы соединительные штрихи и засечки имеют более утонченный вид.

Первые ручные и наборные шрифты всегда имели зачески, и когда появились шрифты неcontrastные, беззасечковые, они получили название **гротескных** (от франц. grotesque – причудливый, комичный). Эти жирные шрифты были слишком необычны по рисунку, и поначалу использовали лишь для оформления рекламы.

В России ориентируются на классификацию, состоящую из шести основных и одной дополнительной группы. Это – классификация типографских шрифтов, обозначенная в государственном стандарте 1972 г., учитывает два графических признака – засечки и контраст. Три разновидности антиквы получили свои названия: к старой антикве восходят новые малоcontrastные; к переходной – медиевальные; к классической – обыкновенные. Ленточная антиква со слабо выраженным контрастом и засечками стала основой для шрифтов с едва наметившимися засечками. Группа брусковых шрифтов напоминает о египетской группе; группа рубленых – о гротескной шрифты и в старых, и в новых гарнитурах соблюдают гротесковую природу шрифтов

В каждой группе шрифтов представлены гарнитуры шрифтов, то есть комплекты шрифтов одного рисунка в разных начертаниях и кеглях. К важнейшим графическим элементам, из которых строятся буквы, относятся основные и соединительные штрихи, концевые элементы.

К основным штрихам относятся вертикальные штрихи и косые, направленные сверху вниз (слева направо). В большинстве шрифтов (но не во всех) эти штрихи толще остальных. Соединительные штрихи – это горизонтальные штрихи и косые, направленные снизу вверх (как правило, они тоньше основных). О связи типографских шрифтов с рукописными напоминает нажимное (основные штрихи) и безнажимное (соединительные) написание, а также своеобразные наплывы, или утолщения, расположенные посередине высоты букв или несколько смещенные. И наконец – концевые элементы – засечки (отсечки, сериф), представляющие собой небольшие штрихи, подчеркивающие основные и некоторые дополнительные штрихи; а также точки и «хвостики», которыми заканчиваются некоторые штрихи.

Приведем более конкретное описание групп шрифтов типографской классификации и перечень наиболее частотных в газетно-журнальном деле гарнитур:

1. Группа рубленых шрифтов. Имеют равное соотношение ширин основных и соединительных штрихов, засечки отсутствуют (гарнитуры: Древняя, Рубленая,

Журнальная рубленая, Газетная рубленая, Правдинская, Гротеск, Букварная, Плакатная, Агат, Московская, Советская, Спутник).

2. Группа шрифтов с едва наметившимися засечками. Примерно равное соотношение ширин соединительных и основных штрихов с едва наметившимися засечками в виде некоторого утолщения концов вертикальных штрихов (Акцидентная Телингатера, Волгоградская, Севастопольская, Октябрьская).

3. Группа медиевальных шрифтов. Характеризуются умеренным контрастом основных и соединительных штрихов, с заческами в виде плавного утолщения концов основных штрихов и наклонным расположением оси симметрии округлых букв (Литературная, Банниковская, Заголовочная газетная, Лазурского, Ладога).

4. Группа обыкновенных шрифтов. Гарнитурные шрифты с контрастными штрихами, с длинными тонкими заческами, соединяющимися с основными штрихами под прямым углом или с легким закруглением; оси округлых букв вертикальные (Обыкновенная, Обыкновенная новая, Елизаветинская, Северная, Бодони книжная, Кузанына, Байконур).

5. Группа брусковых шрифтов. Шрифты с неконтрастными и мало контрастными штрихами, с длинными утолщенными засечками, соединенными с основными штрихами под прямым углом или с легким закруглением (Брусковая газетная, Балтика, Хоменко, Реклама).

6. Группа новых мало контрастных шрифтов. Шрифты с малым контрастом штрихов и длинными утолщенными засечками с округленными концами. Засечки соединены с основными штрихами под прямым углом или с легким закруглением (Коринна, Школьная, Энциклопедическая, Новая газетная, Бажановская, Журнальная, Академическая, Пискаревская, Малановская, Кудряшовская словарная, Кудряшовская энциклопедическая, Баченаса).

7. Дополнительная группа. Шрифты, не имеющие ярко выраженных графических признаков. Сюда же входят шрифты, подражающие рукописному начертанию букв (Пальмира, Каллиграфическая, Машинописная, «1812 год», Жихарева, Рукописная Коробова).

В связи с внедрением в практику газетно-журнального дела компьютерных технологий дизайнеры обращаются к классификациям компьютерных шрифтов.

Так в Microsoft Windows различают: группу Roman (шрифты с засечками, например, Times и Bodoni); Swiss (рубленые шрифты с переменной толщиной штрихов: Helvetica, Futura и др.); Modern (шрифты с постоянной толщиной штрихов, например, Курьер); Script (рукописные шрифты); Decorative (декоративные шрифты); Dont know (шрифты, о которых нет информации).

В IBM Classification находим группу Oldstyle Serifs (шрифты, основанные на латинской традиции XV-XVII веков – соотносятся с гуманистической антиквой, отличаются малой контрастностью и плавным переходом штрихов к засечкам); Transitional Serifs (унаследовала признаки переходной антиквы); Modern (сохраняют признаки новой антиквы); Clarendon (объединяет признаки первых двух групп); Slab Serifs (брусковые шрифты); Freedom Serifs (шрифты с засечками неопределенной формы); San Serifs (беззасечковые шрифты); Ornaments (декоративные шрифты); Scripts (рукописные шрифты); No Classification (вне классификации).

Все шрифты различаются по начертанию (основные графические признаки рисунка шрифта сохраняются).

1. **По насыщенности** (относительной толщине основных и соединительных штрихов).

- *светлые* (не более 23%), внутрибуквенный просвет в 2-4 раза больше толщины основного штриха.
- *полужирные* (до 34%), соотношение от 1:1 до 1:1,5.
- *жирные* (34% и более), внутрибуквенный просвет уже толщины основного штриха.

Это отношение толщины основного штриха знака к его высоте у строчных букв типа «Н», «П» и т.д. – для кеглей 8, 9, 10, 11 и 12.

2. По наклону (основных штрихов относительно горизонтальной линии шрифта).

- *прямые* – шрифты с вертикально расположенными основными штрихами.

- *наклонные* имеют, как правило, наклон в правую сторону на 15 градусов.

- *курсивные*; строчные буквы курсивного шрифта во многих случаях приближаются к построению рукописных букв.

3. По плотности очка (по относительной ширине, или расстоянию между основными штрихами).

- *нормальные* (свыше 60% до 85%),

- *узкие* (свыше 45% до 60%),

- *сверхузкие* (не более 45%),

- *широкие* (свыше 85% до 105%),

- *сверхширокие* (не менее 115%).

Плотность очка определяется по зрительному отношению сторон прямоугольника, образованного осями вертикальных штрихов и линиями, проведенными между верхними и нижними соединительными штрихами (высота знака).

4. По заполненности основных штрихов.

- *контурные* имеют контурное построение штрихов и за их пределами – тень, как бы отбрасываемую буквой, что создает впечатление объемности шрифта,

- *оттеночные* (оттененные),

- *штрихованные*.

Кроме рисунка и начертания, шрифты отличаются друг от друга по размеру (кеглю). С 6 до 13 пунктов – текстовые шрифты, с 14-16 начинаются титульные. Их высшая градация может достигать двух (96 п.), трех (144 п.) и более квадратов. На этом уровне они переходят в разряд афишно-плакатных. В размерной классификации шрифтов зафиксирован последний этап их художественно-технического формообразования.

К шрифтам предъявляются требования гигиенического, производственного, экономического и художественного характера. Особенно – к текстовым шрифтам, которые и в мелких кеглях должны быть удобочитаемыми, экономичными, технологичными и т.д.

Удобочитаемость – одно из главных требований, предъявляемых к шрифту, общая оценка его пригодности. **Специалисты определили условия удобочитаемости текста:**

индивидуальность графем каждой буквы;

соразмерность толщины основного штриха и внутрибуквенного просвета (сверхжирные и свержсветлые начертания снижают удобочитаемость);

оптимальность межбуквенных пробелов (чрезмерная разреженность букв в строке, как и неоправданная близость, мешают восприятию слов);

пропорциональность отношения ширины буквы к ее высоте (читаемость снижается в буквах сверхузких и сверхшироких);

контрастность основных и дополнительных штрихов (в длинных текстах сильный контраст штрихов утомляет зрение, в коротких, напротив, может повысить удобочитаемость);

размер шрифта, определяемый форматом издания, а также расстоянием между объектом – носителем шрифта и зрителем;

характер засечек и контурных элементов шрифта, степень наклона (не более 75-800 к линии строки).

Есть и более частные рекомендации: газетный шрифт в кеглях 6, 8, 9 не должен быть узким (4:5 или 5:6 – такова пропорция очка, а не 1:2, что характерно для узких шрифтов); засечки повышают удобочитаемость, делают букву как бы рельефной, ее очертания выделяются на бумаге; оптимальный кегль текстового шрифта – 8 или 9 пунктов.

Профессионально разработанные шрифты заведомо удобочитаемы. В них выбрана оптимальная величина очка знака (печатающая поверхность выпуклого изображения буквы или знака на литере) и его свисающих элементов, положения линии шрифта на кегельной площадке (условной линии, на которой стоят все знаки в строке набора), величина верхних и нижних пробелов от свисающих элементов знака до краев кегельной площадки, заложен оптимальный – базовый – интерлиньяж (расстояние между линиями шрифта расположенных одна под другой строк). Т.е. уже в процессе проектирования шрифта в него закладываются все требования, влияющие на интерлиньяж, что обеспечивает оптимальную плотность набора полосы, экономичность набора и нормальное восприятие текста. Такой интерлиньяж и называют базовым.

Опытами доказано, что для обеспечения хорошей удобочитаемости величина междустрочных пробелов (интерлиньяж) должна, по крайней мере, равняться величине пробелов между словами.

Наиболее удобочитаемым основным текстовым шрифтом в газете считается светлый, прямой, нормальный восьмого-девятого кегля.

Цвет всегда был одним из важнейших носителей культуры, причем каждая цивилизация имеет свою систему цветовых символов. Поэтому использование цвета как средства формообразования в графическом дизайне станет тем эффективнее, чем теснее оно будет связано с историко-культурной подосновой.

Мы воспринимаем цвет как бы на нескольких уровнях: ассоциативном, культурном и общем, т. е. физиологическом. Тем не менее, исследования в области психологии, медицины показали, что цвет, влияя на человека субъективно (настроение человека, восприимчивость, характер), вызывает у разных людей аналогичные или близкие эмоциональные реакции. Это позволяет нам говорить об объективности фактора психологического воздействия цвета. Именно устойчивость некоторых ассоциаций позволяет нам определять цвета как знаковые, сигнальные выражения определенных общих качеств, свойств, которые мы, такие разные, переносим на то, что видим.

Следующим важнейшим, достижением современного графического языка является полихромия (сочетание нескольких цветов), которая стала сегодня особым средством средового формообразования, т.к. формы, имеющие один и тот же геометрический вид, но различную полихромия, воспринимаются различными.

Самостоятельность полихромии по отношению к геометрическому виду и пластике объемно-пространственной формы позволяет визуально развивать в ней такие качества, как «пространственность» и «динамику», позволяет решить различные формально-композиционные задачи.

Композиция — это общая организация элементов дизайна.

Геометрический и композиционный центр. Мы строим композицию на плоскости. Будь то фотография, лист бумаги или монитор компьютера. Если через эту плоскость провести две диагональные линии, точка их пересечения укажет на геометрический центр нашей будущей композиции. Любой предмет, вписанный в этот центр, будет чувствовать себя вполне уверенно. Композиционный центр служит для фокусировки внимания зрителя на деталях композиции. В фотографии, живописи и рисунке, как правило, выделяются сюжетно-композиционные центры. То есть, в композиционном центре находится основной сюжет произведения. Композиционный центр и геометрический центр композиции могут не совпадать. Композиционных центров в композиции может быть несколько, в то время как геометрический центр один.

Композиционный центр может быть выделен:

- контрастом света и тени,
- контрастом цвета,
- размером,

- формой.

Основные понятия и правила композиции.

Диагональные линии в композиции: В композиции диагональная линия, проведенная от левого нижнего угла к правому верхнему воспринимается как поступательное движение вверх или вперед, тогда как линия, проведенная от левого верхнего угла к правому нижнему, воспринимается как падение и движение назад.

Замкнутая и открытая композиция: В замкнутой композиции основные направления линий стремятся к центру. Такая композиция подойдет для передачи чего-то устойчивого, неподвижного. Элементы в ней не стремятся за рамки плоскости, а как бы замыкаются в центре композиции. А взгляд с любой точки композиции стремится к этому центру. Для ее достижения можно использовать компактное расположение элементов в центре композиции, обрамление. Расположение элементов таким образом, чтобы все они указывали на центр композиции.

Открытая композиция, в которой направления линий исходят от центра, дает нам возможность продолжить мысленно картину и увести ее за рамки плоскости. Она подходит для передачи открытого пространства, движения.

Правило золотого сечения: Гармония - это слаженность. Единое целое, в котором все элементы дополняют друг друга. Некий единый механизм. Нет ничего более гармоничного, чем сама природа. Поэтому и понимание гармонии приходит к нам от нее. А в природе огромное количество зрительных образов подчиняется двум правилам: симметрии и правилу золотого сечения. Золотое сечение можно получить, если разделить отрезок на две неравные части таким образом, чтобы отношение всего отрезка к большей части равнялось отношению большей части отрезка к меньшей.

Динамика и статика в изображении, движение, ритм. Динамичная композиция - композиция, при которой создается впечатление движения и внутренней динамики. Статичная композиция (статика в композиции) - создает впечатление неподвижности. Для передачи движения в композиции можно использовать диагональные линии. Так же можно передать движение, оставив свободное пространство перед движущимся объектом, чтобы наше воображение могло продолжить это движение. Статика в композиции достигается отсутствием диагональных линий, свободного места перед объектом и наличием вертикальных линий. Ритм - один из ключевых моментов в искусстве. Он может сделать композицию спокойной или нервной, агрессивной или умиротворяющей. Ритм обусловлен повторением. Ритм в изобразительном искусстве может создаваться повторением цвета, объектов, пятен света и тени.

Симметрия и асимметрия в композиции, достижение равновесия. В природе большое количество зрительных образов подчиняется закону симметрии. Именно поэтому симметрия легко воспринимается нами и в композиции. В изобразительном искусстве симметрия достигается таким расположением объектов, что одна часть композиции, как будто являются зеркальным отражением другой. Ось симметрии проходит через геометрический центр. Симметричная композиция служит для передачи покоя, устойчивости, надежности, иногда, величества. Однако создавать изображение абсолютно симметричным не стоит. Ведь в природе не бывает ничего идеального.

Симметрия - это самый простой способ добиться равновесия в композиции. Однако, не единственный. Чтобы понять, что такое равновесие можно представить механические весы. Асимметрия нарушит это равновесие. И если один из объектов будет больше, то он попросту перевесит меньший. Однако возможно уравновесить эти объекты, добавив в композицию что-нибудь, в качестве противовеса. Асимметрия при этом сохранится: Так же добиться равновесия при асимметрии можно будет, перевесив больший предмет ближе к центру: Достижение равновесия является одним из самых значимых этапов при построении ассиметричной композиции. Равновесие может достигаться противопоставлением размеров, форм пятен цвета и тени.

Метр и ритм. В графическом дизайне существует понятие метрических и ритмических композиционных рядов, на практике этими законами композиции пользуются почти каждый мастер.

Ритм — важное средство организации элементов формы, которое реализуется как многократное закономерное чередование элементов ряда с целью их упорядочивания. Чувство ритма — это врожденное чувство людей. Ритм легко воспринимается и воспроизводится. Первобытный человек ощущал цикличность природных явлений и жизненных процессов, их ритмы. Это оказало существенное влияние на формирование первых орнаментальных образов.

Принято выделять метрические, ритмические и метроритмические ряды в зависимости от характера и количества изменений.

Метрический ряд — закономерное повторение равных элементов через равные промежутки. Метрический ряд сообщает целому статический характер. Метрический ряд может быть простым и сложным. Простой метрический ряд основывается на повторении одного элемента через равные интервалы. Сложный метрический ряд возникает при сочетании нескольких простых метрических рядов, то есть когда развивается несколько метрических повторов.

Ритмический ряд — закономерное повторение, которое основано на изменении элементов ряда, интервалов между ними или тех и других одновременно. Поэтому выделяют также простой и сложный ритмический ряд. Ритмический ряд сообщает целому динамический характер за счет возможного характера изменений (нарастание или убывание интервалов между элементами, нарастание или убывание размеров элементов, изменение цвета и так далее). Для построения ритмического ряда необходимо 4-5 элементов, так как еще 3 элемента не создают впечатления закономерного повтора.

Метроритмический ряд характеризуется наличием нескольких простых рядов, которые складываются в композицию.

Тема 4. Графическое проектирование рекламной продукции.

Проектирование плаката. Инструменты рекламного воздействия. Особенности языка плаката. Современные тенденции в плакатной графике. История буклета как вида рекламной продукции. Разновидности буклетов. Проектирование буклета. Технические требования к проектированию и изготовлению буклета.

Плакат — броское, крупноформатное изображение, сопровождаемое кратким текстом, сделанное в агитационных, рекламных, информационных или учебных целях. К особенностям жанра можно отнести следующее: плакат должен быть виден на расстоянии, быть понятным и хорошо восприниматься зрителем. В плакате часто используется художественная метафора, разномасштабные фигуры, изображение событий происходящих в разное время и в разных местах, контурное обозначение предметов. Для текста важным является шрифт, расположение, цвет. В плакатах используется также фотография в сочетании с рисунком и с живописью.

Золотое правило наружной рекламы «Ничего не усиливает простоту так, как это делает наружная реклама», — считают профессионалы рекламного бизнеса. Именно лаконичность и емкость рекламных плакатов придает наружной рекламе особую выразительность и колоссальную энергию воздействия. Но кратковременность воздействия такой рекламы (5-7 секунд) и законы восприятия предъявляют порой жесткие требования к дизайну рекламного плаката. Как правило, используют только один образ и всего лишь несколько слов. Наружная реклама должна быть как можно более простой, но с многих точек зрения такую рекламу сделать тяжелее всего. Все время должен стоять вопрос: «Может ли быть содержание более сжатым?». Золотое правило в дизайне наружной рекламы: «Чем меньше — тем лучше». В плакатах не должно быть мелких моментов, не должно рябить. Простота помогает сразу осознать смысл изображения. Поэтому часто говорят, что наружная реклама не просто реклама больших размеров, а реклама больших идей. «Все начинается с идеи». Знание закономерностей и особенностей

дизайна именно для плаката в наружной рекламе помогает представить эту идею наиболее эффектно.

Современные тенденции в плакатной графике.

Разбросанный текст – сочетание шрифтов различной плотности, комбинации горизонтального, вертикального и даже диагонального расположения букв, стирание частей букв, сохраняя при этом читаемость текста.

Интеграция – буквы в отдельности и целые фразы интегрируются в композицию, становясь частью фотографии, дополняя, комментируя и открывая новые смыслы в рекламном сообщении.

Яркие, кричащие цвета. Этот тренд возвращает нас в 80-е года XX века, на зарю компьютерной эры в дизайне. Тогда, ввиду технических особенностей компьютерной техники, графических редакторов и печатающей техники ценилась рекламная продукция максимально яркого и глянцевого исполнения.

Двойная экспозиционная композиция. Не так давно дизайнеры активно применяли разного рода рамки, композицию пытались вписать в закрытое завершенное пространство. Но теперь наметилась тенденция открытого, воздушного пространства, которое провоцирует игру воображения зрителя, заставляя думать, что за кадром есть что-то еще. Перед потребителем открывается бесконечность, каждый может себя почувствовать участником творческого процесса, додумать мысль, которую вызвал дизайнер. Дизайн словно приоткрывает дверь в мир смыслов.

Коллаборация фото и графики. Иллюстрации, сделанные вручную, как известно, приносят оригинальную атмосферу в дизайн. Но использованием только иллюстраций уже никого не удивишь, поэтому на авансцену приходит сочетание рисунков и фотографии. Рисунок, выполненный поверх фотоизображений, дополняет сообщение, которые мы пытаемся донести до зрителя. Повышается эффективность фотографии, композиция приобретает новый, яркий вид. Корни этой тенденции растут из всего того обилия фильтров для фотографий, которые последние годы широко применяются в различных социальных сетях и приложениях для гаджетов.

Трехмерные элементы в композиции. Технологии, как известно, развиваются каждый день, и 3D-дизайн прочно входит в нашу жизнь. Сейчас, с помощью трехмерной графики можно создать альтернативную реальность, погрузиться в другую вселенную. Либо можно придать композиции привлекательный вид, выведя с помощью объема значимый объект на передний план.

Оригинальная иллюстративная подача материала. Использование изображений из фотобанков является признаком дурновкусия. Мы с вами наблюдаем колоссальное количество «дизайн-проектов» с одними и теми же иллюстрациями. Поэтому сейчас востребованы оригинальные иллюстрации, которые создаются для конкретного проекта. Наблюдается отказ от постановочных жанровых фотографий. Если фото используется, то это как правило, *минималистическая студийная фотография*: простой яркий фон, свет направлен на объект съемки, отсутствие в кадре лишних деталей. В рекламе модной одежды эта тенденция наиболее заметна – фотосессия происходит в студиях, минимум декораций, модель обладает нехаризматичной, незапоминающейся внешностью, фокусировка – на рекламируемом предмете гардероба.

В 2018 году один из брендов молодежной повседневной одежды запустил рекламную кампанию новой коллекции. В процессе печати постеров произошел технический сбой оборудования и весь тираж был напечатан с браком. Арт-директор этого бренда на свой страх и риск принял решение разместить постеры в таком виде, в котором они были напечатаны. Рекламный эффект превзошел даже самые смелые ожидания. По результатам была организована «вирусная» реклама с «поломанными» фото и видео изображениями с наложенными на них шумами и прочими эффектами, имитирующими брак. То, что раньше раздражало зрителя, теперь превратилось в

желаемый визуальный эффект. Этот прием называется «Глитч» (от англ. «Glitch» – неожиданная поломка).

В современном мире скорость поступления информации возросла в разы, теперь нет времени на то, чтобы читать длинные тексты, переполненные цифрами. На помощь приходит *инфографика*. С ее помощью можно быстро и четко подать сложную информацию, наглядно показать соотношение предметов и фактов во времени и пространстве, а также продемонстрировать тенденции. Но простой инфографикой уже никого не удивишь, поэтому дизайнеры объединяют два тренда в один: инфографика и 3D-изображения. Получается *изометрия*. Ее можно встретить везде: от рекламы преимуществ новых гаджетов до годовых отчетов в транснациональных корпорациях.

Сторителлинг (от англ. «Story telling» - рассказывание историй). Это искусство донесения информации с помощью знаний, рассказов, историй, которые возбуждают у человека эмоции и мыслительную активность. В дизайне сторителлинг служит построению долгосрочных взаимосвязей потребителя с брендом. Чем проще история, чем ярче она оформлена, тем большее впечатление она производит. Графическое рассказывание истории способно преодолеть языковые и межкультурные барьеры. Ярким примером успешного сторителлинга является рекламная кампания «Праздник к нам приходит», которая рассказала всему миру о компании «Кока-Кола» и создала положительный эмоциональный фон вокруг бренда.

История появления буклета

Сказать точно, когда возник первый буклет – невозможно. Однако идея создания носителя с массой полезной и нужной информации возникла еще в древности, вероятно, во времена зарождения письменности. Прародителями буклета можно назвать надписи на бересте, папирусе или пергаменте, сложенным особым образом.

Буклеты в современном понимании термина появились в 19 веке – во времена быстрого развития и распространения печатной продукции. Само понятие «буклет» появилось во Франции. Оно обозначает «складывать» или «скручивать». Из названия ясно: это сложенная в несколько раз бумага с определённой рекламной информацией.

Преимущество буклета стало понятно сразу же: он предоставляет большую площадь для размещения любого типа информации. Это не однополосная листовка и не сшитая массивная брошюра – это лист бумаги, на котором умещается все самое необходимое.

Популярности буклета способствовало развитие искусства, театра, кино и литературы. Большому количеству людей нужно было просто, доходчиво и понятно рассказать о премьере: лучше всего это сделать при помощи сложенного листочка, который вмещает в себе абсолютно все.

Что такое буклет сегодня? Сейчас буклет – это определённый тип печатного издания, которое сложено в несколько раз. Он производится на качественной бумаге с многочисленными красочными изображениями, рисунками и фото. При этом тематика может быть универсальной: от рекламы плеера до предложения купить горящую путёвку.

Буклеты активно используются во время выставок, акций, ярмарок и презентаций. Их главная задача – предоставление покупателю данных о товаре или предлагаемых услугах. Рекламное издание может быть посвящено как одному, так и нескольким брендам.

Виды буклетов. Может показаться, что все буклеты одинаковы и отличаются только лишь представленной на них информацией. Но на самом деле существует 4 вида буклетов в зависимости от функционального назначения.

- *Имиджевые.* Предоставляются в свободной форме на презентациях, конференциях. Акцент при их создании делается на информации о компании, её достижениях, планах на будущее и наградах.

- *Рекламные.* Являются раздаточным материалом при проведении промо-акций и содержат информацию о товарах или услугах.

- *Почтовые.* Реализуются через почтовую рассылку. В них представлена полезная информация о товаре или услуге. Как правило, рассылаются постоянным клиентам или потребителям.

- *Информационные.* Содержат большое количество справочной информации, полезной для потребителя. Реализуются любым доступным способом (через размещение на специальных стойках или по почте).

Буклеты также различаются по типу сложения: они могут быть в форме «евробуклета», «окна», «книжки», «улитки» или «гармошки».

- √ «Окно». При таком сложении все сгибы буклета направлены в определённую сторону.

- √ «Книжка». Стандартный и привычный способ сложения.

- √ «Евробуклет». Тип сложения, при котором одна сторона вложена в другую.

- √ «Улитка». Буклет делится на 4 стороны. Две вкладываются в одну и получается «улитка».

- √ «Гармошка». Буклет сложен по иному принципу: каждый последующий сгиб направлен противоположно предыдущему.

Преимущества буклетов. Буклеты обладают рядом отличительных преимуществ, за которые клиенты заказывают именно их.

- * Универсальность. На буклете можно разместить абсолютно любую информацию. Это может быть изображение, схема, текст, правила использования. Это может быть реклама или просто полезные данные.

- * Удобные размеры. Буклет комфортно размещается в руке. Достаточно его развернуть, как получаешь всю нужную информацию.

- * Большая вместительность. В отличие от обычной листовки, при создании буклета задействуются две стороны листа. Благодаря этому вы можете разместить немалый объём информации.

- * Выгода. Производство буклетов большого тиража действительно выгодно, поскольку печать производится офсетным способом. Это позволяет минимизировать рекламные расходы и сконцентрироваться на проведении эффективной кампании.

Тема 5. Графическое проектирование многостраничного издания.

Проектирование печатного издания. Разработка модульной системы проектирования. Принципы компоновки печатного издания. Особенности верстки печатных изданий. Иллюстрирование и верстка многополосных изданий.

Создание многостраничного издания весьма трудоёмкий и долгий процесс, с одной стороны - это технические процессы и знания, с другой же - большой плацдарм для творчества. Как показывает практика, в области книжного искусства можно выделить три основных типа творческой деятельности, каждый из которых имеет определённую цель.

Первый тип деятельности связан с разработкой книжной конструкции, с организацией ее элементов в систему, способную обеспечить читателю удобство пользования книгой. Деятельностью указанного типа занимаются специалисты издательского профиля, которых называют художественными редакторами (техническими редакторами).

Второй тип деятельности преследует иную цель - внести в книгу изобразительно-графические или декоративные элементы, индивидуально отражающие содержание литературного произведения, вне зависимости от того, к какому виду литературы - научной, художественной, технической - оно относится. Задачи такого типа стоят перед художниками-оформителями, дизайнерами, их цель - создать внешний и внутренний дизайн книги.

Третий тип деятельности связан с типографским исполнением книги, применительно к реальным полиграфическим материалам, оборудованию, технологии и т.д. Деятельностью этого типа занимается полиграфист-технолог.

Все три вида деятельности теснейшим образом связаны друг с другом, во-первых, общностью цели: создать книгу как единую композицию, во-вторых, постоянной координацией на всех стадиях книгоиздательского процесса.

Итак, результатом первых двух типов деятельности является создание проекта издания. Проект должен предусмотреть рациональную, логически четкую и образно-выразительную организацию книги.

К показателям проекта оформления относятся:

1. Формат издания.
2. Формат полосы набора.
3. Система рубрикации.
4. Принципы решения особых страниц.
5. Гарнитура и кегль шрифта:
 - а) для основного текста;
 - б) для дополнительных текстов.
6. Система выделений внутри текста и набор особых текстовых форм (таблицы, формулы и др.).
7. Виды иллюстраций:
 - а) по месту и роли в книге;
 - б) по познавательной или образной содержательности;
 - в) по технике исполнения.
8. Состав и характер внешнего оформления.
9. Способ полиграфического исполнения всего издания и его частей.

Так же проект описывает применяемые для данного издания материалы и оборудование, и экономический расчет по всем операциям производственного процесса.

Все показатели проекта оформления взаимосвязаны. Так, формат предопределяет в известных границах кегль шрифта, виды иллюстраций, внешнее оформление и полиграфическое исполнение. Гарнитура шрифта связана с его кеглем, решением основных и дополнительных текстов, с использованием тех или иных выделительных приемов.

Следует отметить, что не все издания включают в себя данные показатели. Их наличие зависит от цели, которую преследует издательство, аудитории, на которую рассчитана книга, от объема и формата и т.д. Таким образом, каждое книжное издание имеет свой индивидуальный проект с определенным набором тех или иных показателей оформления.

Структуру книжного издания и его характеристики описывает **проект оформления**, который в общем случае состоит из двух частей. Первая часть включает в себя постоянные (неизменные) характеристики издания, вторая - показатели художественно-технического оформления. Характеристики первой части определяют тип издания. Они многочисленны и разнообразны, но каждая относится либо непосредственно к произведению (литературные характеристики), либо к произведению в виде книги (издательские характеристики). Схематически перечень этих характеристик можно представить в следующем виде:

1. Принадлежность произведения к одному из родов литературы:

1. научная и научно-популярная;
2. художественная (проза, поэзия, драматургия);
3. справочная (словари, справочники, энциклопедии);
4. учебная (учебники, сборники задач);
5. техническая (каталоги изделий, инструкции, патенты и пр.).

2. Принадлежность произведения к одному из литературных жанров:

а) научная и научно-популярная литература: монография, обзор, статья, доклад, реферат, учебное пособие и т.д.;

б) художественная литература: роман, повесть, рассказ и т.д.

Как правило, на жанры делится научная и художественная литература, справочная и техническая литература подразделяется на виды.

3. Принадлежность книги к одному из издательских жанров:

а) моноиздание;

б) сборник избранных произведений;

в) собрания сочинений в одном, двух томах и многотомные;

г) серии и пр.

4. Назначение издания по характеру распространения:

а) массовое;

б) для сети библиотек, учебных заведений и пр.;

в) со специальной целью - подарочное издание, юбилейное, мемориальное, сувенирное и пр.

5. Назначение издания для той или иной группы читателей:

а) массовый читатель (практически все грамотные люди);

б) широкий читатель (группа многочисленная, но ограниченная по тем или иным признакам: по уровню образованности, возрастным интересам (юношество, пенсионеры), по половой принадлежности (женщины, мужчины);

в) узкий читатель (малочисленная группа, что связано с узостью темы книги или специальности, которой она посвящена).

В соответствии с этими читательскими группами книги могут быть массовыми, популярными (адресованными широкому читателю) и узкогрупповыми.

5.1. Планы семинарских, практических, лабораторных занятий

Практическое занятие № 1.

Тема: Основные понятия компьютерной графики и проектирования в графическом дизайне.

Выполнение заданий на передачу различных эмоциональных состояний, движения или действия, массы заданными абстрактными средствами.

Содержание работы:

1. Студенты выполняют заданные педагогом словесные задания с помощью имеющихся средств формальной композиции путем перемещения точки в формате листа; например, "летающий шмель", "прыгающий мяч", "взлетающий самолет".

2. Студенты выполняют упражнения на передачу полярных эмоций линией, при этом, обращая внимание на композиционное размещение в формате, которое должно соответствовать заданной теме. Примерные темы: радость-горе; смех-плач; вдохновение-упадок; доброта-злость; жадность-щедрость; любовь-безразличие; восторг-разочарование; хитрость-простодушие.

3. Студенты выполняют упражнения на передачу движения в ахроматической гамме, при этом, обращая внимание на композицию, которая должна соответствовать заданной теме. Примерные темы: ломать, ползти, резать, нырять, сближаться, взлет, падение, возвращение, наступление, напряжение, растяжение, разрушение, сжатие, созидание, отступление.

4. Студенты выполняют упражнения на передачу состояния массы в цвете, при этом и композиция в формате и цвет должны быть направлены на выполнение задания. Примерные темы: студенистое (желе), липкое (клей), вязкое (повидло), твердое (камень), текучее (вода), податливое (пластилин), рыхлое (картошка варенная), воздушное (облако).

5. Студенты выполняют упражнения на передачу эмоционального состояния в цвете, при этом и композиция в формате и цвет должны быть направлены на передачу

заданного состояния. Примерные темы: нежность, задумчивость, уверенность, ностальгия (тоска), удовольствие, сожаление.

6. Студенты выполняют упражнения на передачу эмоционального состояния при помощи символов шрифта. Начертание и композиционное размещение текста в формате должны быть направлены на передачу заданного состояния. Примерные темы: страх, сон, боль, тишина, восторг, радость.

Работы выполняются в графическом редакторе Adobe Illustrator или Corel Draw, в технике коллаж. Формат: А3, цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.

Практическое занятие № 2.

Тема: Практическая работа «Абстрактно-эмоциональный плакат».

Выполнение заданий на передачу различных эмоциональных состояний окружающей среды или человека посредством применения основных принципов формальной композиции с использованием цвета, как элемента отражающего смысл и идею композиции. Задачи, которые решаются в процессе выполнения работы: развитие интуитивных способностей студента к художественно-образному и абстрактному мышлению; умение применить выразительные свойства и средства композиции в изображении различных состояний окружающего мира и внутреннего мира человека.

Содержание работы:

Выполнить формально-композиционное произведение (плакат), адекватно отражающее тему и название данной композиции при помощи цвета, коллажа, формы вырезки элементов коллажа и средств формальной композиции. Название композиции имеет огромное значение, так как оно определяет основную идею произведения. При этом необходимо учитывать степень визуальной активности работы и ее качественную специфику передачи эмоционально-чувственного восприятия различных состояний природы и человека. Название работы выбирается студентом по собственному усмотрению. Название плаката по своей метафоричности и многогранности приравнивается к слогану. Плакат должен работать ассоциативно, при рассмотрении его визуально не должно возникать никаких предметных ассоциаций.

Работы выполняются в графическом редакторе Adobe Photoshop, в технике коллаж. Формат: А3, цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.

Практическое занятие № 3.

Тема: Разработка рекламного плаката.

Содержание работы:

Разработать серию из 3 плакатов. В одном из трех плакатов необходимо было сделать акцент на необычном цветовом решении, в другом выйти за рамки жанровой формы плаката, в третьем должна доминировать смысловая инновационность.

Работы выполняются в графическом редакторе Adobe Photoshop, в технике коллаж. Формат: А3, цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.

Практическое занятие № 4.

Тема: Разработка дизайн-макета рекламного буклета.

Содержание работы:

Необходимо разработать фирменный стиль вымышленного/реального развлекательного мероприятия, для которого нужно было разработать эмблему и буклет.

Работы выполняются в графическом редакторе Adobe Indesign, формат А4, 4+4, 2 фальца, блиды: по 5 мм с каждой стороны. Цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.

Практическое занятие № 5.

Тема: Разработка дизайн-макета периодического издания.

Цель работы: ознакомить студентов с теорией и практикой моделирования, начиная с появления стандартных макетов и кончая оформительскими моделями современных изданий. В процессе выполнения студенты приобретают навыки разработки различных частей модели и получают представление о процессе создания комплексной модели издания.

Содержание работы:

Разработать модель газеты (по выбору) или создать художественный проект журнала (по выбору). Работы выполняются в графическом редакторе Adobe Indesign, для газеты: формат А3, 4+4, 8 полос, для журнала: формат А4, 4+4, 16 полос. Цветовая модель: CMYK, разрешение: 300 dpi, формат файла: pdf.

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Одним из основных видов деятельности студента является самостоятельная работа, которая включает в себя изучение лекционного материала, учебников и учебных пособий, первоисточников, подготовку сообщений, выступления на групповых занятиях, выполнение практических заданий. Методика самостоятельной работы предварительно разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом индивидуальных особенностей студентов. Время и место самостоятельной работы выбираются студентами по своему усмотрению с учетом рекомендаций преподавателя. Самостоятельную работу над дисциплиной следует начинать с изучения программы, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и навыкам обучаемых. Обязательно следует вспомнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочных занятий. Затем – приступить к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном программой. Получив представление об основном содержании раздела, темы, необходимо изучить материал с помощью учебника. Целесообразно составить краткий конспект или схему, отображающую смысл и связи основных понятий данного раздела и включенных в него тем. Затем полезно изучить выдержки из первоисточников. При желании можно составить их краткий конспект. Обязательно следует записывать возникшие вопросы, на которые не удалось ответить самостоятельно.

Для более полной реализации цели, поставленной при изучении тем самостоятельно, студентам необходимы сведения об особенностях организации самостоятельной работы; требованиях, предъявляемым к ней; а также возможным формам и содержанию контроля и качества выполняемой самостоятельной работы. Самостоятельная работа студента в рамках действующего учебного плана по реализуемым образовательным программам различных форм обучения предполагает самостоятельную работу по данной учебной дисциплине, включенной в учебный план. Объем самостоятельной работы (в часах) по рассматриваемой учебной дисциплине определен учебным планом.

В ходе самостоятельной работы студент должен:

- освоить теоретический материал по изучаемой дисциплине (отдельные темы, отдельные вопросы тем, отдельные положения и т. д.);
- применить полученные знания и навыки для выполнения практических заданий.

Студент, приступающий к изучению данной учебной дисциплины, получает информацию обо всех формах самостоятельной работы по курсу с выделением обязательной самостоятельной работы и контролируемой самостоятельной работы, в том числе по выбору. Задания для самостоятельной работы студента должны быть четко сформулированы, разграничены по темам изучаемой дисциплины, и их объем должен быть определен часами, отведенными в учебной программе.

Самостоятельная работа студентов должна включать:

- подготовку к аудиторным занятиям (лекциям, лабораторно-практическим);

- поиск (подбор) и изучение литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- самостоятельную работу над отдельными темами учебной дисциплины в соответствии с тематическим планом;
- домашнее задание, предусматривающее завершение практических аудиторных работ;
- подготовку к зачету или экзамену;
- работу в студенческих научных обществах, кружках, семинарах и т.д.;
- участие в научной и научно-методической работе кафедры, факультета;
- участие в научных и научно-практических конференциях, семинарах.

6.1. Задания для углубления и закрепления приобретенных знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	ПК-6– 31	Перечень вопросов 1. Русский плакат конца XIX – начала XX века: работы художников «Мира Искусства» в области театрального плаката (В. Серова, К. Сомова, Л. Бакста). 2. Русский советский плакат 20–30-х гг. 3. Новаторские работы А. Родченко в области графического дизайна.
	ПК-6– 32	Перечень вопросов 1. Конструктивизм в плакате: творчество Эль Лисицкого, братьев Стенбергов, В. Степановой. Театральные афиши С. Судейкина, С. Чехонина. 2. Плакаты советских художников периода Великой Отечественной войны. 3. Плакат как неотъемлемая часть современной графической культуры.
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-7– 31	Перечень вопросов 1. Визуальные образы как наднациональный способ трансляции смыслов. 2. Леттеринг и типографика в графическом дизайне как стилообразующие средства.
	ПК-7– 32	Перечень вопросов 1. Фирменный стиль как система визуальных идентификаторов объекта. 2. Ребрендинг как показатель развивающейся компании. 3. Рекламная продукция средствами графического дизайна.

6.2. Задания, направленные на формирование профессиональных умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать	ПК-6 – У1	Перечень вопросов 1. Роль фотографии в рекламном плакате и фирменном стиле. 2. История и развитие тенденций в упаковке. 3. Упаковка, как часть фирменного стиля. 4. Корпоративные открытки.

экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	ПК-6 – У2	<p align="center">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Специфика восприятия рекламы на транспорте и наружной рекламы. 2. Стилистические тенденции в дизайне упаковки кондитерских изделий. 3. Концептуальные возможности цветового решения в фирменном стиле. 4. Тенденции развития в истории логотипа и товарного знака.
<p>ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	ПК-7 – У1	<p align="center">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Модные тенденции в дизайне фирменного стиля. 2. Решения фирменного стиля компаний, ориентированных на молодежную целевую аудиторию. 3. Стилистические тенденции в дизайне винных этикеток. 4. Социальная реклама в плакате. 5. Дизайн навигационных систем в городской среде и общественных пространствах.
	ПК-7 – У2	<p align="center">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Современные тенденции в дизайне и верстке модных журналов. 2. Особенности дизайна печатной продукции для детей дошкольного и младшего школьного возрастов. 3. Анализ наиболее распространенных ошибок в дизайне печатной рекламы. 4. Модные тенденции текущего года в графическом дизайне. 5. Особенности дизайна и проектирования информационных материалов, предназначенных для информирования населения в период стихийного, техногенного и эпидемического бедствия.

6.3. Задания, направленные на формирование профессиональных навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<p>ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования</p>	ПК-6 – В1	<p align="center">Практические задания</p> <p>Практическое занятие № 1. Тема: Основные понятия компьютерной графики и проектирования в графическом дизайне. Выполнение заданий на передачу различных эмоциональных состояний, движения или действия, массы заданными абстрактными средствами. Содержание работы: 1. Студенты выполняют заданные педагогом словесные задания с помощью имеющихся средств формальной композиции путем перемещения точки в формате листа; например, "летающий шмель", "прыгающий мяч", "взлетающий самолет". 2. Студенты выполняют упражнения на передачу полярных эмоций линией, при этом, обращая внимание на композиционное размещение в формате, которое должно соответствовать заданной теме. Примерные темы: радость-горе; смех-плач; вдохновение-упадок; доброта-злость; жадность-щедрость; любовь-безразличие; восторг-разочарование; хитрость-простодушие. 3. Студенты выполняют упражнения на передачу движения в ахроматической гамме, при этом, обращая внимание на композицию, которая должна соответствовать заданной теме. Примерные темы: ломать, ползти, резать, нырять, сближаться, взлет, падение, возвращение, наступление, напряжение, растяжение, разрушение, сжатие, созидание, отступление. 4. Студенты выполняют упражнения на передачу состояния массы в цвете, при этом и композиция в формате и цвет должны быть направлены на выполнение задания. Примерные темы: студенистое (желе), липкое (клей), вязкое (повидло), твердое (камень), текучее (вода), податливое (пластилин), рыхлое (картошка варенная), воздушное (облако). 5. Студенты выполняют упражнения на передачу эмоционального</p>

		<p>состояния в цвете, при этом и композиция в формате и цвет должны быть направлены на передачу заданного состояния. Примерные темы: нежность, задумчивость, уверенность, ностальгия (тоска), удовольствие, сожаление.</p> <p>6. Студенты выполняют упражнения на передачу эмоционального состояния при помощи символов шрифта. Начертание и композиционное размещение текста в формате должны быть направлены на передачу заданного состояния. Примерные темы: страх, сон, боль, тишина, восторг, радость.</p> <p>Работы выполняется в графическом редакторе Adobe Illustrator или Corel Draw, в технике коллаж. Формат: А3, цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.</p>
	ПК-6 – В2	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Практическое занятие № 2. Тема: Практическая работа «Абстрактно-эмоциональный плакат».</p> <p>Выполнение заданий на передачу различных эмоциональных состояний окружающей среды или человека посредством применения основных принципов формальной композиции с использованием цвета, как элемента отражающего смысл и идею композиции. Задачи, которые решаются в процессе выполнения работы: развитие интуитивных способностей студента к художественно-образному и абстрактному мышлению; умение применить выразительные свойства и средства композиции в изображении различных состояний окружающего мира и внутреннего мира человека.</p> <p>Содержание работы: Выполнить формально-композиционное произведение (плакат), адекватно отражающее тему и название данной композиции при помощи цвета, коллажа, формы вырезки элементов коллажа и средств формальной композиции. Название композиции имеет огромное значение, так как оно определяет основную идею произведения. При этом необходимо учитывать степень визуальной активности работы и ее качественную специфику передачи эмоционально-чувственного восприятия различных состояний природы и человека. Название работы выбирается студентом по собственному усмотрению. Название плаката по своей метафоричности и многогранности приравнивается к слогану. Плакат должен работать ассоциативно, при рассмотрении его визуально не должно возникать никаких предметных ассоциаций.</p> <p>Работы выполняется в графическом редакторе Adobe Photoshop, в технике коллаж. Формат: А3, цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.</p>
<p>ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	ПК-7 – В1	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Практическое занятие № 3. Тема: Разработка рекламного плаката. Содержание работы: Разработать серию из 3 плакатов. В одном из трех плакатов необходимо было сделать акцент на необычном цветовом решении, в другом выйти за рамки жанровой формы плаката, в третьем должна доминировать смысловая инновационность.</p> <p>Работы выполняется в графическом редакторе Adobe Photoshop, в технике коллаж. Формат: А3, цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.</p> <p>Практическое занятие № 4. Тема: Разработка дизайн-макета рекламного буклета. Содержание работы: Необходимо разработать фирменный стиль вымышленного/реального развлекательного мероприятия, для которого нужно было разработать эмблему и буклет.</p> <p>Работы выполняется в графическом редакторе Adobe Indesign, формат А4, 4+4, 2 фальца, блиды: по 5 мм с каждой стороны.</p>

	Цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.
ПК-7 – В2	<p align="center">Практические задания</p> <p>Практическое занятие № 5. Тема: Разработка дизайн-макета периодического издания. Цель работы: ознакомить студентов с теорией и практикой моделирования, начиная с появления стандартных макетов и кончая оформительскими моделями современных изданий. В процессе выполнения студенты приобретают навыки разработки различных частей модели и получают представление о процессе создания комплексной модели издания. Содержание работы: Разработать модель газеты (по выбору) или создать художественный проект журнала (по выбору). Работы выполняются в графическом редакторе Adobe Indesign, для газеты: формат А3, 4+4, 8 полос, для журнала: формат А4, 4+4, 16 полос. Цветовая модель: CMYK, разрешение: 300 dpi, формат файла: pdf.</p>

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Паспорт фонда оценочных средств

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		ФОС для текущего контроля	ФОС для промежуточной аттестации
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	Знать	основные этапы работы в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна ПК-6-31	Устный опрос	Вопросы к зачету, экзамену
		требования, предъявляемые к разработке дизайн-проектов моделей/коллекций одежды ПК-6-32		
	Уметь	изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования ПК-6-У1	Реферат	Вопросы к зачету, экзамену
	выполнять работы согласно структуре и организация дизайн-проектирования ПК-6-У2			
	Владеть	навыками создания оригинальных технологически	Практические задания	Вопросы к зачету, экзамену

		грамотных патентоспособных разработок на уровне промышленного образца ПК-6-B1		
		методикой разработки дизайн-проектов моделей/коллекций одежды и изготовления экспериментальных образцов при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования ПК-6-B2		
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать	требования к инженерно-технически проработанному проекту, с учетом нормативно-правовых актов ПК-7-31	Устный опрос	Вопросы к зачету, экзамену
		правила составления композиционных, цветографических, эргономических решений ПК-7-32		
	Уметь	создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца ПК-7-У1	Реферат	Вопросы к зачету, экзамену
		выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи ПК-7-У2		
	Владеть	концептуальным и творческим подходами к решению дизайнерской задачи ПК-7-B1	Практические задания	Вопросы к зачету, экзамену
		творческим подходом к решению дизайнерской задачи ПК-7-B2		

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Критерии оценивания результатов обучения			
			2	3	4	5
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций	Знать	основные этапы работы в области технологий формообразования, отражающих современное состояние	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает

одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования		проектно-художественного творчества в сфере дизайна ПК-6-31				
		требования, предъявляемые к разработке дизайн-проектов моделей/коллекций одежды ПК-6-32				
	Уметь	изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования ПК-6-У1	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет
		выполнять работы согласно структуре и организация дизайн-проектирования ПК-6-У2				
	Владеть	навыками создания оригинальных технологически грамотных патентоспособных разработок на уровне промышленного образца ПК-6-В1	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
		методикой разработки дизайн-проектов моделей/коллекций одежды и изготовления экспериментальных образцов при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования ПК-6-В2				
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне	Знать	требования к инженерно-технически проработанному проекту, с учетом нормативно-правовых актов ПК-7-31	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает
		правила составления композиционных, цветографических, эргономических решений ПК-7-32				

промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Уметь	создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца ПК-7-У1	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет
		выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи ПК-7-У2				
	Владеть	концептуальным и творческим подходами к решению дизайнерской задачи ПК-7-В1	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
		творческим подходом к решению дизайнерской задачи ПК-7-В2				

7.1. ФОС для проведения текущего контроля.

7.1.1. Задания для оценки знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	ПК-6– 31	Вопросы для устного опроса 1. Русский плакат конца XIX – начала XX века: работы художников «Мира Искусства» в области театрального плаката (В. Серова, К. Сомова, Л. Бакста). 2. Русский советский плакат 20–30-х гг. 3. Новаторские работы А. Родченко в области графического дизайна.
	ПК-6– 32	Вопросы для устного опроса 1. Конструктивизм в плакате: творчество Эль Лисицкого, братьев Стенбергов, В. Степановой. Театральные афиши С. Судейкина, С. Чехонина. 2. Плакаты советских художников периода Великой Отечественной войны. 3. Плакат как неотъемлемая часть современной графической культуры.
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и	ПК-7– 31	Вопросы для устного опроса 1. Визуальные образы как наднациональный способ трансляции смыслов. 2. Леттеринг и типографика в графическом дизайне как стилообразующие средства.
	ПК-7– 32	Вопросы для устного опроса 1. Фирменный стиль как система визуальных идентификаторов объекта. 2. Ребрендинг как показатель развивающейся компании. 3. Рекламная продукция средствами графического дизайна.

творческом подходе к решению дизайнерской задачи		
--	--	--

Критерии оценки выполнения задания

Оценка	Критерии оценивания
Отлично	Обучающийся полно и аргументировано отвечает на вопросы, обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, привести необходимые примеры, излагает материал последовательно и правильно
Хорошо	Обучающийся дает правильные ответы на вопросы, но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет, не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения
Удовлетворительно	Обучающийся обнаруживает знание и понимание основных положений заданных вопросов, но излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке правил, не умеет достаточно обосновать свои суждения и привести примеры, излагает материал непоследовательно и допускает ошибки
Неудовлетворительно	Обучающийся обнаруживает незнание ответа на вопросы, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал

7.1.2. Задания для оценки умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	ПК-6 – У1	Темы рефератов 1. Роль фотографии в рекламном плакате и фирменном стиле. 2. История и развитие тенденций в упаковке. 3. Упаковка, как часть фирменного стиля. 4. Корпоративные открытки.
	ПК-6 – У2	Темы рефератов 1. Специфика восприятия рекламы на транспорте и наружной рекламы. 2. Стилистические тенденции в дизайне упаковки кондитерских изделий. 3. Концептуальные возможности цветового решения в фирменном стиле. 4. Тенденции развития в истории логотипа и товарного знака.
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-7 – У1	Темы рефератов 1. Модные тенденции в дизайне фирменного стиля. 2. Решения фирменного стиля компаний, ориентированных на молодежную целевую аудиторию. 3. Стилистические тенденции в дизайне винных этикеток. 4. Социальная реклама в плакате. 5. Дизайн навигационных систем в городской среде и общественных пространствах.
	ПК-7 – У2	Темы рефератов 1. Современные тенденции в дизайне и верстке модных журналов. 2. Особенности дизайна печатной продукции для детей дошкольного и младшего школьного возрастов. 3. Анализ наиболее распространенных ошибок в дизайне печатной рекламы. 4. Модные тенденции текущего года в графическом дизайне. 5. Особенности дизайна и проектирования информационных материалов, предназначенных для информирования населения в период стихийного, техногенного и эпидемического бедствия.

Критерии оценки учебных действий обучающихся (выступление с докладом, реферат по обсуждаемому вопросу)

Оценка	Характеристики ответа обучающегося
Отлично	<p>обучающийся глубоко и всесторонне усвоил проблему;</p> <ul style="list-style-type: none"> - уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; - опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью; - умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; - делает выводы и обобщения.
Хорошо	<p>обучающийся твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения.
Удовлетворительно	<p>тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть Обучающийся усвоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - допускает несущественные ошибки и неточности; - испытывает затруднения в практическом применении знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и обобщений.
Неудовлетворительно	<p>обучающийся не усвоил значительной части проблемы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений.

7.1.3. Задания для оценки владений, навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<p>ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования</p>	ПК-6 – В1	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Практическое занятие № 1. Тема: Основные понятия компьютерной графики и проектирования в графическом дизайне. Выполнение заданий на передачу различных эмоциональных состояний, движения или действия, массы заданными абстрактными средствами. Содержание работы: 1. Студенты выполняют заданные педагогом словесные задания с помощью имеющихся средств формальной композиции путем перемещения точки в формате листа; например, "летающий шмель", "прыгающий мяч", "взлетающий самолет". 2. Студенты выполняют упражнения на передачу полярных эмоций линией, при этом, обращая внимание на композиционное размещение в формате, которое должно соответствовать заданной теме. Примерные темы: радость-горе; смех-плач; вдохновение-упадок; доброта-злость; жадность-щедрость; любовь-безразличие; восторг-разочарование; хитрость-простодушие. 3. Студенты выполняют упражнения на передачу движения в ахроматической гамме, при этом, обращая внимание на композицию, которая должна соответствовать заданной теме. Примерные темы: ломать, ползти, резать, нырять, сближаться, взлет, падение, возвращение, наступление, напряжение, растяжение, разрушение, сжатие, созидание, отступление. 4. Студенты выполняют упражнения на передачу состояния массы в цвете, при этом и композиция в формате и цвет должны быть направлены на выполнение задания. Примерные темы: студенистое (желе), липкое (клей), вязкое (повидло), твердое</p>

		<p>(камень), текучее (вода), податливое (пластилин), рыхлое (картошка варенная), воздушное (облако).</p> <p>5. Студенты выполняют упражнения на передачу эмоционального состояния в цвете, при этом и композиция в формате и цвет должны быть направлены на передачу заданного состояния. Примерные темы: нежность, задумчивость, уверенность, ностальгия (тоска), удовольствие, сожаление.</p> <p>6. Студенты выполняют упражнения на передачу эмоционального состояния при помощи символов шрифта. Начертание и композиционное размещение текста в формате должны быть направлены на передачу заданного состояния. Примерные темы: страх, сон, боль, тишина, восторг, радость.</p> <p>Работы выполняются в графическом редакторе Adobe Illustrator или Corel Draw, в технике коллаж. Формат: А3, цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.</p>
	ПК-6 – В2	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Практическое занятие № 2. Тема: Практическая работа «Абстрактно-эмоциональный плакат».</p> <p>Выполнение заданий на передачу различных эмоциональных состояний окружающей среды или человека посредством применения основных принципов формальной композиции с использованием цвета, как элемента отражающего смысл и идею композиции. Задачи, которые решаются в процессе выполнения работы: развитие интуитивных способностей студента к художественно-образному и абстрактному мышлению; умение применить выразительные свойства и средства композиции в изображении различных состояний окружающего мира и внутреннего мира человека.</p> <p>Содержание работы: Выполнить формально-композиционное произведение (плакат), адекватно отражающее тему и название данной композиции при помощи цвета, коллажа, формы вырезки элементов коллажа и средств формальной композиции. Название композиции имеет огромное значение, так как оно определяет основную идею произведения. При этом необходимо учитывать степень визуальной активности работы и ее качественную специфику передачи эмоционально-чувственного восприятия различных состояний природы и человека. Название работы выбирается студентом по собственному усмотрению. Название плаката по своей метафоричности и многогранности приравнивается к слогану. Плакат должен работать ассоциативно, при рассмотрении его визуально не должно возникать никаких предметных ассоциаций.</p> <p>Работы выполняются в графическом редакторе Adobe Photoshop, в технике коллаж. Формат: А3, цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.</p>
<p>ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской</p>	ПК-7 – В1	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Практическое занятие № 3. Тема: Разработка рекламного плаката.</p> <p>Содержание работы: Разработать серию из 3 плакатов. В одном из трех плакатов необходимо было сделать акцент на необычном цветовом решении, в другом выйти за рамки жанровой формы плаката, в третьем должна доминировать смысловая инновационность.</p> <p>Работы выполняются в графическом редакторе Adobe Photoshop, в технике коллаж. Формат: А3, цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.</p> <p>Практическое занятие № 4. Тема: Разработка дизайн-макета рекламного буклета.</p> <p>Содержание работы: Необходимо разработать фирменный стиль вымышленного/реального развлекательного мероприятия, для</p>

задачи		<p>которого нужно было разработать эмблему и буклет. Работы выполняется в графическом редакторе Adobe Indesign, формат А4, 4+4, 2 фальца, блиды: по 5 мм с каждой стороны. Цветовая модель: RGB, разрешение: 300 dpi, формат файла: jpg.</p>
	ПК-7 – В2	<p>Практические задания</p> <p>Практическое занятие № 5. Тема: Разработка дизайн-макета периодического издания. Цель работы: ознакомить студентов с теорией и практикой моделирования, начиная с появления стандартных макетов и кончая оформительскими моделями современных изданий. В процессе выполнения студенты приобретают навыки разработки различных частей модели и получают представление о процессе создания комплексной модели издания.</p> <p>Содержание работы: Разработать модель газеты (по выбору) или создать художественный проект журнала (по выбору). Работы выполняется в графическом редакторе Adobe Indesign, для газеты: формат А3, 4+4, 8 полос, для журнала: формат А4, 4+4, 16 полос. Цветовая модель: CMYK, разрешение: 300 dpi, формат файла: pdf.</p>

7.2. ФОС для проведения промежуточной аттестации.

7.2.1. Задания для оценки знаний к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<p>ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования</p>	ПК-6 – 31	<p>Перечень вопросов</p> <p>1. Русский плакат конца XIX – начала XX века: работы художников «Мира Искусства» в области театрального плаката (В. Серова, К. Сомова, Л. Бакста).</p>
	ПК-6 – 32	<p>Перечень вопросов</p> <p>1. Русский советский плакат 20–30-х гг.</p>
<p>ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	ПК-7 – 31	<p>Перечень вопросов</p> <p>1. Новаторские работы А. Родченко в области графического дизайна.</p>
	ПК-7 – 32	<p>Перечень вопросов</p> <p>1. Конструктивизм в плакате: творчество Эль Лисицкого, братьев Стенбергов, В. Степановой. Театральные афиши С. Судейкина, С. Чехонина.</p>

7.2.2. Задания для оценки умений к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	ПК-6 – У1	Перечень вопросов 1. Плакаты советских художников периода Великой Отечественной войны.
	ПК-6 – У2	Перечень вопросов 1. Плакат как неотъемлемая часть современной графической культуры.
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-7 – У1	Перечень вопросов 1. Визуальные образы как наднациональный способ трансляции смыслов.
	ПК-7 – У2	Перечень вопросов 1. Леттеринг и типографика в графическом дизайне как стилиобразующие средства.

7.2.3. Задания для оценки владений, навыков к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	ПК-6 – В1	Перечень вопросов 1. Фирменный стиль как система визуальных идентификаторов объекта.
	ПК-6 – В2	Перечень вопросов 1. Ребрендинг как показатель развивающейся компании.
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов;	ПК-7 – В1	Перечень вопросов 1. Рекламная продукция средствами графического дизайна.
	ПК-7 – В2	Перечень вопросов 1. Современные тенденции в графическом дизайне и рекламе.

создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи		
--	--	--

Уровни и критерии результатов освоения дисциплины

	Критерии оценивания	Итоговая оценка
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

7.2.2. Задания для оценки знаний к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования	ПК-6 – 31	Перечень вопросов 1. Связь графического дизайна с другими видами дизайна и искусств. 2. Проектирование: понятие, стадии, принципы.
	ПК-6 – 32	Перечень вопросов 1. Технология исполнения дизайн-проекта. 2. Сущность проектного анализа в графическом дизайне.
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию	ПК-7 – 31	Перечень вопросов 1. Бриф и этика общения с заказчиком. 2. Выбор технологического обеспечения для создания объектов графического дизайна.

<p>требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>ПК-7 – 32</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <p>1. Виды постпечатной обработки полиграфической продукции. 2. Значение композиции в графическом дизайне.</p>
---	------------------	--

7.2.3. Задания для оценки умений к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<p>ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования</p>	<p>ПК-6 – У1</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <p>1. Особенности верстки печатных изданий 2. Шрифт как основа типографики.</p>
	<p>ПК-6 – У2</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <p>1. Леттеринг и типографика в графическом дизайне как стилеобразующие средства. 2. Моделирование изданий. Уровни моделирования.</p>
<p>ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>ПК-7 – У1</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <p>1. Оформительские комплексы: состав, назначение, применение в проектировании объектов графического дизайна. 2. Модульная система проектирования.</p>
	<p>ПК-7 – У2</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <p>1. Проектирование буклета. 2. Фирменный стиль. Его функции и основные элементы.</p>

7.2.4. Задания для оценки владений, навыков к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<p>ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-проекты</p>	<p>ПК-6 – В1</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <p>1. Формообразующие элементы фирменного стиля.</p>
	<p>ПК-6 – В2</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p>

моделей/коллекций одежды и изготавливать экспериментальные образцы при помощи компьютерно-графического и объемного моделирования, макетирования, прототипирования		1. Особенности проектирования графического сопровождения фестиваля.
ПК-7 Способен составлять подробную спецификацию требований к проекту, с учетом нормативно-правовых актов; создавать оригинальные технологически грамотные конкурентноспособные разработки на уровне промышленного образца, основанные на концептуальном и творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-6 – В1	Перечень вопросов 1. Стилиевое решение графического объекта.
	ПК-6 – В2	Перечень вопросов 1. Ошибки дизайнеров при проектировании объектов дизайна.

Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины

	Критерии оценивания	Итоговая оценка
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

8.1. Основная учебная литература.

1. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учеб. пособие // ЭБС «Университетская библиотека online». М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2018. – 256 с.

8.2. Дополнительная учебная литература.

1. Алексеев А.П. Введение в Web-дизайн: учебное пособие. М.: СОЛОН-ПРЕСС // ЭБС «ONLINE», 2008.

2. Блинов Л.Н., Иванов А.В. Физико-химические основы полиграфического производ-ства: учебное пособие. СПб.: СПбГПУ, 2010. 351 с.

3. Гордон Ю. Книга про буквы от Аа до Яя. М.: Изд-во Студии А. Лебедева, 2006. 384 с.

4. Евстратова Е.Н. Графика. М.: РОСМЭН, 2003.

5. Кейф Малколм Дж. Послепечатные технологии. М.: Принт-медиа центр, 2005. 274 с.

6. Королькова А. Живая типографика. М.: IndexMarket, 2007. 224 с.

7. Курбатов Ю. Плакат 1917–1988 // Декоративное искусство. 1988. №11.

8. Лисицкий Л.М. 1890–1941. М.: Изд-во Государственной Третьяковской Галереи, 1990.

9. Родченко А. Статьи, воспоминания, автобиографические записки, письма. М.: Со-ветский художник, 1982.

10. Русский плакат XX в. М.: Контакт-культура, 2000.

11. Русский рекламный плакат. М.: Контакт-культура, 2001.

12. Савостюк О., Успенский Б. Черемных М. М.: Советский художник, 1970.

13. Свирида И. Начинается с афиши // Творчество. 1981. №7.

14. Туэмлоу Э. Графический дизайн: Фирменный стиль. М.: АСТ: Астрель, 2006. 242 с.

15. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методологические основы художественного формообразования в дизайнерском творчестве. М.: АСТ: Астрель, 2006.

16. Черневич Е. Графический дизайн в России. 1900–2000. М.: Слово, 2008. 120 с.

17. Чихольд Ян. Облик книги. М.: Изд-во Студии А. Лебедева, 2009. 228 с.

9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО -ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ» (ДАЛЕЕ – СЕТЬ «ИНТЕРНЕТ»), НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

http://window.edu.ru	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"
https://openedu.ru	«Национальная платформа открытого образования» (ресурсы открытого доступа)
https://corel.ru	Официальный сайт технической поддержки Corel
https://www.adobe.com/ru/	Adobe: Решения для творчества, маркетинга и работы с документацией
https://www.paratype.ru/	Шрифты, которые работают
https://mockupdownload.ru/	Mockup download. Скачать PSD шаблоны мокапов бесплатно
http://www.typo.mania.ru/	Типомания/Typomania

10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Основными видами аудиторной работы обучающегося при изучении дисциплины являются лекции и семинарские занятия. Обучающийся не имеет права пропускать без

уважительных причин аудиторные занятия, в противном случае он может быть не допущен к зачету/экзамену.

На лекциях даются и разъясняются основные понятия темы, связанные с ней теоретические и практические проблемы, рекомендации для самостоятельной работы. В ходе лекции обучающийся должен внимательно слушать и конспектировать лекционный материал.

Завершают изучение наиболее важных тем учебной дисциплины семинарские занятия. Они служат для контроля подготовленности обучающегося; закрепления изученного материала; развития умения и навыков подготовки докладов, сообщений по естественнонаучной проблематике; приобретения опыта устных публичных выступлений, ведения дискуссии.

Семинару предшествует самостоятельная работа обучающегося, связанная с освоением лекционного материала и материалов, изложенных в учебниках, учебных пособиях и в рекомендованной преподавателем тематической литературе. По согласованию с преподавателем или его заданию обучающийся может готовить рефераты по отдельным темам дисциплины. Примерные темы докладов, рефератов и вопросов для обсуждения приведены в настоящих рекомендациях.

10.1. Работа на лекции.

Основу теоретического обучения обучающихся составляют лекции. Они дают систематизированные знания обучающимся о наиболее сложных и актуальных философских проблемах. На лекциях особое внимание уделяется не только усвоению обучающимися изучаемых проблем, но и стимулированию их активной познавательной деятельности, творческого мышления, развитию научного мировоззрения, профессионально-значимых свойств и качеств. Излагаемый материал может показаться обучающимся сложным, необычным, поскольку включает знания, почерпнутые преподавателем из различных отраслей науки, религии, истории, практики. Вот почему необходимо добросовестно и упорно работать на лекциях. Осуществляя учебные действия на лекционных занятиях, обучающиеся должны внимательно воспринимать действия преподавателя, запоминать складывающиеся образы, мыслить, добиваться понимания изучаемого предмета.

Обучающиеся должны аккуратно вести конспект. В случае непонимания какой-либо части предмета следует задать вопрос в установленном порядке преподавателю. В процессе работы на лекции необходимо так же выполнять в конспектах модели изучаемого предмета (рисунки, схемы, чертежи и т.д.), которые использует преподаватель.

Обучающимся, изучающим курс, рекомендуется расширять, углублять, закреплять усвоенные знания во время самостоятельной работы, особенно при подготовке к семинарским занятиям, изучать и конспектировать не только обязательную, но и дополнительную литературу.

10.2. Работа с конспектом лекций.

Просмотрите конспект сразу после занятий. Отметьте материал конспекта лекций, который вызывает затруднения для понимания. Попытайтесь найти ответы на затруднительные вопросы, используя предлагаемую литературу. Если самостоятельно не удалось разобраться в материале, сформулируйте вопросы и обратитесь на текущей консультации или на ближайшей лекции за помощью к преподавателю.

Каждую неделю отводите время для повторения пройденного материала, проверяя свои знания, умения и навыки по контрольным вопросам и тестам.

10.3. Выполнение практических работ.

По наиболее сложным проблемам учебной дисциплины проводятся практические занятия. Их главной задачей является углубление и закрепление теоретических знаний у обучающихся.

Практическое занятие проводится в соответствии с планом. В плане указываются тема, время, место, цели и задачи занятия, тема доклада и реферативного сообщения, обсуждаемые вопросы. Дается список обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к занятию.

Подготовка обучающихся к занятию включает:

- заблаговременное ознакомление с планом занятия;
- изучение рекомендованной литературы и конспекта лекций;
- подготовку полных и глубоких ответов по каждому вопросу, выносимому для обсуждения;
- подготовку доклада, реферата по указанию преподавателя;

При проведении практических занятий уделяется особое внимание заданиям, предполагающим не только воспроизведение обучающимися знаний, но и направленных на развитие у них творческого мышления, научного мировоззрения. Для лучшего усвоения и закрепления материала по данной дисциплине помимо конспектов лекций, обучающимся необходимо научиться работать с обязательной и дополнительной литературой. Изучение, дисциплины предполагает отслеживание публикаций в периодических изданиях и работу с INTERNET.

Целесообразно готовиться к практическим занятиям за 1-2 недели до их начала, а именно: на основе изучения рекомендованной литературы выписать в контекст основные категории и понятия по учебной дисциплине, подготовить развернутые планы ответов и краткое содержание выполненных заданий. Обучающийся должен быть готов к контрольным опросам на каждом учебном занятии. Одобряется и поощряется инициативные выступления с докладами и рефератами по темам практических занятий.

10.4. Подготовка докладов, фиксированных выступлений и рефератов.

При подготовке к докладу по теме, указанной преподавателем, обучающийся должен ознакомиться не только с основной, но и дополнительной литературой, а также с последними публикациями по этой тематике в сети Интернет. Необходимо подготовить текст доклада и иллюстративный материал в виде презентации. Доклад должен включать введение, основную часть и заключение. На доклад отводится 10-15 минут учебного времени. Он должен быть научным, конкретным, определенным, глубоко раскрывать проблему и пути ее решения.

Рекомендации к выполнению реферата:

1. Работа выполняется на одной стороне листа формата А 4.
2. Размер шрифта 14, межстрочный интервал (одинарный).
3. Объем работы должен составлять от 10 до 15 листов (вместе с приложениями).
4. Оставляемые по краям листа поля имеют следующие размеры:
Слева - 30 мм; справа - 15 мм; сверху - 15 мм; снизу - 15 мм.

5. Содержание реферата:

- *Титульный лист.*
- *Содержание.*
- *Введение.*

Введение должно включать в себя краткое обоснование актуальности темы реферата. В этой части необходимо также показать, почему данный вопрос может представлять научный интерес и какое может иметь практическое значение.

- *Основной материал.*
- *Заключение.*

Заключение - часть реферата, в которой формулируются выводы по параграфам, обращается внимание на выполнение поставленных во введении задач и целей. Заключение должно быть чётким, кратким, вытекающим из основной части.

- *Список литературы.*

6. Нумерация страниц проставляется в правом нижнем углу, начиная с введения (стр. 3). На титульном листе и содержании, номер страницы не ставится.

7. Названия разделов и подразделов в тексте должны точно соответствовать названиям, приведённым в содержании.

8. Таблицы помещаются по ходу изложения, должны иметь порядковый номер. (Например: Таблица 1, Рисунок 1, Схема 1 и т.д.).

9. В таблицах и в тексте следует укрупнять единицы измерения больших чисел в зависимости от необходимой точности.

10. Графики, рисунки, таблицы, схемы следуют после ссылки на них и располагаются симметрично относительно центра страницы.

11. В списке литературы указывается полное название источника, авторов, места издания, издательство, год выпуска и количество страниц.

10.5. Разработка электронной презентации.

Распределение тем презентации между обучающимися и консультирование их по выполнению письменной работы осуществляется также как и по реферату. Приступая к подготовке письменной работы в виде электронной презентации необходимо исходить из целей презентации и условий ее прочтения, как правило, такую работу обучающиеся представляют преподавателю на проверку по электронной почте, что исключает возможность дополнительных комментариев и пояснений к представленному материалу.

По согласованию с преподавателем, материалы презентации обучающийся может представить на CD/DVD-диске (USB флэш-диске).

Электронные презентации выполняются в программе MS PowerPoint в виде слайдов в следующем порядке:

- титульный лист с заголовком темы и автором исполнения презентации;
- план презентации (5-6 пунктов -это максимум);
- основная часть (не более 10 слайдов);
- заключение (вывод);

Общие требования к стилевому оформлению презентации:

- дизайн должен быть простым и лаконичным;
- основная цель - читаемость, а не субъективная красота. При этом не надо впадать в другую крайность и писать на белых листах черными буквами – не у всех это получается стильно;

- цветовая гамма должна состоять не более чем из двух-трех цветов;

- всегда должно быть два типа слайдов: для титульных, планов и т.п. и для основного текста;

- размер шрифта должен быть: 24–54 пункта (заголовок), 18–36 пунктов (обычный текст);

- текст должен быть свернут до ключевых слов и фраз. Полные развернутые предложения на слайдах таких презентаций используются только при цитировании. При необходимости, в поле «Заметки к слайдам» можно привести краткие комментарии или пояснения.

- каждый слайд должен иметь заголовок;

- все слайды должны быть выдержаны в одном стиле;

- на каждом слайде должно быть не более трех иллюстраций;

- слайды должны быть пронумерованы с указанием общего количества слайдов;

- использовать встроенные эффекты анимации можно только, когда без этого не обойтись.

Обычно анимация используется для привлечения внимания слушателей (например, последовательное появление элементов диаграммы).

-списки на слайдах не должны включать более 5–7 элементов. Если элементов списка все-таки больше, их лучше расположить в две колонки. В таблицах не должно быть более четырех строк и четырех столбцов – в противном случае данные в таблице будут очень мелкими и трудно различимыми.

10.6. Творческий проект.

Проект является творческой деятельностью, направленной на достижение определенной цели, решения какой либо проблемы.

Проектированием называется подготовка комплекта проектной документации, а также сам процесс создания проекта. При проектировании выполняют пояснительную записку, содержащую анализ ситуации, эскизы, чертежи, экономические расчеты, описание технологии, выбор материалов и инструментов.

Этапы выполнения проекта.

Работа над творческим проектом состоит из трёх основных этапов: поискового (подготовительного), технологического и заключительного (аналитического).

Поисковый этап начинается с выбора темы проекта. С помощью справочной литературы, печатных изданий и сети интернет, формируется база данных на выбранную тему. При выполнении творческого проекта необходимо изложить в письменном виде обоснование выбора темы проекта на основе личностных или общественных потребностей в изделии.

Следующим шагом является формулирование требований к изделию по следующим критериям: простота изготовления, экономичность, эстетичность, удобство в эксплуатации, экологичность и др.

Затем разрабатывают возможные варианты изделий в виде рисунков, эскизов, чертежей.

Технологический этап начинается с разработки технической документации (схем, чертежей, выкроек) и технологической документации (технологических процессов изготовления и сборки деталей) по проекту.

Заключительный (аналитический этап) включает контроль и испытание готового изделия, окончательный подсчет затрат на его изготовление.

Проводится анализ того, что получилось. Завершается все защитой проекта. К защите нужно подготовить краткий доклад об основных достоинствах проекта, пояснительную записку к проекту, а так же представить готовое изделие.

Требования к оформлению:

Творческий проект представляет собой пояснительную записку, содержащую расчетные данные, и готовое изделие.

По содержанию пояснительная записка включает:

1. Титульный лист.
2. Содержание.
3. Поисково-исследовательская часть.
 - Актуальность. Обоснование проблемы
 - Анализ возможных идей. Выбор оптимальной идеи
 - Цель и задачи проекта
 - Анализ предстоящей деятельности
 - Сбор информации по теме проекта.
 - Анализ прототипов. Выбор оптимального варианта
 - Эстетическая оценка изделия
 - Выбор материалов и инструментов
 - Экономический и экологический анализ будущего изделия
 - Охрана труда

4. Технологическая часть.

- Выбор технологии изготовления изделия
- Конструкторская документация (схемы, чертежи, эскизы, технологические карты)
- Заключительная часть.
- Описание окончательного варианта изделия (в том числе и фото)
- Экономический и экологический анализ готового изделия
- Реклама
- Самооценка проекта

6. Список используемой литературы.

7. Приложения.

10.7. Методика работы с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.

В Институте созданы специальные условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающимися с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Для перемещения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья созданы специальные условия для беспрепятственного доступа в учебные помещения и другие помещения, а также их пребывания в указанных помещениях с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

При получении образования обучающимся с ограниченными возможностями здоровья при необходимости предоставляются бесплатно специальные учебники и учебные пособия, иная учебная литература. Также имеется возможность предоставления услуг ассистента, оказывающего обучающимся с ограниченными возможностями здоровья необходимую техническую помощь, в том числе услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Получение доступного и качественного высшего образования лицами с ограниченными возможностями здоровья обеспечено путем создания в Институте комплекса необходимых условий обучения для данной категории обучающихся. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, размещена на сайте Института.

Для обучения инвалидов и лиц с ОВЗ, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата обеспечиваются и совершенствуются материально-технические условия беспрепятственного доступа в учебные помещения, туалетные, другие помещения, условия их пребывания в указанных помещениях (наличие лифта, пандусов, поручней, расширенных дверных проемов и др.).

Для адаптации к восприятию обучающимися инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушенным слухом справочного, учебного материала, предусмотренного образовательной программой по выбранным направлениям подготовки, обеспечиваются следующие условия: для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы, оповещающие о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске); внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание); разговаривая с обучающимся, педагог смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих инвалидов и лиц с ОВЗ проводится за счет: использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения; регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений; обеспечения

возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой Института по выбранной специальности, обеспечиваются следующие условия: ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий; в начале учебного года обучающиеся несколько раз проводятся по зданию Института для запоминания месторасположения кабинетов, помещений, которыми они будут пользоваться; педагог, его собеседники, присутствующие представляются обучающимся, каждый раз называется тот, к кому педагог обращается; действия, жесты, перемещения педагога коротко и ясно комментируются; печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается; обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений; предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснения на диктофон (по желанию обучающегося).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ определяется преподавателем в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ с учетом его индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

11. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.

При проведении лекционных занятий по дисциплине преподаватель использует аудиовизуальные, компьютерные и мультимедийные средства обучения Института, а также демонстрационные (презентации) и наглядно-иллюстрационные (в том числе раздаточные) материалы.

Практические занятия по данной дисциплине проводятся с использованием компьютерного и мультимедийного оборудования Института, при необходимости – с привлечением полезных Интернет-ресурсов и пакетов прикладных программ.

Лицензионное программно-информационное обеспечение	Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome, Kaspersky Endpoint Security
Современные профессиональные базы данных	1. Консультант+ 2. Справочная правовая система «ГАРАНТ».
Информационные справочные системы	1. Электронная библиотечная система (ЭБС) ООО «Современные цифровые технологии» 2. https://elibrary.ru - Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (ресурсы открытого доступа) 3. https://www.rsl.ru - Российская Государственная Библиотека (ресурсы открытого доступа) 4. https://link.springer.com - Международная реферативная база данных научных изданий Springerlink (ресурсы открытого доступа) 5. https://zbmath.org - Международная реферативная база данных

12. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНЫХ АУДИТОРИЙ И ОБОРУДОВАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Учебные занятия по дисциплине проводятся в специализированной аудитории, оборудованной ПК, с возможностями показа презентаций. В процессе чтения лекций, проведения семинарских и практических занятий используются наглядные пособия, комплект слайдов, видеороликов.

Применение ТСО (аудио- и видеотехники, мультимедийных средств) обеспечивает максимальную наглядность, позволяет одновременно тренировать различные виды речевой деятельности, помогает корректировать речевые навыки, способствует развитию слуховой и зрительной памяти, а также усвоению и запоминанию образцов правильной речи, совершенствованию речевых навыков.

Перечень оборудованных учебных аудиторий и специальных помещений

№ 509 Лаборатория компьютерного дизайна

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа

- доска
- стол преподавателя
- кресло для преподавателя
- столы ученические
- кресла с регулируемой высотой
- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»
- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер
- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:

Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
 Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
 Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),
 Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),
 Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),
 Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),
 Acrobat Pro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
 Adobe Photoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
 Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
 CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
 Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
 Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛДЗ/2023 от 01 декабря 2022 года).

№ 509 Лаборатория компьютерного дизайна

Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации

- доска
- стол преподавателя
- кресло для преподавателя
- столы ученические
- кресла с регулируемой высотой
- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»
- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер
- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:

Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),
Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),
Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),
Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),
Acrobat Pro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Adobe Photoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛДЗ/2023 от 01 декабря 2022 года).

№ 404, 511

Помещения для самостоятельной работы

- комплекты учебной мебели
- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду

Программное обеспечение:

Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),
Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),
Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛДЗ/2023 от 01 декабря 2022 года).

№ 404

Библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет

- комплекты учебной мебели;
- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет», доступом в электронную информационно-образовательную среду и электронно-библиотечную систему.

Программное обеспечение:

Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),
Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),
Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛДЗ/2023 от 01 декабря 2022 года).

№ 401

Актный зал для проведения научно-студенческих конференций и мероприятий

- специализированные кресла для актовых залов
- сцена
- трибуна
- экран
- технические средства, служащие для представления информации большой аудитории
- компьютер
- демонстрационное оборудование и аудиосистема
- микрофоны

Программное обеспечение:

Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),
Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016).

№ 515, 611

Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования

- стеллажи

- учебное оборудование

Разработчик:

Заведующий кафедрой графического и
цифрового дизайна

Банк И.Н.