Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ахьямова Инна Анатольевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 23.07.2025 12:09:17
Уникальный программный ключ:
82a7403979511441bcf64f6cec44[illegible]

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.01

ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):

старший преподаватель кафедры актуальных культурных практик	А.О. Будакова
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)

Заведующий кафедрой	У.П. Ефремова
	(И.О. Фамилия)

Согласовано:

Заведующий Библиотечно-информационным центром	С.П. Кожинова
	(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – формирование профессионального дизайнерского мышления, которое соединяет в себе два типа: рациональное (научное, техническое) и творческое мышление.

Задачи:

- формирование теоретических знаний в области дизайна, применяемые в создании дизайн-продуктов, в том числе в ходе выполнения курсовых работ № 1-2;
- формирование практических навыков, позволяющих адекватно ставящимся профессиональным задачам артикулировать проектный замысел в виде готовых дизайнерских решений;
- формирование практических навыков создания дизайн-проекта необходимых для выполнения заданий всех видов практик (учебной практик 2, производственной, преддипломной);
- развитие способности абстрактного и образного мышления;
- овладение стратегиями анализа визуальной структуры визуальных художественных произведений (арт-/медиапроектов, выставочных проектов дизайн проектов);
- воспитание эстетических потребностей, реализация индивидуальной траектории профессионального саморазвития.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн-проектирование» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО).

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Предшествующими для освоения дисциплины «Дизайн-проектирование» являются дисциплины «Рисунок», «Композиция», «История и теория визуальных искусств», «Экспо-дизайн», «Графический дизайн», «Арт-дизайн», «Введение в профильную деятельность», «Информационные технологии в дизайне».

Требования к входным знаниям, умениям и опыту обучающегося, необходимым для освоения данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин (модулей):

- иметь примерное представление о принципах и подходах в дизайн-проектировании визуальной коммуникации между городом и его факторами;
- знать в общих чертах специфику композиции различных видов изобразительного искусства, обоснованно выстраивать систему аргументации относительно композиционного решения того или иного визуального объекта
- иметь представление о методах анализа и учета современных проблем и потребностей урбанизированных пространств.

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-1 – Способность создавать художественные произведения.

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

ПК-3 – Способность разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

ПК-4 – Способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время учебной практики, производственной практики 1, производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-1	ПК-1.1. Способен использовать технологию создания художественных произведений	**Знать:** – художественные, структурные и функциональные особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере. **Уметь:** – применять художественные, структурные и функциональные особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере. **Владеть:** – приемами создания художественных, структурных и функциональных особенностей формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере
ПК-2	ПК-2.2. Способен выявлять и анализировать информацию для создания дизайн-проекта на этапе предпроектного анализа	**Знать:** – этапы работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере; – методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием дизайн-проекта; – методы анализа целевой аудитории. **Уметь:** – разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом; – анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом; – применять методы анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта. **Владеть:** – методами работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной;

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки дизайн-проектов; – методами анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – способы постановки целей и решения задач; – способы работы над созданием концепции дизайн проекта. **Уметь:** – корректно ставить цели и грамотно решать задачи; – создавать концепцию дизайн проекта. **Владеть:** – методами постановки целей и решения задач; – способами разработки концепции дизайн проекта
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и реализовывать дизайн-проект	**Знать:** – методы разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – профессиональные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать; – технические свойства материалов и технологии реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – методы работы над созданием и реализацией объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы. **Уметь:** – находить дизайн решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать;

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; – создавать и реализовывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы. **Владеть:** – методами разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий и подготовки графических материалов в печать; – способностью реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом материалов и технологии реализации дизайн-проектов; – методикой разработки дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы
ПК-3	ПК-3.1. Способен совместно с заказчиком составлять проектное задание на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** – формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – методы работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка). **Уметь:** – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – применять методы работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка). **Владеть:**

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– методикой разработки технического кого задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – методикой работы по составлению проектной документацией (бриф, техническое задание, пояснительная записка)
ПК-3	ПК-3.2. Способен прорабатывать дизайн-решения объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации и утверждать их у заказчика	**Знать:** – методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Уметь:** – производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Владеть:** – методами сбора и анализа информации для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-4	ПК-4.1. Способен осуществлять выбор показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации в области культуры и искусства	**Знать:** – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Уметь:** – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Владеть:** – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-4	ПК-4.2. Способен выбирать методы и средства контроля качества реализуемого дизайн-объекта	**Знать:** – показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, надзора за их изготовлением в производстве. **Уметь:** – применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, надзора за их изготовлением в производстве. **Владеть:** – применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве
ПК-4	ПК-4.3. Способен проводить проверки разработанного дизайн-объекта по выбранным показателям	**Знать:** – технологические процессы изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – методы проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. **Уметь:** – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – использовать методы проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. **Владеть:** – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – способами проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 20 зачетных единицы.

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. Виды и объем учебной работы (в академических часах)	
1.1. Всего часов	720
1.2. Контактная работа:	330
1.2.1. Лекции	92
1.2.2. Практические занятия	238
1.2.3. Лабораторные работы	–
1.3. Самостоятельная работа	308
1.4. Практическая подготовка	526
1.5. Контроль	82
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	2, 3, 4
2.2. Семестр (-ы) изучения	3, 4, 5, 6, 7, 8
2.3. Экзамен (семестр)	4, 6, 7
2.4. Зачет (семестр)	3, 5
2.4. Зачет с оценкой (семестр)	8
2.5. Курсовая работа (семестр)	4, 6
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1. Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения	–	**42**	–	**48**	**90**	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
1.1. Исследование целевой аудитории тематического маршрута в городе.	–	6	–	6	12	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2;	Опрос, практическая работа

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Портрет потребителя. Выполнение инфографики						ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	
1.2. Исследование аналогов в дизайне тематических маршрутов. Выполнение инфографики	–	6	–	6	12	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
1.3. Концепция тематического маршрута. Выбор визуальной стилистики. Визуальные трансформации городских территорий. Выполнение клаузур и эскизов	–	6	–	6	12	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
1.4. Нейминг и графика названия тематического маршрута в городе. Выполнение эскизов	–	6	–	6	12	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
1.5. Дизайн-проектирование визуальных образов среды для артикуляции и продвижения городских территорий (визуальный мифодизайн). Выполнение эскизов	–	6	–	10	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
1.6. Верстка визуальных образов, тематического маршрута в городе в виде особой карты восприятия	–	6	–	6	12	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
1.7. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	–	6	–	8	14	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 2. Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области	**26**	**42**	–	**60**	**128**	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
2.1. Исследование целевой аудитории предприятия Свердловской области. Портрет потребителя. Выполнение инфографики	2	6	–	5	13	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
2.2. Исследование аналогов в дизайне брендбука, исследование конкурентов предприятия Свердловской области. Выполнение инфографики	4	6	–	5	15	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
2.3. Концепция брендбука. Выбор визуальной стилистики. Создание целостного визуального образа предприятия Свердловской области. Выполнение клаузур и эскизов	4	6	–	5	15	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
2.4. Нейминг и графика названия. Логотипирование. Разработка логотипа для предприятия Свердловской области. Выполнение эскизов	4	6	–	5	15	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
2.5. Дизайн-проектирование визуального образа предприятия Свердловской области. Выполнение эскизов	4	6	–	5	15	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
2.6. Вёрстка брендбука для предприятия Свердловской области в виде книги	4	6	–	5	15	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
2.7. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	4	6	–	5	15	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Курсовая работа №1 (приложение 3)	–	–	–	25	25	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 3. Айдентика и сенсорная уникальность городского события	**28**	**50**	–	**50**	**128**	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
3.1. Исследование целевой аудитории городского события. Портрет потребителя. Выполнение инфографики	4	6	–	6	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
3.2. Исследование аналогов городского события. Выполнение инфографики	4	8	–	6	18	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
3.3. Концепция городского события. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов	4	8	–	8	20	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
3.4. Нейминг и графика названия городского события. Выполнение эскизов	4	8	–	8	20	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
3.5. Дизайн-проектирование визуальных образов среды для городского события. Выполнение эскизов	4	8	–	8	20	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
3.6. Верстка визуальных образов, презентационных материалов городского события	4	6	–	8	18	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
3.7. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	4	6	–	6	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 4. Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий	**18**	**36**	–	**50**	**104**	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
4.1. Исследование целевой аудитории навигационной системы. Портрет потребителя. Выполнение инфографики	2	6	–	4	12	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
4.2. Исследование аналогов навигационной системы. Выполнение инфографики	2	6	–	4	12	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2;	Опрос, практическая работа

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
						ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	
4.3. Концепция навигационной системы. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов	4	6	–	4	14	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
4.4. Дизайн-проектирование визуальных образов навигационной системы. Выполнение эскизов	4	6	–	6	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
4.5. Верстка визуальных образов, презентационных материалов навигационной системы	4	6	–	4	14	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
4.6. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	2	6	–	4	12	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Курсовая работа № 2 (приложение 3)	–	–	–	24	24	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 5. Промо-коммуникации города в конкурентной среде	**10**	**36**	–	**50**	**96**	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2;	Опрос, практическая работа

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
российских и зарубежных городов						ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	
5.1. Исследование целевой аудитории для продвижения города и дизайн каналов промо-коммуникации. Портрет потребителя. Выполнение инфографики	2	6	–	8	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
5.2. Исследование аналогов. Работа с кейсами. Выполнение инфографики	2	6	–	8	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
5.3. Концепция промо-коммуникации города. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов	4	6	–	8	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
5.4. Дизайн-проектирование визуальных образов промо-коммуникации города. Выполнение эскизов	2	6	–	10	18	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
5.5. Верстка визуальных образов, презентационных материалов промо-коммуникации города	–	6	–	8	14	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
5.6. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	–	6	–	8	14	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 6. Интерфейс города в виртуальном пространстве	**10**	**32**	–	**50**	**92**	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
6.1. Исследование целевой аудитории интерфейса города. Портрет пользователя. Выполнение инфографики	2	6	–	8	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
6.2. Исследование аналогов интерфейса города. Выполнение инфографики	2	6	–	8	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
6.3. Концепция интерфейса города. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов	2	6	–	8	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
6.4. Дизайн-проектирование визуальных образов интерфейса города. Проектирование медиа и дизайн	2	6	–	8	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
взаимодействия. Выполнение эскизов							
6.5. Верстка визуальных образов, презентационных материалов интерфейса города	2	4	–	10	16	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
6.6. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	–	4	–	8	12	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Опрос
Контроль	–	–	–	–	**82**	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	–
ИТОГО:	**92**	**238**	–	**308**	**720**	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Вопросы к зачету, экзамену, практические задания

3.2 Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 1. Визуальный образ тематического маршрута в городе:	1.1. Исследование целевой аудитории тематического маршрута в городе. Портрет потребителя.	Выполняется задание на образную визуализацию портрета одной из выбранных для дальнейшей работы целевых аудиторий. Исследуются социальные, гендерные, экономические и другие параметры целевой аудитории, на которую рассчитан дизайн-

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
география воображения	Выполнение инфографики	проект. Составляется портрет целевой аудитории и выполняется инфографика
	1.2. Исследование аналогов в дизайне тематических маршрутов. Выполнение инфографики	Исследуются и анализируются аналоги отечественных и зарубежных реализованных проектов. Результатом анализа аналогов является инфографика
	1.3. Концепция тематического маршрута. Выбор визуальной стилистики. Визуальные трансформации городских территорий. Выполнение клаузур и эскизов	Вырабатывается концептуальная цветографическая идея мифодизайна. Обосновываются: визуальная стилистика, композиционные схемы, шрифтовые решения, иллюстративные решения. Выполняется серия клаузур и эскизов. Итогом освоения раздела становится определение маршрута в городе и его особенностей для дальнейшей работы с ним в контексте дизайн-проектирования
	1.4. Нейминг и графика названия тематического маршрута в городе. Выполнение эскизов	На базе вербального компонента студенты экспериментируют с графическим начертанием названия. Используются проектные методы «метафора» и «ассоциативный поиск». Практическим итогом освоения раздела является готовый нейминг и его графическое решение
	1.5. Дизайн-проектирование визуальных образов среды для артикуляции и продвижения городских территорий (визуальный мифодизайн). Выполнение эскизов	Проектируются визуальные образы и носители графических изобразительных средств: знаки, символы, пиктограммы, указатели, карты и др.
	1.6. Верстка визуальных образов, тематического маршрута в городе в виде особой карты восприятия	Сборка карты восприятия маршрута. Компонуют цельный визуальный образ с включением графического начертания названия, служебных подписей и прочих элементов, обусловленных замыслом. Практическим результатом освоения раздела является готовый дизайн-продукт: сверстанная карта тематического маршрута в городе, репрезентирующая его визуальный образ
	1.7. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	Практическим итогом освоения раздела является готовый документ, описывающий и обосновывающий проектное решение – пояснительная записка (файл doc). Структура пояснительной записки: - актуальность проектной разработки; - анализ предпроектной ситуации; - описание объекта проектирования;

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		- обзор и анализ целевой аудитории; - обзор и анализ аналогов; - цель дизайн-проекта; - задачи проекта; - дизайн-концепция; - описание проектного решения; - варианты эскизного поиска; - проектное решение; - выводы и дальнейшие перспективы развития проекта; - информационные источники
Раздел 2. Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области	2.1. Исследование целевой аудитории предприятия Свердловской области. Портрет потребителя. Выполнение инфографики	Выполняется задание на образную визуализацию портрета одной из выбранных для дальнейшей работы целевых аудиторий. Исследуются социальные, гендерные, экономические и другие параметры целевой аудитории, на которую рассчитан дизайн-проект. составляется портрет целевой аудитории и выполняется инфографика
	2.2. Исследование аналогов в дизайне брендбука, исследование конкурентов предприятия Свердловской области. Выполнение инфографики	Исследуются и анализируются аналоги отечественных и зарубежных реализованных проектов. Исследуются графические образы предполагаемых конкурентов выбранного предприятия. Результатом анализа аналогов является инфографика
	2.3. Концепция брендбука. Выбор визуальной стилистики. Создание целостного визуального образа предприятия Свердловской области. Выполнение клаузур и эскизов	Вырабатывается концептуальная цветографическая идея. Обосновываются: визуальная стилистика, композиционные схемы, шрифтовые решения, иллюстративные решения. Выполняется серия клаузур и эскизов
	2.4. Нейминг и графика названия. Логотипирование. Разработка логотипа для предприятия Свердловской области. Выполнение эскизов	На базе вербального компонента студенты экспериментируют с графическим начертанием названия. Используются проектные методы «метафора» и «ассоциативный поиск». Практическим итогом освоения раздела является готовый нейминг и его графическое решение. Разрабатывается один из видов логотипа: изобразительный, шрифтовой или комбинированный
	2.5. Дизайн-проектирование визуального образа предприятия	Проектируются визуальные образы и носители графических изобразительных средств: знаки, символы, пиктограммы, указатели, карты, рекламные плакаты, полиграфическая

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
	Свердловской области. Выполнение эскизов	продукция (буклет, флаер, листовка), деловая документация (визитка, бланк, конверт), элементы продвижения (сайт, автомобиль, штендер, брандмауэр и др.) и др.
	2.6. Вёрстка брендбука для предприятия Свердловской области в виде книги	Верстается брендбук с использованием полиграфической сетки. Все объекты дизайна располагаются согласно тематическим разделам по структуре: фирменные элементы (логотип, шрифт, цвет), деловая документация, рекламные полиграфические материалы, элементы продвижения, сувенирная продукция, специфические носители. Готовый брендбук распечатывается и брошюруется на пружину
	2.7. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	Практическим итогом освоения раздела является готовый документ, описывающий и обосновывающий проектное решение – пояснительная записка (файл doc). Структура пояснительной записки: - актуальность проектной разработки; - анализ предпроектной ситуации; - описание объекта проектирования; - обзор и анализ целевой аудитории; - обзор и анализ аналогов; - цель дизайн-проекта; - задачи проекта; - дизайн-концепция; - описание проектного решения; - варианты эскизного поиска; - проектное решение; - выводы и дальнейшие перспективы развития проекта; - информационные источники
Раздел 3. Айдентика и сенсорная уникальность городского события	3.1. Исследование целевой аудитории городского события. Портрет потребителя. Выполнение инфографики	Выполняется задание на образную визуализацию портрета одной из выбранных для дальнейшей работы целевых аудиторий. Исследуются социальные, гендерные, экономические и другие параметры целевой аудитории, на которую рассчитан дизайн-проект. составляется портрет целевой аудитории и выполняется инфографика
	3.2. Исследование аналогов городского события. Выполнение инфографики	Исследуются и анализируются аналоги отечественных и зарубежных реализованных проектов. Результатом анализа аналогов является инфографика
	3.3. Концепция городского события. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов	Вырабатывается концептуальная цветографическая идея. Обосновываются: визуальная стилистика, композиционные схемы, шрифтовые решения, иллюстративные решения. Выполняется серия клаузур и эскизов

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
	3.4. Нейминг и графика названия городского события. Выполнение эскизов	На базе вербального компонента студенты экспериментируют с графическим начертанием названия. Используются проектные методы «метафора» и «ассоциативный поиск». Практическим итогом освоения раздела является готовый нейминг и его графическое решение
	3.5. Дизайн-проектирование визуальных образов среды для городского события. Выполнение эскизов	Разработанные материалы верстаются в виде электронной презентации А3 формата (файл pdf, ppt или др.). Главной задачей верстки является грамотная подача дизайн-разработки в заданном формате. Сама презентация также является предметом дизайн-разработки, где одними из важных аспектов являются композиционная темпоритмика и построение изобразительных поверхностей в модульной структуре сетки вёрстки
	3.6. Верстка визуальных образов, презентационных материалов городского события	Разработанные материалы верстаются и сохраняются в файле pdf А3 формата. Главной задачей при верстке является грамотная презентация дизайн-разработки в заданном формате
	3.7. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	Практическим итогом освоения раздела является готовый документ, описывающий и обосновывающий проектное решение – пояснительная записка (файл doc). Структура пояснительной записки: - актуальность проектной разработки; - анализ предпроектной ситуации; - описание объекта проектирования; - обзор и анализ целевой аудитории; - обзор и анализ аналогов; - цель дизайн-проекта; - задачи проекта; - дизайн-концепция; - описание проектного решения; - варианты эскизного поиска; - проектное решение; - выводы и дальнейшие перспективы развития проекта; - информационные источники
Раздел 4. Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах	4.1. Исследование целевой аудитории навигационной системы. Портрет потребителя. Выполнение инфографики	Выполняется задание на образную визуализацию портрета одной из выбранных для дальнейшей работы целевых аудиторий. Исследуются социальные, гендерные, экономические и другие параметры целевой аудитории, на которую рассчитан дизайн-проект. составляется портрет целевой аудитории и выполняется инфографика

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
общественных зданий	4.2. Исследование аналогов навигационной системы. Выполнение инфографики	Исследуются и анализируются аналоги отечественных и зарубежных реализованных проектов. Результатом анализа аналогов является инфографика
	4.3. Концепция навигационной системы. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов	Вырабатывается концептуальная цветографическая идея. Обосновываются: визуальная стилистика, композиционные схемы, шрифтовые решения, иллюстративные решения. Выполняется серия клаузур и эскизов
	4.4. Дизайн-проектирование визуальных образов навигационной системы. Выполнение эскизов	Проектируются визуальные образы и носители графических изобразительных средств: знаки, символы, пиктограммы, указатели, карты, вывески и другие средовые объекты
	4.5. Верстка визуальных образов, презентационных материалов навигационной системы	Разработанные материалы верстаются в виде электронной презентации А3 формата (файл pdf, ppt или др.). Главной задачей верстки является грамотная подача дизайн-разработки в заданном формате. Сама презентация также является предметом дизайн-разработки, где одними из важных аспектов являются композиционная темпоритмика и построение изобразительных поверхностей в модульной структуре сетки вёрстки
	4.6. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	Практическим итогом освоения раздела является готовый документ, описывающий и обосновывающий проектное решение – пояснительная записка (файл doc). Структура пояснительной записки: - актуальность проектной разработки; - анализ предпроектной ситуации; - описание объекта проектирования; - обзор и анализ целевой аудитории; - обзор и анализ аналогов; - цель дизайн-проекта; - задачи проекта; - дизайн-концепция; - описание проектного решения; - варианты эскизного поиска; - проектное решение; - выводы и дальнейшие перспективы развития проекта; - информационные источники
Раздел 5. Промо-коммуникации города в конкурентной	5.1. Исследование целевой аудитории для продвижения города и дизайн каналов промо-	Выполняется задание на образную визуализацию портрета одной из выбранных для дальнейшей работы целевых аудиторий. Исследуются социальные, гендерные,

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
среде российских и зарубежных городов	коммуникации. Портрет потребителя. Выполнение инфографики	экономические и другие параметры целевой аудитории, на которую рассчитан дизайн-проект. составляется портрет целевой аудитории и выполняется инфографика
	5.2. Исследование аналогов. Работа с кейсами. Выполнение инфографики	Исследуются и анализируются аналоги отечественных и зарубежных реализованных проектов. Результатом анализа аналогов является инфографика
	5.3. Концепция промо-коммуникации города. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов	Вырабатывается концептуальная цветографическая идея. Обосновываются: визуальная стилистика, композиционные схемы, шрифтовые решения, иллюстративные решения. Выполняется серия клаузур и эскизов
	5.4. Дизайн-проектирование визуальных образов промо-коммуникации города. Выполнение эскизов	Проектируются визуальные образы и носители графических изобразительных средств: знаки, символы, пиктограммы, серию элементов для электронных интерфейсов
	5.5. Верстка визуальных образов, презентационных материалов промо-коммуникации города	Разработанные материалы верстаются в виде электронной презентации А3 формата (файл pdf, ppt или др.). Главной задачей верстки является грамотная подача дизайн-разработки в заданном формате. Сама презентация также является предметом дизайн-разработки, где одними из важных аспектов являются композиционная темпоритмика и построение изобразительных поверхностей в модульной структуре сетки вёрстки
	5.6. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	Практическим итогом освоения раздела является готовый документ, описывающий и обосновывающий проектное решение – пояснительная записка (файл doc). Структура пояснительной записки: - актуальность проектной разработки; - анализ предпроектной ситуации; - описание объекта проектирования; - обзор и анализ целевой аудитории; - обзор и анализ аналогов; - цель дизайн-проекта; - задачи проекта; - дизайн-концепция; - описание проектного решения; - варианты эскизного поиска; - проектное решение; - выводы и дальнейшие перспективы развития проекта; - информационные источники

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 6. Интерфейс города в виртуальном пространстве	6.1. Исследование целевой аудитории интерфейса города. Портрет пользователя. Выполнение инфографики	Выполняется задание на образную визуализацию портрета одной из выбранных для дальнейшей работы целевых аудиторий. Исследуются социальные, гендерные, экономические и другие параметры целевой аудитории, на которую рассчитан дизайн-проект. составляется портрет целевой аудитории и выполняется инфографика.
	6.2. Исследование аналогов интерфейса города. Выполнение инфографики	Исследуются и анализируются аналоги отечественных и зарубежных реализованных проектов. Это могут быть веб-сайты, навигационные сервисы, мультимедиа-игры, приложения для социальных сетей и т. д. Результатом анализа аналогов является инфографика.
	6.3. Концепция интерфейса города. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов	Вырабатывается концептуальная цветографическая идея. Обосновываются: визуальная стилистика, композиционные схемы, шрифтовые решения, иллюстративные решения. Выполняется серия клаузур и эскизов на формирование позитивного отношения к городу в виртуальной среде.
	6.4. Дизайн-проектирование визуальных образов интерфейса города. Проектирование медиа и дизайн взаимодействия. Выполнение эскизов	Проектируются визуальные образы и носители графических изобразительных средств: знаки, символы, пиктограммы, указатели, веб-сайты, мобильные приложения, компьютерные игры, интерактивные видео каналы, программные скины (визуальные оболочки) и т. п.
	6.5. Верстка визуальных образов, презентационных материалов интерфейса города	Разработанные материалы верстаются в виде электронной презентации А3 формата (файл pdf, ppt или др.). Главной задачей верстки является грамотная подача дизайн-разработки в заданном формате. Сама презентация также является предметом дизайн-разработки, где одними из важных аспектов являются композиционная темпоритмика и построение изобразительных поверхностей в модульной структуре сетки вёрстки
	6.6. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра	Практическим итогом освоения раздела является готовый документ, описывающий и обосновывающий проектное решение – пояснительная записка (файл doc). Структура пояснительной записки: - актуальность проектной разработки; - анализ предпроектной ситуации; - описание объекта проектирования; - обзор и анализ целевой аудитории; - обзор и анализ аналогов;

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		- цель дизайн-проекта; - задачи проекта; - дизайн-концепция; - описание проектного решения; - варианты эскизного поиска; - проектное решение; - выводы и дальнейшие перспективы развития проекта; - информационные источники

Тематика лекций, практических и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-6.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, ролевые игры, анализ ситуаций и имитационных моделей, опора на результаты научных исследований, схемы, таблицы, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-1	**Имеет представление:** – о художественных, структурных и функциональных особенностях формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере	**Знает:** – художественные, структурные и функциональные особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере	**Имеет глубокие знания:** – о художественных, структурных и функциональных особенностях формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере
	Умеет: – с помощью применять художественные, структурные и функциональные	**Умеет:** – применять художественные, структурные и функциональные особенности	**Умеет:** – эффективно применять художественные, структурные и функциональные

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере	формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере	особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере
	Владеет: – основными приемами создания художественных, структурных и функциональных особенностей формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере	**Владеет:** – приемами создания художественных, структурных и функциональных особенностей формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере	**Владеет:** – комплексом приемов создания художественных, структурных и функциональных особенностей формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере
ПК-2	**Имеет представления:** – об этапах работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере; – о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимых для работы над созданием дизайн-проекта; – о методах анализа целевой аудитории; – о способах постановки целей и решения задач; – о способах работы над созданием концепции дизайн проекта;	**Знает:** – этапы работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере; – методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием дизайн-проекта; – методы анализа целевой аудитории; – способы постановки целей и решения задач; – способы работы над созданием концепции дизайн проекта;	**Имеет глубокие знания:** – об этапах работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере; – о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимых для работы над созданием дизайн-проекта; – о методах анализа целевой аудитории; – о способах постановки целей и решения задач; – о способах работы над созданием концепции дизайн проекта; – о методах разработки дизайн решений в проектировании объектов

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– о методах разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – о профессиональных компьютерных программах для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать; – о технических свойствах материалов и технологиях реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – о методах работы над созданием и реализацией объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы	– методы разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – профессиональные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать; – технические свойства материалов и технологии реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – методы работы над созданием и реализацией объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы	визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – о профессиональных компьютерных программах для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать; – о технических свойствах материалов и технологиях реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – о методах работы над созданием и реализацией объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы
	Умеет: – с помощью разрабатывать и	**Умеет:** – разрабатывать и реализовывать	**Умеет:** – эффективно разрабатывать и

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	реализовывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом; – с помощью анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом; – применять основные методы анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта; – с помощью ставить цели и грамотно решать задачи; – с помощью создавать концепцию дизайн проекта; – с помощью находить дизайн решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – использовать отдельные профессиональные компьютерные программы для проектирования	объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом; – анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом; – применять методы анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта; – ставить цели и грамотно решать задачи; – создавать концепцию дизайн проекта; – находить дизайн решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации,	реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом; – в системе анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом; – применять комплекс методов анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта; – корректно ставить цели и грамотно решать задачи; – создавать эффективную концепцию дизайн проекта; – эффективно находить дизайн решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – использовать различные профессиональные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать; – в системе учитывать при проектировании

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать; – с помощью учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; – с помощью создавать и реализовывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы	коммуникации и подготовки графических материалов в печать; – учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; – создавать и реализовывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы	объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; – создавать и реализовывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы
	Владеет: – основными методами работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной; – основными методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки дизайн-проектов; – основными методами анализа целевой аудитории для	**Владеет:** – методами работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной; – методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки дизайн-проектов; – методами анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта;	**Владеет:** – комплексом методов работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной; – комплексом методов анализа текстовой и визуальной информации для разработки дизайн-проектов; – комплексом методов анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта;

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	разработки дизайн-проекта; – отдельными методами постановки целей и решения задач; – отдельными способами разработки концепции дизайн проекта; – основными методами разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – основными методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий и подготовки графических материалов в печать; – невыраженной способностью реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом материалов и технологии реализации дизайн-проектов; – частично методикой разработки дизайна объектов	– методами постановки целей и решения задач; – способами разработки концепции дизайн проекта; – методами разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий и подготовки графических материалов в печать; – способностью реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом материалов и технологии реализации дизайн-проектов; – методикой разработки дизайна объектов визуальной информации, идентификации и	– комплексом методов постановки целей и решения задач; – различными способами разработки концепции дизайн проекта; – комплексом методов разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий и подготовки графических материалов в печать; – выраженной способностью реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом материалов и технологии реализации дизайн-проектов; – в полном объеме методикой разработки дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы	коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы	
ПК-3	**Имеет представления:** – о формах проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – о методах работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка); – о методике поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знает:** – формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – методы работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка); – методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Имеет глубокие знания:** – о формах проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – о методах работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка); – о методике поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	Умеет: – с помощью составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в	**Умеет:** – составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в	**Умеет:** – эффективно составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – применять отдельные методы работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка); – с помощью производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – применять методы работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка); – производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – применять комплекс методов работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка); – производить эффективный поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	Владеет: – частично методикой разработки технического кого задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – частично методикой работы по составлению проектной документацией (бриф, техническое задание, пояснительная записка); – основными методами сбора и анализа информации для разработки	**Владеет:** – методикой разработки технического кого задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – методикой работы по составлению проектной документацией (бриф, техническое задание, пояснительная записка); – методами сбора и анализа информации	**Владеет:** – в полном объеме методикой разработки технического кого задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание); – в полном объеме методикой работы по составлению проектной документацией (бриф, техническое задание, пояснительная записка); – комплексом методов сбора и анализа информации для разработки проектного задания на создание объектов визуальной

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	информации, идентификации и коммуникации
ПК-4	**Имеет представления:** – о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна; – о технологических процессах изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, надзора за их изготовлением в производстве; – о технологических процессах изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – о методах проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям	**Знает:** – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – технологические процессы изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, надзора за их изготовлением в производстве; – технологические процессы изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – методы проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по	**Имеет глубокие знания:** – о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна; – о технологических процессах изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, надзора за их изготовлением в производстве; – о технологических процессах изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – о методах проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
		выбранным показателям	
	Умеет: – с помощью применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – с помощью создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – применять отдельные показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, надзора за их изготовлением в производстве; – с помощью создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – использовать основные методы проверки объекта визуальной информации,	**Умеет:** – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, надзора за их изготовлением в производстве; – создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – использовать методы проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям	**Умеет:** – эффективно применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – эффективно создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – применять различные показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, надзора за их изготовлением в производстве; – эффективно создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – использовать комплекс методов проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	идентификации и коммуникации по выбранным показателям		
	Владеет: – отдельными приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – основными способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – неуверенными навыками применения показателей и средств контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве; – основными способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации,	**Владеет:** – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – навыками применения показателей и средств контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве; – способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – способами проведения проверки	**Владеет:** – различными приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – различными способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – уверенными навыками применения показателей и средств контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве; – различными способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; – различными способами проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	идентификации и коммуникации; – основными способами проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям	изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям	коммуникации по выбранным показателям

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Все	*Вопросы и задания:* 1. Дайте определение дизайна. Сущность дизайна. Дизайн как феномен культуры XX и XXI вв. 2. Что такое дизайн-проект. С чего начинается дизайн-проектирование. Какие основные факторы учитываются в дизайн-проектировании. 3. Перечислите основные этапы работы над проектом, основные требования к составу дизайн-проекта «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения». 4. Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения». 5. Перечислите основные этапы работы над проектом, основные требования к составу дизайн-проекта «Айдентика и сенсорная уникальность городского события». 6. Объясните нравственно-эстетический и ценностный аспекты в проектной деятельности дизайна.

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			7. Обоснуйте формирование образа объекта дизайна при помощи соотношений форм, цвета, свет, пустота, симметрия, гармония, ритм. 8. Трансформация визуального образа среды при помощи технологий дизайн-проектирования, мифодизайн городской территории. 9. Какие изобразительные средства существуют для выражения проектного замысла. 10. Какова роль цвета в дизайн-проектировании. Какую роль играет цветовой контраст в дизайн-проектировании. 11. Какова роль имитации фактуры натуральных материалов в дизайн-проектировании. Назовите примеры использования имитации. 12. Что такое эскиз. Охарактеризуйте процесс работы над эскизом и его значение в процессе проектирования. Какие виды эскизов вы знаете. Чем обусловливается их выбор в проектировании. 13. Какие виды дизайна вы знаете, дайте характеристику каждому виду, назовите их функции и задачи

Примерные контрольные задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Все	*Практические задания:* Самостоятельно продолжить и закончить задания: – «Инфографика портрета потребителя тематического маршрута в городе»; – «Цветографический анализ аналогов»; – «Концепция тематического маршрута»; – «Нейминг и графика тематического маршрута в городе»; – «Визуальный образ тематического маршрута»; – «Карты восприятия тематического маршрута»; – «Пояснительная записка тематического маршрута»

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация по дисциплине «Графический дизайн» осуществляется в форме экзамена и зачета.

Зачет состоит из двух 2-х частей: проверки теоретических знаний (ответы на вопросы), и проверки умений и опыта деятельности (выполнение практических заданий, выполненных в течение семестра и представляемых к защите на зачете: приложения 1 и 2).

Экзамен состоит из двух 2-х частей: проверки теоретических знаний (ответы на вопросы), и проверки умений и опыта деятельности (выполнение практических заданий).

Вопросы к экзамену (3 семестр)

1. Дайте определение дизайна. Сущность дизайна. Дизайн как феномен культуры XX и XXI вв.
2. Что такое дизайн-проект. С чего начинается дизайн-проектирование. Какие основные факторы учитываются в дизайн-проектировании.
3. Перечислите основные этапы работы над проектом, основные требования к составу дизайн-проекта «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения».
2. Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения».
3. Перечислите основные принципы, которые использовались в проектировании дизайн-проекта «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения».
4. Перечислите, какие проектные техники были использованы при выполнении задания «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения».
5. Перечислите основные требования к проведению анализа целевой аудитории для проекта «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения».
6. Перечислите основные требования к проведению анализа объекта дизайна «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения».
7. Обоснуйте взаимосвязь целей дизайн-проекта «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения» с социальными и культурными потребностями потребителей.
8. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе выработки концепции дизайн-проекта «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения».
9. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе разработки нейминга для дизайн-проекта «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения».
10. Роль развития техники и технологий в развитии дизайна XXI в.
11. Объясните нравственно-эстетический и ценностный аспекты в проектной деятельности дизайна.
12. Обоснуйте формирование образа объекта дизайна при помощи соотношений форм, цвета, свет, пустота, симметрия, гармония, ритм.
13. Трансформация визуального образа среды при помощи технологий дизайн-проектирования, мифодизайн городской территории.
14. Какие изобразительные средства существуют для выражения проектного замысла.
15. Какова роль цвета в дизайн-проектировании. Какую роль играет цветовой контраст в дизайн-проектировании.
16. Какова роль имитации фактуры натуральных материалов в дизайн-проектировании. Назовите примеры использования имитации.
17. Что такое эскиз. Охарактеризуйте процесс работы над эскизом и его значение в процессе проектирования. Какие виды эскизов вы знаете. Чем обусловливается их выбор в проектировании.
18. Какие виды дизайна вы знаете, дайте характеристику каждому виду, назовите их функции и задачи.

Практические задания к экзамену (3 семестр)

1. Выполнение инфографики на составление портрета потребителя тематического маршрута в городе. Выполняются клаузуры по возможным тематическим маршрутам и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей услуги. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 1, практическое занятие 1.3).

2. Цветографический анализ аналогов. Выполняется инфографика по сравнительному цветографическому анализу отечественных и зарубежных аналогов тематических маршрутов. Можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 1, практическое занятие 1.5).

3. Концепция тематического маршрута. На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей тематического маршрута, его цветографическую подачу, шрифтовые решения. (подробное описание в приложении 1, раздел 1, практическое занятие 1.7).

4. Нейминг и графика тематического маршрута в городе. Разработать нейминг названия тематического маршрута в городе и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей нейминга тематического маршрута, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 1, практическое занятие 1.9).

5. Визуальный образ тематического маршрута. Разработать визуальный образ тематического маршрута в городе и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа тематического маршрута, его цветографическую подачу, шрифтовые решения. Проектирование визуального мифодизайна (подробное описание в приложении 1, раздел 1, практическое занятие 1.11).

6. Карты восприятия тематического маршрута. Сверстать карту восприятия визуальных образов тематического маршрута в городе. Разместить на карте значимые объекты в виде пиктограмм, знаков и символов. Провести цветовое кодирование карты по тематическим зонам (подробное описание в приложении 1, раздел 1, практическое занятие 1.13).

7. Пояснительная записка тематического маршрута. Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов тематического маршрута в городе, презентационных материалов тематического маршрута в городе. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра (подробное описание в приложении 1, раздел 1, практическое занятие 1.15).

Вопросы к зачету (4 семестр)

1. Дайте определение дизайна. Сущность дизайна. Дизайн как феномен культуры XX и XXI вв.
2. Перечислите основные этапы работы над проектом, основные требования к составу дизайн-проекта «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».
3. Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».
4. Перечислите основные принципы, которые использовались в проектировании дизайн-проекта «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».
5. Перечислите, какие проектные техники были использованы при выполнении задания «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».
6. Перечислите основные требования к проведению анализа целевой аудитории для проекта «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».
7. Перечислите основные требования к проведению анализа объекта дизайна «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».
8. Обоснуйте взаимосвязь целей дизайн-проекта «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области» с социальными и культурными потребностями потребителей.
9. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе выработки концепции дизайн-проекта «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».
10. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе разработки нейминга для дизайн-проекта «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».
11. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе разработки логотипа для дизайн-проекта «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».

12. Каким потребительским требованиям должен отвечать дизайн-проект «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».

13. Как вы понимаете фразу «эстетическая ценность». Как принципы эстетических ценностей могут быть использованы в дизайн-проекте «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».

14. Как вы понимаете фразу «визуально-графический текст». Как принципы визуально-графического текста используются в дизайн-проекте «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».

15. Как вы понимаете фразу «визуально-графический язык». Как принципы визуально-графического языка используются в дизайн-проекте «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».

16. Как язык пиктограмм используется в дизайн-проекте «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».

17. Как язык рекламного плаката используется в дизайн-проекте «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».

18. Охарактеризуйте принципы проектирования визитки и других фирменных полиграфических деловых материалов в дизайн-проекте «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».

19. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе разработки идентификационного алфавита в дизайн-проекте «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».

20. Охарактеризуйте принципы проектирования цветового кодирования в дизайн-проекте «Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области».

Практические задания к зачету (4 семестр)

1. Выполнение инфографики на составление портрета потребителя бренда. Выполняются клаузуры по возможным брендированным услугам или товарам и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей услуги. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 2, практическое занятие 2.3).

2. Цветографический анализ аналогов. Выполняется инфографика по сравнительному цветографическому анализу отечественных и зарубежных аналогов брендбука. Можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 2, практическое занятие 2.5).

3. Концепция брендбука. На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей брендбука, его цветографическую пдачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 2, практическое занятие 2.7).

4. Нейминг и логотип бренда. Разработать нейминг и логотип бренда, его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей нейминга и логотипа бренда, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 2, практическое занятие 2.9).

5. Визуальный образ бренда. Проектирование визуального образа бренда и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа бренда, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 2, практическое занятие 2.11).

6. Вёрстка брендбука. Сверстать брендбук восприятия визуальных образов товара или услуг. Разместить в брендбуке значимые рекламные изобразительные объекты (подробное описание в приложении 1, раздел 2, практическое занятие 2.13).

7. Пояснительная записка брендбука. Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов брендбука, презентационных материалов брендбука. При верстке выдержать

её структуру, основные понятия и параметры жанра (подробное описание в приложении 1, раздел 2, практическое занятие 2.15).

Вопросы к экзамену (5 семестр)

1. Дайте определение дизайна. Сущность дизайна. Дизайн как феномен культуры XX и XXI вв.
2. Перечислите основные этапы работы над проектом, основные требования к составу дизайн-проекта «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
3. Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
4. Перечислите основные принципы, которые использовались в проектировании дизайн-проекта «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
5. Перечислите, какие проектные техники были использованы при выполнении задания «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
6. Перечислите основные требования к проведению анализа целевой аудитории для проекта «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
7. Перечислите основные требования к проведению анализа объекта дизайна «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
8. Обоснуйте взаимосвязь целей дизайн-проекта «Айдентика и сенсорная уникальность городского события» с социальными и культурными потребностями потребителей.
9. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе выработки концепции дизайн-проекта «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
10. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе разработки нейминга для дизайн-проекта «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
11. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе разработки логотипа для дизайн-проекта «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
12. Обоснуйте значение айдентики и сенсорной уникальности в проектировании городского события.
13. Как вы понимаете фразу «адаптация среды». Как принципы адаптации среды могут быть использованы в дизайн-проекте «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
14. Восприятие среды, как осознание визуальных и потребительских качеств средовых образований в дизайн-проекте «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
15. При помощи каких средств достигается гармонизация облика среды в дизайн-проекте «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
16. При помощи каких изобразительных средств достигается зрительное восприятие среды в дизайн-проекте «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
17. Как вы понимаете фразу «дизайн контекст». Как принципы дизайн контекста могут быть использованы в дизайн-проекте «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
18. Как вы понимаете фразу «масштабные преобразования в среде». Какие принципы масштабных преобразований в среде были использованы в дизайн-проекте «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
19. При помощи каких визуальных впечатлений, передающих эмоционально-эстетическое и духовное содержание был передан образ среды в дизайн-проекте «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».
20. Как вы понимаете фразу «открытые средовые системы». Какие принципы открытых средовых систем были использованы в дизайн-проекте «Айдентика и сенсорная уникальность городского события».

Практические задания к экзамену (5 семестр)

1. Выполнение инфографики на составление портрета потребителя городского события. Выполняются клаузуры по возможным городским событиям и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей городского мероприятия. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 3, практическое занятие 3.3).

2. Цветографический анализ аналогов. Выполняется инфографика по сравнительному цветографическому анализу отечественных и зарубежных аналогов городского события. можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 3, практическое занятие 3.5).

3. Концепция городского события. На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей городского события, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 3, практическое занятие 3.7).

4. Нейминг и графика городского события. Разработать нейминг названия городского события и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей нейминга городского события, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 3, практическое занятие 3.9).

5. Визуальный образ городского события. Разработать визуальный образ городского события и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа городского события, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 3, практическое занятие 3.11).

6. Проект восприятия городского события. Сверстать проект восприятия визуальных образов городского события. Разместить значимые объекты в виде пиктограмм, знаков и символов. Провести цветовое кодирование по тематическим зонам городского события (подробное описание в приложении 1, раздел 3, практическое занятие 3.13).

7. Пояснительная записка городского события. Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов городского события, презентационных материалов городского события. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра (подробное описание в приложении 1, раздел 3, практическое занятие 3.15).

Вопросы к зачету (6 семестр)

1. Дайте определение дизайна. Сущность дизайна. Дизайн как феномен культуры XX и XXI вв.
2. Перечислите основные этапы работы над проектом, основные требования к составу дизайн-проекта «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».
3. Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».
4. Перечислите основные принципы, которые использовались в проектировании дизайн-проекта «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».
5. Перечислите, какие проектные техники были использованы при выполнении задания «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».
6. Перечислите основные требования к проведению анализа целевой аудитории для проекта «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».
7. Перечислите основные требования к проведению анализа объекта дизайна «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».

8. Обоснуйте взаимосвязь целей дизайн-проекта «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий» с социальными и культурными потребностями потребителей.

9. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе выработки концепции дизайн-проекта «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».

10. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе разработки нейминга для дизайн-проекта «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».

11. Какое значение придаётся навигационным системам в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий в современном пространстве.

12. Обоснуйте влияние материала, конструкции и технологии производства на форму объекта проектирования.

13. Что такое эргономика. Охарактеризуйте эргономический анализ и его значение в процессе дизайн-проектирования.

14. Как вы понимаете фразу «эргономический визуальный дизайн». Как принципы эргономического визуального дизайна могут быть использованы в дизайн-проекте «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».

15. Что такое алфавит графических символов. Как алфавит графических символов используется в дизайн-проекте «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».

16. Назовите основные функции визуально-графической коммуникации. Как эти функции используются в дизайн-проекте «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».

17. Какая графическая модель была использована для создания визуально-графической системы с целью исследования объекта в дизайн-проекте «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».

18. Дайте определение графическому знаку, как воплощению единичных символов или их сочетаний в дизайн-проекте «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».

19. Дайте определение графическому образу, как идеальном представлении об объекте в дизайн-проекте «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».

20. Дайте определение дизайну транспортной среды в дизайн-проекте «Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий».

Практические задания к зачету (6 семестр)

1. Выполнение инфографики на составление портрета потребителя навигационной системы. Выполняются клаузуры по возможным навигационным системам и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей навигации. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 4, практическое занятие 4.3).

2. Цветографический анализ аналогов. Выполняется инфографика по сравнительному цветографическому анализу отечественных и зарубежных аналогов навигационной системы. можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 4, практическое занятие 4.5).

3. Концепция навигационной системы. На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей навигационной системы, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 4, практическое занятие 4.7).

4. Визуальный образ навигационной системы. Разработать визуальный образ навигационной системы и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа навигационной системы, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 4, практическое занятие 4.9).

5. Проект восприятия навигационной системы. Сверстать проект восприятия визуальных образов навигационной системы. Разместить значимые объекты в виде стрелок, указателей, пиктограмм, знаков и символов. Провести цветовое кодирование по тематическим зонам навигационной системы (подробное описание в приложении 1, раздел 4, практическое занятие 4.11).

6. Пояснительная записка навигационной системы. Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов навигационной системы, презентационных материалов навигационной системы. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра (подробное описание в приложении 1, раздел 4, практическое занятие 4.13).

Вопросы к зачету (7 семестр)

1. Дайте определение дизайна. Сущность дизайна. Дизайн как феномен культуры XX и XXI вв.
2. Перечислите основные этапы работы над проектом, основные требования к составу дизайн-проекта «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».
3. Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».
4. Перечислите основные принципы, которые использовались в проектировании дизайн-проекта «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».
5. Перечислите, какие проектные техники были использованы при выполнении задания «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».
6. Перечислите основные требования к проведению анализа целевой аудитории для проекта «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».
7. Перечислите основные требования к проведению анализа объекта дизайна «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».
8. Обоснуйте взаимосвязь целей дизайн-проекта «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов» с социальными и культурными потребностями потребителей.
9. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе выработки концепции дизайн-проекта «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».
10. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе разработки нейминга для дизайн-проекта «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».
11. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе разработки логотипа для дизайн-проекта «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».
12. Обоснуйте, как промо-коммуникации в контексте дизайна, способны оказывать влияние на формирование положительного впечатления о городе.
13. Какую роль играет дизайн в преодолении кризиса социальных проблем современного общества.

14. Как вы понимаете фразу «экологический дизайн». Как принципы экологического дизайна могут быть использованы в дизайн-проекте «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».

15. Какими средствами достигается уникальный образ городской среды в дизайн-проекте «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».

16. Как вы понимаете фразу «дух места». Как принципы «дух места» могут быть использованы в дизайн-проекте «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».

17. Как принципы концепции единой предметно-пространственной ткани городской среды могут быть отражены в дизайн-проекте «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».

18. Охарактеризуйте принципы концепции светоцветовой среды в дизайн-проекте «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».

19. Как структура визуального текста используется в дизайн-проекте «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».

20. Как принципы концепции сценарного подхода могут быть отражены в дизайн-проекте «Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов».

Практические задания к зачету (7 семестр)

1. Выполнение инфографики на составление портрета потребителя промо-коммуникации. Выполняются клаузуры по возможным промо-коммуникационным системам и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей промо-коммуникации. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 5, практическое занятие 5.3).

2. Цветографический анализ аналогов. Выполняется инфографика по сравнительному цветографическому анализу отечественных и зарубежных аналогов промо-коммуникации города. можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 5, практическое занятие 5.5).

3. Концепция промо-коммуникации города. На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей промо-коммуникации города, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 5, практическое занятие 5.7).

4. Визуальный образ промо-коммуникации города. Разработать визуальный образ промо-коммуникации города и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа промо-коммуникации города, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 5, практическое занятие 5.9).

5. Проект восприятия промо-коммуникации города. Сверстать проект восприятия визуальных образов промо-коммуникации города, презентационных материалов промо-коммуникации города (подробное описание в приложении 1, раздел 5, практическое занятие 5.11).

6. Пояснительная записка промо-коммуникации города. Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов промо-коммуникации города, презентационных материалов промо-коммуникации города. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра (подробное описание в приложении 1, раздел 5, практическое занятие 5.13).

Вопросы к зачету с оценкой (8 семестр)

1. Дайте определение дизайна. Сущность дизайна. Дизайн как феномен культуры XX и XXI вв.

2. Перечислите основные этапы работы над проектом, основные требования к составу дизайн-проекта «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

3. Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

4. Перечислите основные принципы, которые использовались в проектировании дизайн-проекта «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

5. Перечислите, какие проектные техники были использованы при выполнении задания «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

6. Перечислите основные требования к проведению анализа целевой аудитории для проекта «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

7. Перечислите основные требования к проведению анализа объекта дизайна «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

8. Обоснуйте взаимосвязь целей дизайн-проекта «Интерфейс города в виртуальном пространстве» с социальными и культурными потребностями потребителей.

9. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе выработки концепции дизайн-проекта «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

10. Какие дизайн-технологии были использованы в процессе разработки нейминга для дизайн-проекта «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

11. Перечислите основные критерии формирования позитивного отношения к городу в виртуальной среде, на примере веб-сайта, навигационных сервисов, мультимедиа-игр.

12. Функции дизайна в жизни человека, общества. Перспективы развития дизайна в XXI в.

13. Перечислите основные критерии формирования позитивного отношения к городу в виртуальной среде, на примере приложений для социальных сетей, проектирования интерфейса города в виртуальном пространстве.

14. Как вы понимаете фразу «динамичность среды». Как принципы динамичности среды могут быть использованы в дизайн-проекте «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

15. Как вы понимаете фразу «семантика среды». Как принципы семантики среды могут быть использованы в дизайн-проекте «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

16. При помощи каких изобразительных средств можно отобразить типологию видов и форм городской ткани в дизайн-проекте «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

17. Как вы понимаете фразу «фирменный стиль среды». Как принципы фирменного стиля среды могут быть использованы в дизайн-проекте «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

18. Какие формообразования были использованы в дизайн-проекте «Интерфейс города в виртуальном пространстве» с помощью цвета.

19. Какое функциональное зонирование было использовано в дизайн-проекте «Интерфейс города в виртуальном пространстве». Назовите эти функциональные зоны.

20. Один из дизайн-методов визуального формообразования в графическом дизайне – это цветовая комбинаторика. Как этот метод был применен в дизайн-проекте «Интерфейс города в виртуальном пространстве».

Практические задания к зачету с оценкой (8 семестр)

1. Выполнение инфографики на составление портрета потребителя интерфейса города. Выполняются клаузуры по возможным вариантам интерфейса города и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 6, практическое занятие 6.3).

2. Цветографический анализ аналогов. Выполняется инфографика по сравнительному цветографическому анализу отечественных и зарубежных аналогов промо-коммуникации

города. можно использовать фотографии (подробное описание в приложении 1, раздел 6, практическое занятие 6.5).

3. Концепция интерфейса города. На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей интерфейса города, его цветографическую подачу, шрифтовые решения (подробное описание в приложении 1, раздел 6, практическое занятие 6.7).

4. Визуальный образ интерфейса города. Разработать визуальный образ интерфейса города и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа интерфейса города, его цветографическую подачу, шрифтовые решения. Проектирование медиа и дизайн взаимодействия (подробное описание в приложении 1, раздел 6).

5. Проект восприятия интерфейса города. Сверстать проект восприятия визуальных образов интерфейса города, презентационных материалов интерфейса города (подробное описание в приложении 1, раздел 6).

6. Пояснительная записка интерфейса города. Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов интерфейса города, презентационных материалов интерфейса города. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра (подробное описание в приложении 1, раздел 6, практическое занятие 81).

Код компетенции	**Код индикатора компетенции**	**Номер темы**	**Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции**
ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4	ПК-1.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3	Все	*Тестовые задания:* 1. Дизайн-проектирование это: а) художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды; б) объединение отдельных элементов произведения в единое художественное целое, в котором в конкретной зрительной форме наиболее ярко раскрывается содержание; в) свой ответ: _____ 2. Проектная деятельность дизайнера начинается: а) со сбора информации об объекте; б) с выработки собственного дизайнерского решения объекта; в) с работы с аналогами 3. Работа с аналогами позволяет дизайнеру изучить образцы проектируемого объекта с целью выработки собственного решения и избегания повторения имеющихся решений. а) да б) нет в) свой вариант ответа: _____ _____ 4. Что подразумевается под метафорой в дизайне? а) перенесение явлений окружающего мира на утилитарную вещь; б) перенесение восприятия окружающего мира на проектируемый объект;

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			в) сравнение явления окружающего мира с утилитарной вещью. 5. Согласны ли вы с высказыванием, что структура визуального текста – это различные геометрические формы, шрифтовые композиции, как правило, беспредметные ситуации, в которых скрыто содержание визуального текста через соотношение и порядок элементов (непрерывность, ритм, симметрию и т.д.)? а) да б) нет 6. Согласны ли вы с высказыванием, что фирменный стиль в графическом дизайне – это совокупность графических знаков, графики изделий и средств визуализации информации о предприятии, специально спроектированная для создания его узнаваемого зрительного образа? а) да б) нет 7. Согласны ли вы с высказыванием, что брендбук проектируется на базе особой концепции и общего подхода к решению широкого диапазона проектных задач: визуальных форм продукции фирмы, фирменного бренд знака, фирменного транспорта, стилевого единства всех изобразительных носителей? а) да б) нет 8. Согласны ли вы с высказыванием, что товарный знак – вид промышленной графики, применяемый торговыми фирмами в качестве средства для идентификации своих изделий или услуг? а) да б) нет 9. Согласны ли вы с высказыванием, что трансформация среды – целенаправленное преобразование объемно-пространственных параметров, предметного наполнения и других составляющих среды? а) да б) нет 10. Согласны ли вы с высказыванием, что образ среды – конкретное представление о средовом объекте, закреплённое в сознании его характерными чертами и визуальными впечатлениями, передающими эмоционально-эстетическое, духовное содержание этого объекта;

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			комплексное эмоционально-художественное впечатление от среды? а) да б) нет 11. Согласны ли вы с высказыванием, что контекст – определенная в смысловом и художественном отношении средовая ситуация, в которую вписывается проектируемый объект; совокупность обстоятельств проектирования? а) да б) нет 12. Согласны ли вы с высказыванием, что дух места – особая форма восприятия конкретной средовой ситуации, уникальное ощущение самобытности, индивидуальности среды, её причастности к мироощущению человека? а) да б) нет 13. Согласны ли вы с утверждением, что эстетические отношения в дизайне – форма реального самоосуществления человека, способ практического предметно-чувственного утверждения его в окружающем мире, средство формирования необходимых для общества качеств личности? а) да б) нет 14. Согласны ли вы с утверждением, что ориентация в среде – вид деятельности, направленной на определение своего местоположения в среде? а) да б) нет 15. Согласны ли вы с утверждением, что графический знак – графическое воплощение единичных символов или их сочетаний? а) да б) нет 16. Согласны ли вы с утверждением, что гармонизация облика среды – приведение разнородных впечатлений от отдельных составляющих среды в непротиворечивую согласованную систему? а) да б) нет 17. Согласны ли вы с утверждением, что акценты заметно отличаются от усредненных впечатлений о среде одним или ограниченной группой

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			визуальных параметров – размером, цветом, силуэтом? а) да б) нет 18. Согласны ли вы с утверждением, что мобильные средовые объекты – передвижные и временные средовые образования, сохраняющие свои предметно-пространственные и функциональные характеристики независимо от окружения? а) да б) нет 19. Согласны ли вы с утверждением, что зрительное восприятие среды – основная форма получения и осознания эмоционально-образных впечатлений от средовых объектов и систем? а) да б) нет 20. Согласны ли вы с утверждением, что динамичность среды (подвижность, мобильность, изменчивость) – особого рода гомеостатический процесс, стремящийся за счет отдельных изменений на разных уровнях всей системы привести к относительно устойчивому равновесию взаимодействие её «формы» предметно-пространственных параметров? а) да б) нет 21. Согласны ли вы с утверждением, что экологический дизайн – область комплексной дизайнерской деятельности, стремящейся к реализации в проектируемых объектах сближения требований природной среды и культуры, что вызывает необходимость учета ценностей, достигнутых предшествующими поколениями людей в сфере взаимоотношений человека и природы? а) да б) нет 22. Согласны ли вы с утверждением, что дизайн-концепция – основная идея будущего объекта, формулировка его смыслового содержания как идейно-тематической базы проектного замысла, выражающая художественно-проектное суждение дизайнера о явлениях более масштабных, чем данный объект? а) да б) нет

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			23. Согласны ли вы с утверждением, что сценарный подход – построение пространственно-поведенческого сценария использования человеком среды с «привязкой» стабильных элементов среды к вариантам реализации заданного вида деятельности? а) да б) нет 24. Согласны ли вы с утверждением, что семантика среды – специфическая функция среды как внеязыкового культурного текста, обладающего информационной, просветительской ролью и являющегося элементом культуры и свидетельством истории? а) да б) нет

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию

От «0» до «9» баллов

Компетенции не сформированы. Обучающимся не усвоена большая часть материала, имеются отдельные представления об изучаемом материале. Ответ не подкреплен первоисточниками и точками зрения автора по излагаемой проблеме. В ответе обучающегося не прослеживаются межпредметные связи. Отрывочные теоретические высказывания студент не иллюстрируется соответствующими примерами, что свидетельствует о неумении студента анализировать собственную деятельность, делать адекватные выводы и умозаключения. Обучающийся не владеет научной и профессиональной терминологией.

От «10» до «19» баллов

Имеет представление:

- имеет общее представление о художественных, структурных и функциональных особенностях формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере;
- имеет общее представление о этапах работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере;
- имеет общее представление о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием дизайн-проекта;
- имеет общее представление о методах анализа целевой аудитории;
- имеет общее представление о способах постановки целей и решения задач;
- имеет общее представление о способах работы над созданием концепции дизайн проекта;
- имеет общее представление о методах разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;
- имеет общее представление о профессиональных компьютерных программах для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать;
- имеет общее представление о технических свойствах материалов и технологиях реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– имеет общее представление о методах работы над созданием и реализацией объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы;

– имеет общее представление о методике поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– имеет общее представление о формах проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание);

– имеет общее представление о методах работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка);

– имеет общее представление о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;

– имеет общее представление о технологических процессах изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– имеет общее представление о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве;

– имеет общее представление о технологических процессах изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– имеет общее представление о методы проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

Умеет:

– умеет на базовом уровне применять художественные, структурные и функциональные особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере;

– умеет на базовом уровне разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом;

– умеет на базовом уровне анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом;

– умеет на базовом уровне применять методы анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта;

– умеет на базовом уровне корректно ставить цели и грамотно решать задачи;

– умеет на базовом уровне создавать концепцию дизайн проекта;

– умеет на базовом уровне находить дизайн решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– умеет на базовом уровне использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать;

– умеет на базовом уровне учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов;

– умеет на базовом уровне создавать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы;

– умеет на базовом уровне производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– умеет на базовом уровне составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание);

– умеет на базовом уровне применять методы работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка);

– умеет на базовом уровне применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– умеет на базовом уровне создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– умеет на базовом уровне применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве;

– умеет на базовом уровне создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– умеет на базовом уровне использовать методы проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

Владеет:

– частично владеет приемами создания художественные, структурные и функциональные особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере;

– частично владеет методами работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной;

– частично владеет методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки дизайн-проектов;

– частично владеет методами анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта;

– частично владеет методами постановки целей и решения задач;

– частично владеет способами разработки концепции дизайн проекта;

– частично владеет методами разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– частично владеет комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий и подготовки графических материалов в печать;

– частично владеет способностью реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом материалов и технологии реализации дизайн-проектов;

– частично владеет методикой разработки дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы;

– частично владеет методами сбора и анализа информации для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– частично владеет методикой разработки технического кого задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание);

– частично владеет методикой работы по составлению проектной документацией (бриф, техническое задание, пояснительная записка);

– частично владеет приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– частично владеет способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– частично владеет приемами использования показателей и средствами контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве;

– частично владеет способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– частично владеет способами проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

От «20» до «26» баллов

Знает:

– знает художественные, структурные и функциональные особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере;

– знает о этапах работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере;

– знает о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием дизайн-проекта;

– знает о методах анализа целевой аудитории;

– знает о способах постановки целей и решения задач;

– знает о способах работы над созданием концепции дизайн проекта;

– знает о методах разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– знает о профессиональных компьютерных программах для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать;

– знает о технических свойствах материалов и технологиях реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– знает о методах работы над созданием и реализацией объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы;

– знает о методике поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– знает о формах проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание);

– знает о методах работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка);

– знает о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;

– знает о технологических процессах изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– знает о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве;

– знает о технологических процессах изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– знает о методы проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

Умеет:

– умеет применять художественные, структурные и функциональные особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере;

– умеет разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом;

– умеет анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом;

– умеет применять методы анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта;

– умеет корректно ставить цели и грамотно решать задачи;

– умеет создавать концепцию дизайн проекта;

– умеет находить дизайн решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– умеет использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать;

– умеет учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов;

– умеет создавать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы;

– умеет производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– умеет составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание);

– умеет применять методы работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка);

– умеет применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– умеет создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– умеет применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве;

– умеет создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– умеет использовать методы проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

Владеет:

– владеет приемами создания художественные, структурные и функциональные особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере;

– владеет методами работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной;

– владеет методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки дизайн-проектов;

– владеет методами анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта;

– владеет методами постановки целей и решения задач;

– владеет способами разработки концепции дизайн проекта;

– владеет методами разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– владеет комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий и подготовки графических материалов в печать;

– владеет способностью реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом материалов и технологии реализации дизайн-проектов;

– владеет методикой разработки дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы;

– владеет методами сбора и анализа информации для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– владеет методикой разработки технического кого задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание);

– владеет методикой работы по составлению проектной документацией (бриф, техническое задание, пояснительная записка);

– владеет приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– владеет способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– владеет приемами использования показателей и средствами контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве;

– владеет способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– владеет способами проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

От «27» до «30» баллов

Имеет глубокие знания:

– имеет глубокие знания о о художественных, структурных и функциональных особенностях формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере;

– имеет глубокие знания о этапах работы над разработкой и реализацией дизайн проекта в социально-культурной сфере;

– имеет глубокие знания о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием дизайн-проекта;

– имеет глубокие знания о методах анализа целевой аудитории;

– имеет глубокие знания о способах постановки целей и решения задач;

– имеет глубокие знания о способах работы над созданием концепции дизайн проекта;

– имеет глубокие знания о методах разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– имеет глубокие знания о профессиональных компьютерных программах для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать;

– имеет глубокие знания о технических свойствах материалов и технологиях реализации объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– имеет глубокие знания о методах работы над созданием и реализацией объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы;

– имеет глубокие знания о методике поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– имеет глубокие знания о формах проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание);

– имеет глубокие знания о методах работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка);

– имеет глубокие знания о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;

– имеет глубокие знания о технологических процессах изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– имеет глубокие знания о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве;

– имеет глубокие знания о технологических процессах изготовления продуктов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– имеет глубокие знания о методы проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

Умеет:

– умеет на высоком уровне применять художественные, структурные и функциональные особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере;

– умеет на высоком уровне разрабатывать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом;

– умеет на высоком уровне анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом;

– умеет на высоком уровне применять методы анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта;

– умеет на высоком уровне корректно ставить цели и грамотно решать задачи;

– умеет на высоком уровне создавать концепцию дизайн проекта;

– умеет на высоком уровне находить дизайн решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– умеет на высоком уровне использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов в печать;

– умеет на высоком уровне учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов;

– умеет на высоком уровне создавать и реализовывать объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельно или в составе творческой группы;

– умеет на высоком уровне производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– умеет на высоком уровне составлять проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание);

– умеет на высоком уровне применять методы работы по составлению проектной документации (бриф, техническое задание, пояснительная записка);

– умеет на высоком уровне применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– умеет на высоком уровне создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– умеет на высоком уровне применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве;

– умеет на высоком уровне создавать дизайн-продукты с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– умеет на высоком уровне использовать методы проверки объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

Владеет:

– владеет на высоком уровне приемами создания художественные, структурные и функциональные особенности формообразования в создании объектов визуальной информации, идентификаций и коммуникации в социально-культурной сфере;

– владеет на высоком уровне методами работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной;

– владеет на высоком уровне методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки дизайн-проектов;

– владеет на высоком уровне методами анализа целевой аудитории для разработки дизайн-проекта;

– владеет на высоком уровне методами постановки целей и решения задач;

– владеет на высоком уровне способами разработки концепции дизайн проекта;

– владеет на высоком уровне методами разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– владеет на высоком уровне комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий и подготовки графических материалов в печать;

– владеет на высоком уровне способностью реализовывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом материалов и технологии реализации дизайн-проектов;

– владеет на высоком уровне методикой разработки дизайна объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере самостоятельной или в составе творческой группы;

– владеет на высоком уровне методами сбора и анализа информации для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– владеет на высоком уровне методикой разработки технического кого задания создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере (бриф, проектное задание);

– владеет на высоком уровне методикой работы по составлению проектной документацией (бриф, техническое задание, пояснительная записка);

– владеет на высоком уровне приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– владеет на высоком уровне способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– владеет на высоком уровне приемами использования показателей и средствами контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и надзора за их изготовлением в производстве;

– владеет на высоком уровне способами создания дизайн-продуктов с учетом технологических процессов изготовления объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

– владеет на высоком уровне способами проведения проверки изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	максимум
1.	Посещаемость	1	1
2.	Выполнение проектных работ в аудитории	1	2
3.	Обсуждение с преподавателем вариантов проектных и композиционных концепций	1	2
4.	Предварительная верстка макета или эскиза	1	2
5.	Выполнение поисковых эскизов	2	2
6.	Выполнение цветографических вариантов эскизов	2	3
7.	Самостоятельное доделывание проектных работ, начатых на аудиторном занятии	3	5
8.	Самостоятельное изучение первоисточников по композиции	3	5
9.	Активная работа на практических занятиях	3	4
10.	Активность, самостоятельность суждений, участие в диалоге	3	4
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*20*	*30*
1.	Посещаемость	1	1
2.	Выполнение проектных работ в аудитории	1	3
3.	Обсуждение с преподавателем вариантов проектных и композиционных концепций	1	3
4.	Предварительная верстка макета или эскиза	1	3
5.	Выполнение поисковых эскизов	1	3
6.	Выполнение цветографических вариантов эскизов	2	3
7.	Самостоятельное доделывание проектных работ, начатых на аудиторном занятии	5	6
8.	Самостоятельное изучение первоисточников по композиции	5	6
9.	Активная работа на практических занятиях	4	6
10.	Активность, самостоятельность суждений, участие в диалоге	4	6
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Промежуточная аттестация: Зачет, экзамен		10	30

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	максимум
	ВСЕГО:	55	100

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
Все	Подготовка к практическим занятиям (приложение 2)	60	
1	Самостоятельно продолжить и закончить задания по разделу 1 «Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения»: - «Инфографика портрета потребителя тематического маршрута в городе»; - «Цветографический анализ аналогов»; - «Концепция тематического маршрута»; - «Нейминг и графика тематического маршрута в городе»; - «Визуальный образ тематического маршрута»; - «Карты восприятия тематического маршрута»; - «Пояснительная записка тематического маршрута»	38	10-12
2	Самостоятельно продолжить и закончить задания по разделу 2: Самостоятельно продолжить и закончить задания: - «Инфографика портрета потребителя бренда»; - «Цветографический анализ аналогов»; - «Концепция брендбука»; - «Нейминг и логотип бренда»; - «Визуальный образ бренда»; - «Вёрстка брендбука»; - «Пояснительная записка брендбука»	50	10-12
3	Самостоятельно продолжить и закончить задания по разделу 3: Самостоятельно продолжить и закончить задания: - «Инфографика портрета потребителя городского события»; - «Цветографический анализ аналогов»; - «Концепция городского события»; - «Нейминг и графика городского события»; - «Визуальный образ городского события»; - «Вёрстка брендбука»; - «Пояснительная записка городского события»	40	10-12
4	Самостоятельно продолжить и закончить задания по разделу 4: Самостоятельно продолжить и закончить задания: - «Инфографика портрета потребителя навигационной системы»; - «Цветографический анализ аналогов»; - «Концепция навигационной системы»; - «Визуальный образ навигационной системы»; - «Проект восприятия навигационной системы»; - «Пояснительная записка навигационной системы»	40	10-12
5	Самостоятельно продолжить и закончить задания по разделу 5:	40	10-12

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
	«Инфографика портрета потребителя промо-коммуникации»; - «Цветографический анализ аналогов»; - «Концепция промо-коммуникации города»; - «Визуальный образ промо-коммуникации города»; - «Проект восприятия промо-коммуникации города»; - «Пояснительная записка промо-коммуникации города»		
6	Самостоятельно продолжить и закончить задания по разделу 6: Самостоятельно продолжить и закончить задания: - «Инфографика портрета потребителя интерфейса города»; - «Цветографический анализ аналогов»; - «Концепция интерфейса города»; - «Визуальный образ интерфейса города»; - «Проект восприятия интерфейса города»; - «Пояснительная записка интерфейса города»	40	10-12
Итого:		**308**	

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

б) дополнительная литература, в том числе периодические издания

1. New Moscow 4 / comp. I. Korobina. –M. : Center of contemporary architecture, 2006. – 178 p.

2. Zeiger, M. NewMuseums : contemporary museum architecture around the wogld / M. Zeiger. –New York : [Б. и.], 2005. – 208 p.

3. Белски, С. Воплощение идей : как преодолеть разрыв между видением и реальностью = Makingideashappen : OvercomingtheObstaclesBetweenVisionandReality / С. Белски ; пер. с англ. В. Баканова. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 190 с.

4. Берг, Д. ван ден Крутые всегда остаются крутыми: брендинг для поколения Y = How cool brands stay hot: branding to generation Y / Д. ван ден Берг, М. Берер. – М. [и др.] : Питер, 2012. – 238 с.

5. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.

6. Босых, И. Б. Проектирование конкурентной упаковки : метод. пособие для преподавателя по дисциплине «Дизайн-проектирование» / И. Б. Босых ; МГБОУ ВПО «Урал. гос. архитектурно-худож. акад.». – Екатеринбург : Архитектон, 2014. – 55 с.

7. Брендинг территорий : лучшие мировые практики = City Branding : Theory and Cases / Б. Бейкер [и др.] ; пер. с англ. В. Сечной ; под ред. К. Динни. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 335 с.

8. Быстрова, Т. Ю. Сувенир: назначение и проектирование : монография / Т. Ю. Быстрова. – Екатеринбург : Кабинетный ученый, ЕАСИ, 2018. – 132 с.

9. Габидулин, В. М. Трехмерное моделирование в AutoCAD 2013 / В. М. Габидулин. – М. : ДМК Пресс, 2013. – 251 с.

10. Глазычев, В. Дизайн как он есть / Глазычев В. – 2-е изд., доп. – М. : Европа, 2010. – 319 с.

11. Грей, Ф. История курортов: архитектура, общество, природа = Designing the seaside: society and nature / Ф. Грей ; [пер. с англ. Е. Ляминой, М. Неклюдовой]. – М. : Новое литературное обозрение, 2009. – 421 с.

12. Грожан, Д. В. Справочник начинающего дизайнера / Д. В. Грожан. – 5-е изд. – Р.-н/Д : Феникс, 2010. – 318 с.

13. Дуарте, Н. Slide:ology. Искусствосозданиявыдающихсяпрезентаций = Slide:ology. The art and science of creating great presentations / Н. Дуарте ; пер. сангл. Е. Смирновой. –М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 283 с.

14. Дунаев, В. В. Основы WEB-дизайна : самоучитель / В. Дунаев. – СПб. : БХВ-Петербург, 2006. – 504 с.

15. Дэбнер, Д. Школа графического дизайна : принципы и практика графического дизайна / Д. Дэбнер ; [пер. с англ. В. Е. Бельченко]. – М. : РИПОЛ классик, 2007. – 190 с.

16. Зеньковский, В. А. 3D-эффекты при создании презентаций, сайтов и рекламных видеороликов / В. Зеньковский. – СПб. : БХВ-Петербург, 2011. – 508 с.

17. Калмыкова, Н. В. Дизайн поверхности: композиция, пластика, графика, колористика : учебное пособие / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. – М. : Книжный дом «Университет», 2010. – 153 с.

18. Лебедев, А. Ководство / А. Лебедев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Студии Артемия Лебедева, 2011. – 447 с.

19. Леонтьева, Е. Доступная среда и универсальный дизайн глазами инвалида: базовый курс / Е. Леонтьева. – Екатеринбург : TATLIN, 2013. – 127 с.

20. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер ; авт. вступ. статьи К. Элам ; пер. с англ. А. Мороз. – СПб. : Питер, 2012. – 272 с.

21. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

22. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

23. Маркетинг мест = Marketing Places Europe : привлечение инвестиций, предприятий, жителей и туристов в города, коммуны, регионы и страны Европы / Ф. Котлер [и др.] ; пер. с англ. М. Аккая. – СПб. : Стокгольм. шк. экономики в Санкт-Петербурге, 2005. – 376 с.

24. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

25. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне : учебник / Д. Ф. Миронов. – СПб. : БХВ-Петербург, 2008. – 538 с.

26. Нилекани, Н. Образновой Индии: Эволюция преобразующих идей = Imagining India / Н. Нилекани ; пер. с англ. О. Дахновой. – М. : Альпина Паблишерз, 2010. – 507 с.

27. Паперный, В. Культура Два / В. Паперный. – 3-е изд. – М. : Новое литературное обозрение, 2011. – 408 с.

28. Погорелый, С. Е. Секреты компьютерного дизайна / С. Е. Погорелый. – М. : Эксмо, 2010. – 304 с.

29. Рашевская, М. А. Компьютерные технологии в дизайне среды : учебное пособие / М. А. Рашевская. – М. : ФОРУМ, 2009. – 298 с.

30. Родькин, П. Е. Визуальная политика. Фирменный стиль России / П. Е. Родькин. – М. : Совпадение, 2007. – 159 с.

31. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2010. – 218 с.

32. Роэм, Д. Визуальное мышление : как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов = The back of the napkin : Solving Problems and Selling Ideas with Pictures / Д. Роэм ; пер. с англ. О. Медведь. – М. : Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. – 285 с.

33. Рыжков, А. М. Нарисованный город / А. М. Рыжков. – 2-е изд., доп. – Екатеринбург : Столица Урала, 2012. – 223 с.

34. Сурина, М. О. Цвет и символ, в искусстве, дизайне и архитектуре : учебное пособие / М. О. Сурина. – 2-е изд., изм. и доп. – М. ; Р.-н/Д : МарТ, 2006. – 151 с.

35. Феличи, Дж. Типографика. Шрифт, верстка, дизайн / Дж. Феличи. – СПб. : БХВ-Петербург, 2018. – 496 с.

36. Фрэнкель, А. Нейминг : как игра в слова становится бизнесом: = Wordcraft : The Art of Turning Little Words into Big Business / А. Фрэнкель ; [пер. с англ.]. – М. : Добрая книга, 2006. – 317 с.

37. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / М. Эвами ; [пер. с англ. А Шацкова]. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 347 с.

38. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль = Logo design love: a Guide to Creating Iconic Brand Identities : руководство дизайнера / Д. Эйри ; пер. с англ. В. Шрага. – СПб. : Питер, 2013. – 202 с.

39. Элам, К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам ; пер. с англ. А. Литвинова. – СПб. : Питер, 2014.– 119 с.

в) периодические издания

1. «Publish / Дизайн. Верстка. Печать».
2. «ДИ – Диалог искусств».
3. «Искусство».
4. «Искусствознание».
5. «Компьюарт».
6. «Курсив».
7. «Теория моды: одежда, тело, культура».

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству). Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru/.
2. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
3. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
4. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система
2. Пакет офисных программ
3. Пакет с коллекцией программного обеспечения для графического дизайна, редактирования фото и видео, веб-разработки
4. Графический редактор для работы с векторными изображениями
5. Универсальная система автоматизированного проектирования, позволяющая в оперативном режиме выпускать чертежи изделий, схемы, спецификации, таблицы, инструкции, расчётно-пояснительные записки, технические условия, текстовые и прочие документы
6. Программа для чтения pdf файлов
7. Антивирусная программа
8. Браузер
9. Программа для воспроизведения мультимедиа фалов

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования (в том числе, виртуального) и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

1. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебелью для преподавателя (стол учительский, стул учительский, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол компьютерный – не менее 25 мест, стул ученический – не менее 25 мест), доской меловой, интерактивной панелью, компьютерами, мониторами, цифровым зеркальным фотоаппаратом, объективами, отражателем, комплектом студийного света, фонами, видеокамерой, графическим планшетом, рециркулятором.

Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья, на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

- рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);
- необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;
- необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;
- необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации, обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционное занятие № 1. Раздел 2. Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области. Тема 2.1. Исследование целевой аудитории предприятия Свердловской области. Портрет потребителя. Выполнение инфографики

План:

1. Образная визуализация портрета одной из выбранных целевых аудиторий.
2. Исследование социальных, гендерных, экономических и других параметров целевой аудитории.
3. Портрет целевой аудитории и инфографика.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 2-3. Тема 2.2. Исследование аналогов в дизайне брендбука, исследование конкурентов предприятия Свердловской области. Выполнение инфографики

План:

1. Аналоги отечественных и зарубежных реализованных проектов.
2. Графические образы предполагаемых конкурентов выбранного предприятия.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 4-5. Тема 2.3. Концепция брендбука. Выбор визуальной стилистики. Создание целостного визуального образа предприятия Свердловской области. Выполнение клаузур и эскизов. Концептуальная цветографическая идея.

План:

1. Визуальная стилистика, композиционные схемы, шрифтовые решения, иллюстративные решения.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 6-7. Тема 2.4. Нейминг и графика названия. Логотипирование. Разработка логотипа для предприятия Свердловской области. Выполнение эскизов

План:

1. Эксперименты с графическим начертанием названия.
2. Проектные методы «метафора» и «ассоциативный поиск».
3. Виды логотипа: изобразительный, шрифтовой или комбинированный.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 8-9. Тема 2.5. Дизайн-проектирование визуального образа предприятия Свердловской области. Выполнение эскизов

План:

1. Визуальные образы и носители графических изобразительных средств.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 10-11. Тема 2.6. Вёрстка брендбука для предприятия Свердловской области в виде книги

План:

1. Верстка брендбука с использованием полиграфической сетки.
2. Расположение объектов дизайна согласно тематическим разделам по структуре.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 12-13. Тема 2.7. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра

План:

1. Структура пояснительной записки.
2. Параметры жанра

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 14-15. Раздел 3. Айдентика и сенсорная уникальность городского события. Тема 3.1. Исследование целевой аудитории городского события. Портрет потребителя. Выполнение инфографики

План:

1. Образная визуализация портрета одной из выбранных для дальнейшей работы целевых аудиторий.
2. Портрет целевой аудитории и инфографика.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 16-17. Тема 3.2. Исследование аналогов городского события. Выполнение инфографики

План:

1. Аналоги отечественных и зарубежных реализованных проектов.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 18-19. Тема 3.3. Концепция городского события. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов

План:

1. Концептуальная цветографическая идея.
2. Визуальная стилистика, композиционные схемы, шрифтовые решения, иллюстративные решения.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 20-21. Тема 3.4. Нейминг и графика названия городского события. Выполнение эскизов

План:

1. Графическое решение нейминга

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 22-23. Тема 3.5. Дизайн-проектирование визуальных образов среды для городского события. Выполнение эскизов

План:

1. Подача дизайн-разработки в различных форматах.
2. Композиционная темпоритмика и построение изобразительных поверхностей в модульной структуре сетки вёрстки.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 24-25. Тема 3.6. Верстка визуальных образов, презентационных материалов городского события

План:

1. Верстка визуальных образов в различных форматах.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 26-27. Тема 3.7. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра

План:

1. Документ, описывающий и обосновывающий проектное решение.
2. Структура пояснительной записки.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 28. Раздел 4. Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий. Тема 4.1. Исследование целевой аудитории навигационной системы. Портрет потребителя. Выполнение инфографики

План:

1. Образная визуализация портрета одной из выбранных для дальнейшей работы целевых аудиторий.
2. Параметры целевой аудитории.
3. Портрет целевой аудитории.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 29. Тема 4.2. Исследование аналогов навигационной системы. Выполнение инфографики

План:

1. Инфографика на основе результатов анализа аналогов.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 30-31. Тема 4.3. Концепция навигационной системы. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов

План:

1. Концептуальная цветографическая идея.
2. Серия клаузур и эскизов.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 32-33. Тема 4.4. Дизайн-проектирование визуальных образов навигационной системы. Выполнение эскизов

План:

1. Визуальные образы и носители графических изобразительных средств: знаки, символы, пиктограммы, указатели, карты, вывески и другие средовые объекты.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 34-35. Тема 4.5. Верстка визуальных образов, презентационных материалов навигационной системы

План:

1. Подача дизайн-разработки в формате презентации.
2. Композиционная темпоритмика и построение изобразительных поверхностей в модульной структуре сетки вёрстки

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 36 Тема 4.6. Пояснительная записка: структура, основные понятия и параметры жанра

План:

1. Пояснительная записка конкретного проекта.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 37. Раздел 5. Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов. Тема 5.1. Исследование целевой аудитории для продвижения города и дизайн каналов промо-коммуникации. Портрет потребителя. Выполнение инфографики

План:

1. Образная визуализация портрета одной из выбранных для дальнейшей работы целевых аудиторий.
2. Инфографика портрета целевой аудитории.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 38. Тема 5.2. Исследование аналогов. Работа с кейсами. Выполнение инфографики

План:

1. Исследование аналогов отечественных и зарубежных реализованных проектов.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 39-40. Тема 5.3. Концепция промо-коммуникации города. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов

План:

1. Концептуальная цветографическая идея.

2. Визуальная стилистика, композиционные схемы, шрифтовые решения, иллюстративные решения.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 41. Тема 5.4. Дизайн-проектирование визуальных образов промо-коммуникации города. Выполнение эскизов

План:

1. Визуальные образы и носители графических изобразительных средств: знаки, символы, пиктограммы, серию элементов для электронных интерфейсов

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 42. Раздел 6. Интерфейс города в виртуальном пространстве. Тема 6.1. Исследование целевой аудитории интерфейса города. Портрет пользователя. Выполнение инфографики

План:

1. Образная визуализация портрета одной из выбранных для дальнейшей работы целевых аудиторий.
2. Исследование параметров целевой аудитории.
3. Портрет целевой аудитории.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 43. Тема 6.2. Исследование аналогов интерфейса города. Выполнение инфографики

План:

1. Исследование аналогов отечественных и зарубежных реализованных проектов.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 44. Тема 6.3. Концепция интерфейса города. Выбор визуальной стилистики. Выполнение клаузур и эскизов

План:

1. Концептуальная цветографическая идея.
2. Визуальная стилистика, композиционные схемы, шрифтовые решения, иллюстративные решения.
3. Серия клаузур и эскизов на формирование позитивного отношения к городу в виртуальной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 45. Тема 6.4. Дизайн-проектирование визуальных образов интерфейса города. Проектирование медиа и дизайн взаимодействия. Выполнение эскизов

План:

1. Визуальные образы и носители графических изобразительных средств: знаки, символы, пиктограммы, указатели, веб-сайты, мобильные приложения, компьютерные игры, интерактивные видео каналы, программные скины (визуальные оболочки) и т. п.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Лекционное занятие № 46. Тема 6.5. Верстка визуальных образов, презентационных материалов интерфейса города

План:

1. Верстка материалов в виде электронной презентации.
2. Композиционная темпоритмика и построение изобразительных поверхностей в модульной структуре сетки вёрстки.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

Практическое занятие № 1. Тематический маршрут в городе

План:

1. Понятие «Тематический маршрут», «Город».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 2. Целевая аудитория. Основные понятия

План:

1. Понятие «Целевая аудитория», «Портрет потребителя».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина,

С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 3. Составление портрета потребителя

План:

Задание «Выполнение инфографики на составление портрета потребителя тематического маршрута в городе».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняются клаузуры по возможным тематическим маршрутам и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей услуги. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 4-5. Исследование аналогов тематического маршрута в городе

План:

1. Исследование и обсуждение отечественных и зарубежных аналогов.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

- студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 6. Цветографический анализ аналогов

План:

Задание «Выполнение инфографики по сравнительному цветографическому анализу аналогов тематического маршрута в городе».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняется инфографика по отечественным и зарубежным аналогам тематических маршрутов. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

– показ образцов из методического фонда;
– обсуждение темы с каждым студентом;
– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 7-8. Визуальные трансформации городских территорий

План:

1. Обсуждение визуальных трансформаций городских территорий.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 9. Концепция тематического маршрута

План:

Задание «Выполнение концепции тематического маршрута в городе».

Организация творческого процесса в аудитории:

На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей тематического маршрута, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

– показ образцов из методического фонда;

– обсуждение темы с каждым студентом;

– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;

– отбор успешных вариантов эскизных решений;

– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;

– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;

– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.

– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 10. Нейминг тематического маршрута в городе

План:

1. Обсуждение различных неймингов тематических маршрутов в городе.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 11. Нейминг и графика названия тематического маршрута в городе

План:

Задание «Нейминг и графика тематического маршрута в городе».

Аудиторная работа – 4 часа

Организация творческого процесса в аудитории:

Разработать нейминг названия тематического маршрута в городе и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей нейминга тематического маршрута, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 12. Визуальный образ городских территорий

План:

1. Обсуждение различных визуальных образов тематических маршрутов.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

- студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
- беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.

2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 13-15. Дизайн-проектирование визуального образа тематического маршрута в городе

План:

Задание «Визуальный образ тематического маршрута».

Организация творческого процесса в аудитории:

Разработать визуальный образ тематического маршрута в городе и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа тематического маршрута, его цветографическую подачу, шрифтовые решения. Проектирование визуального мифодизайна.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 16-17. Верстка визуальных образов тематического маршрута в городе

План:

1. Обсуждение различных видов верстки визуальных образов тематических маршрутов.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 18. Верстка карты восприятия визуальных образов тематического маршрута в городе

План:

Задание «Карты восприятия тематического маршрута».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать карту восприятия визуальных образов тематического маршрута в городе. Разместить на карте значимые объекты в виде пиктограмм, знаков и символов. Провести цветовое кодирование карты по тематическим зонам.

– показ образцов из методического фонда;
– обсуждение верстки с каждым студентом;
– студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;

– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: Работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 19. Верстка пояснительной записки

План:

1. Обсуждение различных видов верстки пояснительной записки.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина,

С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 20-21. Верстка пояснительной записки тематического маршрута в городе

План:

Задание «Пояснительная записка тематического маршрута».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов тематического маршрута в городе, презентационных материалов тематического маршрута в городе. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение верстки с каждым студентом;
- студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 22. Раздел 2. Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области. Брендбук организации

План:

Аудиторная работа – 2 часа

1. Понятие «брендбук», «брендирование продукта или услуги».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 23. Целевая аудитория. Основные понятия

План:

1. Понятие «Целевая аудитория», «Портрет потребителя».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 24. Составление портрета потребителя

План:

Задание «Выполнение инфографики на составление портрета потребителя бренда».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняются клаузуры по возможным брендированным услугам или товарам и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей услуги. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.

самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект,

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 25. Исследование аналогов брендбука

План:

1. Исследование и обсуждение отечественных и зарубежных аналогов.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

- студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
- беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.

2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 26-27. Цветографический анализ аналогов

План:

Задание «Выполнение инфографики по сравнительному цветографическому анализу аналогов брендбука».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняется инфографика по отечественным и зарубежным аналогам брендбука. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 28. Целостный визуальный образ предприятия

План:

1. Обсуждение визуального образа различных предприятий.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 29-30. Концепция брендбука

План:

Задание «Выполнение концепции брендбука».

Организация творческого процесса в аудитории:

На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей брендбука, его цветографическую пдачу, шрифтовые решения.

– показ образцов из методического фонда;

– обсуждение темы с каждым студентом;

– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;

– отбор успешных вариантов эскизных решений;

– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;

– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;

– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.

– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 31. Значение нейминга и логотипа для бренда

План:

1. Обсуждение различных неймингов и логотипов предприятий и брендов.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 32-33. Разработка нейминга и логотипа бренда

План:

Задание «Нейминг и логотип бренда».

Организация творческого процесса в аудитории:

Разработать нейминг и логотип бренда, его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей нейминга и логотипа бренда, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 34. Визуальный образ бренда

План:

1. Обсуждение различных визуальных образов бренда.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

- студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
- беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 35-36. Дизайн-проектирование визуального образа бренда

План:

Задание «Визуальный образ бренда».

Организация творческого процесса в аудитории:

Проектирование визуального образа бренда и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа бренда, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 37-38. Верстка визуальных образов брендбука

План:

1. Обсуждение различных видов верстки визуальных образов брендбука.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 39. Вёрстка брендбука для предприятия Свердловской области

План:

Задание «Вёрстка брендбука».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать брендбук восприятия визуальных образов товара или услуг. Разместить в брендбуке значимые рекламные изобразительные объекты.

- показ образцов из методического фонда;

– обсуждение верстки с каждым студентом;
– студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.

– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 40. Верстка пояснительной записки

План:

1. Обсуждение различных видов верстки пояснительной записки.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 41-42. Верстка пояснительной записки брендбука

План:

Задание «Пояснительная записка брендбука».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов брендбука, презентационных материалов брендбука. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение верстки с каждым студентом;
- студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 43. Раздел 3. Айдентика и сенсорная уникальность городского события. Городское событие

План:

1. Понятие «городское событие», «праздник», «акция», «город».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

- студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
- беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 44. Целевая аудитория. Основные понятия

План:

1. Понятие «Целевая аудитория», «Портрет потребителя».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 45. Составление портрета потребителя

План:

Задание «Выполнение инфографики на составление портрета потребителя городского события».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняются клаузуры по возможным городским событиям и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей городского мероприятия. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

– показ образцов из методического фонда;
– обсуждение темы с каждым студентом;
– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 46-47. Исследование аналогов городского события

План:

1. Исследование и обсуждение отечественных и зарубежных аналогов.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.

4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 48. Цветографический анализ аналогов

План:

Задание «Выполнение инфографики по сравнительному цветографическому анализу аналогов городского события».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняется инфографика по отечественным и зарубежным аналогам городского события. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 49-50. Целостный визуальный образ городского события

План:

1. Обсуждение визуального образа различных городских событий.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 51-53. Концепция городского события

План:

Задание «Выполнение концепции городского события».

Организация творческого процесса в аудитории:

На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей городского события, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

– показ образцов из методического фонда;

– обсуждение темы с каждым студентом;

– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;

– отбор успешных вариантов эскизных решений;

– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;

– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;

– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.

– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 54. Нейминг городского события

План:

1. Обсуждение различных неймингов городских событий.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 55. Нейминг и графика названия городского события

План:

Задание «Нейминг и графика городского события».

Организация творческого процесса в аудитории:

Разработать нейминг названия городского события и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей нейминга городского события, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 56-57. Визуальный образ городского события

План:

1. Обсуждение различных визуальных образов городского события.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

- студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
- беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.

4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 58-61. Дизайн-проектирование визуального образа городского события

План:

Задание «Визуальный образ городского события».

Организация творческого процесса в аудитории:

Разработать визуальный образ городского события и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа городского события, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

- - показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 62. Верстка визуальных образов городского события

План:

1. Обсуждение различных видов верстки визуальных образов городского событии
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 63-64. Верстка восприятия визуальных образов городского события

План:

Задание «Проект восприятия городского события».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать проект восприятия визуальных образов городского события. Разместить значимые объекты в виде пиктограмм, знаков и символов. Провести цветовое кодирование по тематическим зонам городского события.

– показ образцов из методического фонда;
– обсуждение верстки с каждым студентом;
– студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.

– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 65-66. Верстка пояснительной записки

План:

1. Обсуждение различных видов верстки пояснительной записки.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 67. Верстка пояснительной записки образов городского события

План:

Задание «Пояснительная записка городского события».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов городского события, презентационных материалов городского события. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра.

- - показ образцов из методического фонда;
- обсуждение верстки с каждым студентом;
- студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 68. Раздел 4. Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий. Навигационные системы

План:

1. Понятие «навигационной системы», «ориентирование в городе», «ориентирование в интерьере».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

- студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
- беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.

3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 69. Целевая аудитория. Основные понятия

План:

1. Понятие «Целевая аудитория», «Портрет потребителя».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 70. Составление портрета потребителя

План:

Задание «Выполнение инфографики на составление портрета потребителя навигационной системы».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняются клаузуры по возможным навигационным системам и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей навигации. Портрет потребителя

рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

– показ образцов из методического фонда;
– обсуждение темы с каждым студентом;
– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 71-72. Исследование аналогов навигационной системы

План:

1. Исследование и обсуждение отечественных и зарубежных аналогов.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»

7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 73. Цветографический анализ аналогов

План:

Задание «Выполнение инфографики по сравнительному цветографическому анализу аналогов навигационной системы».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняется инфографика по отечественным и зарубежным аналогам навигационной системы. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина,

С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 74. Целостный визуальный образ навигационной системы

План:

1. Обсуждение визуального образа различных навигационных систем.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 75. Концепция навигационной системы

План:

Задание «Выполнение концепции навигационной системы».

Аудиторная работа – 6 час.

Компетенции:

Знать: принципы и подходы в дизайн-проектировании визуальной коммуникации между городом и его факторами.

Уметь: решать спектр коммуникативных задач средствами дизайна; формулировать цель дизайн-проекта и осуществлять реализацию.

Владеть: проектной практикой, включающей интеллектуальную, творческую, техническую и организационную стороны дизайн-процесса; технологиями создания художественных образов; методами анализа и учета современных проектных проблем.

Организация творческого процесса в аудитории:

На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей навигационной системы, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

– показ образцов из методического фонда;
– обсуждение темы с каждым студентом;

– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 76. Визуальный образ навигационной системы

План:

1. Обсуждение различных визуальных образов навигационной системы.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 77. Дизайн-проектирование визуальных образов навигационной системы

План:

Задание «Визуальный образ навигационной системы».

Организация творческого процесса в аудитории:

Разработать визуальный образ навигационной системы и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа навигационной системы, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 78-79. Верстка визуальных образов навигационной системы

План:

1. Обсуждение различных видов верстки визуальных образов навигационной системы.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 80-82. Верстка восприятия визуальных образов навигационной системы

План:

Задание «Проект восприятия навигационной системы».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать проект восприятия визуальных образов навигационной системы. Разместить значимые объекты в виде стрелок, указателей, пиктограмм, знаков и символов. Провести цветовое кодирование по тематическим зонам навигационной системы.

– показ образцов из методического фонда;
– обсуждение верстки с каждым студентом;
– студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.

5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 83-84. Верстка пояснительной записки

План:

1. Обсуждение различных видов верстки пояснительной записки.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 85. Верстка пояснительной записки образов навигационной системы

План:

Задание «Пояснительная записка навигационной системы».

Аудиторная работа – 4 часа

Компетенции:

Знать: принципы и подходы в дизайн-проектировании визуальной коммуникации между городом и его факторами.

Уметь: решать спектр коммуникативных задач средствами дизайна; формулировать цель дизайн-проекта и осуществлять реализацию.

Владеть: проектной практикой, включающей интеллектуальную, творческую, техническую и организационную стороны дизайн-процесса; технологиями создания художественных образов; методами анализа и учета современных проектных проблем.

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов навигационной системы, презентационных материалов навигационной системы. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра.

- - показ образцов из методического фонда;
- обсуждение верстки с каждым студентом;
- студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 86. Раздел 5. Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов. Продвижение города и дизайн каналы промо-коммуникации

План:

1. Понятие «Продвижение города», «промо-коммуникации».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

- студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
- беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 87. Целевая аудитория. Основные понятия

План:

1. Понятие «Целевая аудитория», «Портрет потребителя».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 88. Составление портрета потребителя

План:

Задание «Выполнение инфографики на составление портрета потребителя промо-коммуникации».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняются клаузуры по возможным промо-коммуникационным системам и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей промо-коммуникации. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

– показ образцов из методического фонда;
– обсуждение темы с каждым студентом;
– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 89-90. Исследование аналогов промо-коммуникации города

План:

1. Исследование и обсуждение отечественных и зарубежных аналогов.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.

5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 91. Цветографический анализ аналогов

План:

Задание «Выполнение инфографики по сравнительному цветографическому анализу аналогов промо-коммуникации города».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняется инфографика по отечественным и зарубежным аналогам промо-коммуникации города. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

– показ образцов из методического фонда;
– обсуждение темы с каждым студентом;
– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 92. Целостный визуальный образ промо-коммуникации города

План:

1. Обсуждение визуального образа различных промо-коммуникаций города.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 93. Концепция промо-коммуникации города

План:

Задание «Выполнение концепции промо-коммуникации города».

Аудиторная работа – 6 час.

Компетенции:

Знать: принципы и подходы в дизайн-проектировании визуальной коммуникации между городом и его факторами.

Уметь: решать спектр коммуникативных задач средствами дизайна; формулировать цель дизайн-проекта и осуществлять реализацию.

Владеть: проектной практикой, включающей интеллектуальную, творческую, техническую и организационную стороны дизайн-процесса; технологиями создания художественных образов; методами анализа и учета современных проектных проблем.

Организация творческого процесса в аудитории:

На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей промо-коммуникации города, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

– показ образцов из методического фонда;

– обсуждение темы с каждым студентом;

– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;

– отбор успешных вариантов эскизных решений;

– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;

– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;

– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.

– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 94. Визуальный образ промо-коммуникации города

План:

1. Обсуждение различных визуальных образов промо-коммуникации города.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 95-97. Дизайн-проектирование визуальных образов промо-коммуникации города

План:

Задание «Визуальный образ промо-коммуникации города».

Аудиторная работа – 4 часа.

Организация творческого процесса в аудитории:

Разработать визуальный образ промо-коммуникации города и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа промо-коммуникации города, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 98-99. Верстка визуальных образов промо-коммуникации города

План:

1. Обсуждение различных видов верстки визуальных образов промо-коммуникации города.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.
3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 100. Верстка восприятия визуальных образов промо-коммуникации города

План:

Задание «Проект восприятия промо-коммуникации города».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать проект восприятия визуальных образов промо-коммуникации города, презентационных материалов промо-коммуникации города.

– - показ образцов из методического фонда;
– обсуждение верстки с каждым студентом;
– студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 101. Верстка пояснительной записки

План:

1. Обсуждение различных видов верстки пояснительной записки.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 102-103. Верстка пояснительной записки образов промо-коммуникации города

План:

Задание «Пояснительная записка промо-коммуникации города».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов промо-коммуникации города, презентационных материалов промо-коммуникации города. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение верстки с каждым студентом;
- студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 104.Раздел 6. Интерфейс города в виртуальном пространстве. Интерфейс города

План:

1. Понятие «интерфейс города».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

- студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
- беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»

7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 105. Целевая аудитория. Основные понятия

План:

1. Понятие «Целевая аудитория», «Портрет потребителя».
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 106. Составление портрета потребителя

План:

Задание «Выполнение инфографики на составление портрета потребителя интерфейса города».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняются клаузуры по возможным вариантам интерфейса города и на этом же листе делаются зарисовки целевой аудитории, пользователей. Портрет потребителя рисуется с учетом параметров возможного психотипа, гендерной принадлежности, возраста, социального статуса, уровня образования и экономической независимости. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

– показ образцов из методического фонда;

– обсуждение темы с каждым студентом;

– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;

– отбор успешных вариантов эскизных решений;

– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;

– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;

– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.

– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 107. Исследование аналогов интерфейса города

План:

1. Исследование и обсуждение отечественных и зарубежных аналогов.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 108. Цветографический анализ аналогов

План:

Задание «Выполнение инфографики по сравнительному цветографическому анализу аналогов интерфейса города».

Организация творческого процесса в аудитории:

Выполняется инфографика по отечественным и зарубежным аналогам интерфейса города. Можно использовать фотографии.

В результате проделанной работы должна нарисоваться инфографика.

– показ образцов из методического фонда;
– обсуждение темы с каждым студентом;
– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 109. Целостный визуальный образ интерфейса города

План:

1. Обсуждение визуального образа различных интерфейсов города.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;

– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 110. Концепция интерфейса города

План:

Задание «Выполнение концепции интерфейса города».

Организация творческого процесса в аудитории:

На этом этапе вырабатывается основная проектная идея. Выполняется серия клаузур и поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей интерфейса города, его цветографическую подачу, шрифтовые решения.

– показ образцов из методического фонда;

– обсуждение темы с каждым студентом;

– студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;

– отбор успешных вариантов эскизных решений;

– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;

– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;

– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: ручная графика, коллаж, таблицы, подписи на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.

– самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.

3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 111-112. Визуальный образ интерфейса города

План:

1. Обсуждение различных визуальных образов интерфейса города.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 113-115. Дизайн-проектирование визуальных образов интерфейса города

План:

Задание «Визуальный образ интерфейса города».

Организация творческого процесса в аудитории:

Разработать визуальный образ интерфейса города и его цветографическое решение. Выполняется серия поисковых эскизов. Студенты предлагают варианты идей визуального образа

интерфейса города, его цветографическую подачу, шрифтовые решения. Проектирование медиа и дизайн взаимодействия.

- показ образцов из методического фонда;
- обсуждение темы с каждым студентом;
- студенты делают поисковые черно-белые и цветные эскизные наброски и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: дизайн медиа.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 116. Верстка визуальных образов интерфейса города

План:

1. Обсуждение различных видов верстки визуальных образов интерфейса города.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

- студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
- беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 117. Верстка восприятия визуальных образов интерфейса города

План:

Задание «Проект восприятия интерфейса города».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать проект восприятия визуальных образов интерфейса города, презентационных материалов интерфейса города.

- - показ образцов из методического фонда;
- обсуждение верстки с каждым студентом;
- студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
- отбор успешных вариантов эскизных решений;
- консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
- студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
- прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

- самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.
- самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 118. Верстка пояснительной записки

План:

1. Обсуждение различных видов верстки пояснительной записки.
2. Обзор литературы по теме, изучаемой самостоятельно:

– студенты выступают с подготовленными сообщениями и комментариями;
– беседа с группой по изученной литературе.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.
5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Практическое занятие № 119. Верстка пояснительной записки образов интерфейса города

План:

Задание «Пояснительная записка интерфейса города».

Организация творческого процесса в аудитории:

Сверстать пояснительную записку восприятия визуальных образов интерфейса города, презентационных материалов интерфейса города. При верстке выдержать её структуру, основные понятия и параметры жанра.

– - показ образцов из методического фонда;
– обсуждение верстки с каждым студентом;
– студенты делают поисковые сетки верстки и консультируются с преподавателем;
– отбор успешных вариантов эскизных решений;
– консультирование эскизных вариантов с каждым студентом;
– студенты выполняют чистовые черно-белые и цветные эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход: работа выполняется на компьютере.

Организация самостоятельной работы вне аудитории:

– самостоятельно продолжить начатое на занятии задание и закончить его.

самостоятельное изучение литературы по дизайн-проектированию, используя общеизвестные формы фиксации прочитанных источников: выписки, тезисы, конспект, отдельные цитаты.

Оборудование и материалы:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа.
2. Проектор.
3. Ноутбук.
4. Экран.

5. Доска меловая большая.
6. Доступ к сети «Интернет»
7. Доступ к электронной информационно-образовательной среде.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Планы самостоятельных работ

Тема самостоятельной работы по Разделу 1. Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения

Задания:

1. Самостоятельно продолжить и закончить задания:
– «Инфографика портрета потребителя тематического маршрута в городе»;
– «Цветографический анализ аналогов»;
– «Концепция тематического маршрута»;
– «Нейминг и графика тематического маршрута в городе»;
– «Визуальный образ тематического маршрута»;
– «Карты восприятия тематического маршрута»;
– «Пояснительная записка тематического маршрута».
2. Самостоятельно изучить литературу.

Вопросы для самоконтроля: понятие «визуальный маршрут».

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Тема самостоятельной работы по Разделу 2. Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области

Задания:

1. Самостоятельно продолжить и закончить задания:
– «Инфографика портрета потребителя бренда»;
– «Цветографический анализ аналогов»;
– «Концепция брендбука»;
– «Нейминг и логотип бренда»;
– «Визуальный образ бренда»;
– «Вёрстка брендбука»;
– «Пояснительная записка брендбука».
2. Самостоятельное изучение литературы.

Вопросы для самоконтроля:

1. Понятие «инфографика», «нейминг», «пояснительная записка брендбука».
2. Литература находится в п. 6 и 7 настоящей программы.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина,

С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Тема самостоятельной работы по Разделу 3. Айдентика и сенсорная уникальность городского события

Задания:

1. Самостоятельно продолжить и закончить задания:
- «Инфографика портрета потребителя городского события»;
- «Цветографический анализ аналогов»;
- «Концепция городского события»;
- «Нейминг и графика городского события»;
- «Визуальный образ городского события»;
- «Вёрстка брендбука»;
- «Пояснительная записка городского события».

2. Самостоятельное изучение литературы.

Вопросы для самоконтроля:

1. Понятие «уникальность», «айдентика».
2. Литература находится в п. 6 и 7 настоящей программы.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Темы самостоятельной работы по Разделу 4. Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий

Задания:

1. Самостоятельно продолжить и закончить задания:
- «Инфографика портрета потребителя навигационной системы»;
- «Цветографический анализ аналогов»;
- «Концепция навигационной системы»;
- «Визуальный образ навигационной системы»;
- «Проект восприятия навигационной системы»;
- «Пояснительная записка навигационной системы».

2. Самостоятельное изучение литературы.

Вопросы для самоконтроля: понятия «цветографический анализ», «концепция», «инфографика».

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Темы самостоятельной работы по Разделу 5. Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов

Задания:

1. Самостоятельно продолжить и закончить задания:
– «Инфографика портрета потребителя промо-коммуникации»;
– «Цветографический анализ аналогов»;
– «Концепция промо-коммуникации города»;
– «Визуальный образ промо-коммуникации города»;
– «Проект восприятия промо-коммуникации города»;
– «Пояснительная записка промо-коммуникации города».
2. Самостоятельное изучение литературы.

Вопросы для самоконтроля: «цветографический анализ», «концепция», «инфографика».

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Темы самостоятельной работы по Разделу 6. Интерфейс города в виртуальном пространстве

Задания:

1. Самостоятельно продолжить и закончить задания:
– «Инфографика портрета потребителя интерфейса города»;
– «Цветографический анализ аналогов»;
– «Концепция интерфейса города»;
– «Визуальный образ интерфейса города»;
– «Проект восприятия интерфейса города»;
– «Пояснительная записка интерфейса города».
2. Самостоятельное изучение литературы.

Вопросы для самоконтроля: понятия «цветографический анализ», «концепция», «инфографика».

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2019. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

3. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия : учебно-методическое пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 68 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131274.

Приложение 5

Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы

Самостоятельная работа – это вид учебной деятельности, выполняемый студентом без непосредственного контакта с преподавателем; неотъемлемое обязательное звено процесса обучения, предусматривающее, прежде всего индивидуальную работу учащихся в соответствии с установкой преподавателя и программы обучения.

Работы, выполняемые студентами самостоятельно, обуславливаются темой аудиторных занятий. Задания для проведения работ выдаются преподавателем в устной или письменной форме и учитывают индивидуальные особенности студентов и их проектов. Порядок выполнения задания определяется при выдаче, главное условие — решение поставленной задачи. Самостоятельная работа обычно направлена на изучение источников, проведение натурных исследований в городе, работу в интернете, на индивидуальное выполнение графических и письменных работ.

В качестве учебно-методического обеспечения самостоятельной работы студентов используются художественные и технические средства, программное обеспечение вуза, литература и источники.

Контроль самостоятельной работы студентов осуществляется преподавателем во время аудиторных занятий, на которых предъявляется и анализируется полученный результат. Задания учитываются/оцениваются в соответствии со шкалой рейтинговой системы, используемой преподавателем дисциплины.

На каждый семестр студентам выдается одна тема, которую можно рассматривать как тематическое направление. В рамках такого тематического направления осуществляется весь спектр работ, выполняемых студентом в семестре. Внутри тематического направления каждый студент формулирует свою локальную тему.

Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Дизайн-проектирование» представлена следующими типами и формами:

Типы самостоятельной работы.

1-й тип. Формирование у обучаемых умений на основе данного им на аудиторном занятии алгоритма проектной деятельности.

2-й тип. Формирование знаний-копий и знаний, позволяющих решать типовые проектные задачи. К самостоятельным работам такого типа относятся отдельные этапы проектных работ и практических занятий с предписаниями алгоритмического характера.

3-й тип. Формирование у обучаемых знаний, лежащих в основе решения нетиповых задач. Познавательная деятельность обучаемых при решении таких задач заключается в накоплении и проявлении нового для них опыта деятельности на базе усвоенного ранее формализованного опыта (действий по известному проектному алгоритму) путем переноса знаний, навыков и умений. Графические задания этого типа предполагают поиск, формулирование и реализацию идеи решения, что всегда выходит за пределы прошлого формализованного опыта и требует от обучаемого варьирования условий задания и усвоенной ранее учебной информации. Типичными для самостоятельной работы студентов третьего типа являются курсовые и дипломные проекты.

4-й тип. Создание предпосылок для творческой деятельности. Познавательная деятельность обучаемых при выполнении этих работ заключается в глубоком проникновении в сущность изучаемого объекта, установлении новых связей и отношений, необходимых для нахождения новых, неизвестных ранее принципов, идей, генерирования новой информации. Этот тип самостоятельных работ реализуется обычно при выполнении заданий научно-исследовательского характера, включая курсовые и дипломные проекты.

- самостоятельная работа над графическими проектными заданиями;
- самостоятельная работа над пояснительной запиской дизайн-проекта;
- самостоятельное изучение литературы по теме дизайн-проектирования.

2.1. Самостоятельная работа над графическими проектными заданиями

Программа курса включает в себя самостоятельное выполнение 39 заданий по 6 тематическим разделам: 1) Визуальный образ тематического маршрута в городе: география воображения; 2) Проектирование брендбука для предприятия Свердловской области; 3) Айдентика и сенсорная уникальность городского события; 4) Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий; 5) Промо-коммуникации города в конкурентной среде российских и зарубежных городов; 6) Интерфейс города в виртуальном пространстве

Графические задания дизайн-проекта должны быть выполнены в жанре учебного задания и состоять из этапов.

1 этап. Постановка задачи преподавателем. Показ образцов из методического фонда.

Критерий оценивания:

– в обсуждении темы студент может на профессиональном уровне объяснить специфику дизайн-проекта различных видов изобразительного искусства, обоснованно выстраивать систему аргументации относительно концептуального решения того или иного визуального объекта.

2 этап. Обсуждение темы с каждым студентом. Поисковое эскизирование.

Критерий оценивания:

- графические эскизы соответствуют теме.

3 этап. Обсуждение вариантов эскизов в группе. Отбор успешного варианта.

Критерий оценивания:

– оригинальная идея и новизна, композиционно грамотно расположены все элементы проекта, выполнены требования по качеству подачи графической работы;

– на высоком профессиональном уровне выполнены художественные, структурные и функциональные особенности формообразования.

4 этап. Выполнение задания в чистовом варианте.

Критерий оценивания:

– высокий профессиональный уровень общей практикой дизайн-проектирования для достижения целостности визуального решения;

– развитые навыки проектного построения изобразительной поверхности.

Законченные графические проектные задания представляют собой: эскизы и зарисовки на листах А4 или А3, выполненные на компьютере или в ручной графике; планшет с изображением компьютерной графики 600х800 мм., файл jpg, коэффициент компрессии – 12, dpi – 200 или 300, цветовая модель – RGB и CMYK. Каждый графический планшет представляет собой полноцветную распечатку проектного решения, приклеенную на пенокартон 3-5 мм. По каждой теме руководитель проекта даёт соответствующие пояснения. Каждый планшет должен содержать штамп размером 100х20 мм установленного образца. В нём указываются: тема проекта, исполнитель и руководитель проекта, учебное заведение и год выполнения. Штамп традиционно размещает в правом нижнем углу планшета. Все тексты в нём набираются шрифтом Arial Narrow, 8 п.

Графические задания или медиапрезентация (как вариант графического задания), сдаваемые в качестве проектной работы, должны отвечать минимум пяти критериям:

– соответствие теме, заданию;
– соответствие заданным техническим требованиям;
– оригинальность дизайн-решения;
– целостность;
– общая выразительность.

Электронные презентации и презентационные видео файлы обязательно содержат атрибуционную информацию, аналогичную той, что размещается на титульном листе, однако не имеют общих требований к оформлению. Требования к файлам задаются в процессе работы со студентами, с учётом особенностей дизайн-разработки и технических навыков студента.

2.1.1. Обсуждение с преподавателем вариантов композиционных концепций.

Концепция (от лат. conceptio) ведущий замысел, определенный способ понимания, трактовки какого-либо явления; внезапное рождение идеи, основной мысли, художественного или другого мотива. Концепция определяет стратегию действий.

На этапе определения концептуальных подходов обсуждаются с преподавателем разные варианты дизайна. В процессе обсуждения выявляются: интересные и оригинальные, сильные и слабые стороны дизайнерской идеи. Продумывается содержание композиции, расположении элементов и их функциональность. В рамках концепции студент должен обосновать выбор того или иного шрифта и цветовых сочетаний. Нужно добиваться того, чтобы каждый функциональный элемент дизайна создавался так, чтобы он мог самостоятельно выступать как лучший.

2.1.2. Выполнение поисковых эскизов.

Эскиз – это предварительный поисковый набросок задуманной идеи. Ознакомившись с аналогами и уяснив себе свой вариант, можно делать первые приближенные эскизы дизайн-продукта с целью добиться в дальнейшем наиболее совершенной внешней формы и художественного облика.

Работа над эскизами – это творческий процесс. Сначала эскизы можно выполнять, учитывая только силуэт и общие габариты, характер, образ, не вдаваясь в подробности деталей. Когда же форма более-менее прояснилась, эскизы следует прорабатывать более подробно и в масштабе, чтобы почувствовать соотношение отдельных узлов и частей и целого, их пластическую, конструктивную и эстетическую взаимосвязь.

Систематическое и последовательное исполнение эскизов, набросков работы над заданием позволяет избежать ряда переделок, неизбежных ошибок.

Для эскизных поисков можно использовать второсортную бумагу. Рисуют эскизы чаще всего мягким карандашом, черной шариковой ручкой. К эскизу нужно предъявить требования только самого общего порядка. Он не претендует на окончательно найденную форму, наоборот, дает работу фантазии и воображению дизайнера.

На сбор информации и эскизирование уходит до тридцати процентов рабочего времени. На этом этапе решаются все основные вопросы: форма, цвет, масштабность, пропорции, функциональная образность и т. д. После эскизирования начинается разработка художественно-конструкторского предложения, которая занимает до 30 % рабочего времени, а остальные 40 % идут уже непосредственно на выполнение художественно-конструкторского проекта. Исполнительская сторона проекта занимает меньше времени и требует меньшей мыслительной нагрузки.

Необходимо, чтобы цветовое решение эскиза было выполнено в той же технике и из тех же материалов, что и чистовик.

2.1.3. Выполнение цветографических вариантов эскизов

На этапе цветографических вариантов создаются примерные схемы дизайн-макетов, предлагаются различные варианты стилистических решений, схему расположения на всех графических элементов оформления: логотипа, названия, иллюстрации, основных графических знаков и т. д.

Дизайнер должен представить два-три варианта оформления. При этом каждый из вариантов должен преподносить определенное качество продукта, повторения весьма нежелательны. К примеру, первый вариант выражает надежность и солидность, второй позиционирует энергичность и современность, третий сообщает о неповторимой грации и легкости.

Этим задачам должны соответствовать различные дизайнерские приемы: цветовая гамма, стилистические приемы, шрифты, наличие фона и другое.

2.1.4. Вёрстка макета.

Вёрстка – это расположение составных элементов (текста, заголовков, изображений, таблиц) на странице документа. Вёрстка бывает следующих видов: книжная, газетно-журнальная, вёрстка веб-документов.

К моменту начала вёрстки должен быть утверждён принципиальный макет будущего полиграфического издания (книги, журнала, буклета, каталога, проспекта, листовки, веб-сайта). Расчёт полосы набора, выбор гарнитуры, шрифтового и технического оформления основного текста, аппарата, приложений, заголовков различных ступеней, принципов размещения иллюстраций, рисунков и схем, следующих в тексте.

Для работы над макетом дизайнеру необходимо вполне отчётливо представлять себе структуру и специфику содержания рукописи. Как правило, дизайнер опирается в своих расчётах на составленный редактором и автором рабочий план рубрикации. В разных случаях большее или меньшее влияние на создание макета книги оказывают производственные, экономические и другие внешние факторы. В сложных случаях производится предварительная вёрстка, по результатам которой макет может быть скорректирован или дополнительно уточнён.

2.2. Самостоятельная работа над пояснительной запиской дизайн-проекта

Пояснительная записка – это неотъемлемая часть любого дизайн-проекта, которая должна отвечать минимум пяти критериям:

- соответствие теме, авторскому замыслу и визуальному решению.
- соответствие требованиям к оформлению.
- соответствие контента заданной структуре.
- обоснованность предлагаемых проектных ходов и решений.
- логичность и грамотность изложения.

2.2.1. Общие требования к пояснительной записке:

- текстовый документ А4, файл doc, либо pdf с включенными изображениями, с различными приложениями (рисунки, таблицы и др.), в котором автором описаны все основные параметры созданного им проекта;
- совокупный объём текста пояснительной записки (без иллюстраций, схем, таблиц и приложений) должен быть 45 страниц А4;
- пояснительная записка должна быть выполнена печатным способом с использованием компьютера и принтера на одной стороне листа белой бумаги формата А4 (210х297 мм) через полтора интервала и размером шрифта 12-14 пунктов;
- страницы пояснительной записки должны иметь следующие поля: левое – 25 мм, правое – 10 мм, верхнее – 20 мм, нижнее – 20 мм. Абзацный отступ должен быть одинаковым по всему тексту;
- ссылки на информационные источники оформляются по ГОСТ Р 7.0.5-2008 (URL: http://ru.wikisource.org/wiki/ГОСТ_Р_7.0.5-2008).
- все рисунки, таблицы, схемы и диаграммы должны быть пронумерованы и иметь подписи (напр.: Рисунок 1. Вид на Исторический сквер города Екатеринбурга);
- рисунки рекомендуется размещать в тексте записки на отдельных листах (не между абзацами на странице) или как приложения в конце.
- материалы авторской проектной разработки в виде приложений обязательно должны быть распечатаны в цвете. Остальные приложения также желательно печатать в цвете, в исключительных случаях, в целях экономии, они могут быть представлены в записке в черно-белом виде.

2.2.2. Типовая структура пояснительной записки.

I. Титульный лист, на котором должны быть указаны следующие данные:

- полное наименование учредителя вуза;
- полное и краткое наименование вуза;
- название документа и дисциплины;
- тема курсового дизайн-проекта;
- направление подготовки и профиль (с указанием шифра);
- сведения о студенте, выполнившем проект (Фамилия И. О., группа)

– сведения о руководителе проекта/преподавателе (Фамилия И. О., учёная степень и звание, должность);

– место и год выполнения проекта (город, год).

II. Аннотация

В аннотации обычно указывается тема внутри тематического направления и описание состава проекта (напр., проект выполнена на тему «…» в рамках тематического направления «…», состоит из «…» графических планшетов и пояснительной записки объёмом «…» листов А4). В некоторых случаях в аннотации уместно приводить список ключевых слов проекта. Общий объём аннотации — не более одного-двух абзацев текста.

III. Содержание

Содержание состоит из наименований разделов и параграфов пояснительной записки с обязательным указанием соответствующих страниц. Также в содержании могут отдельно индексироваться приложения. Обычно все пункты содержания размещают на одной странице, без дроблений на мелкие подпункты.

IV. Актуальность проектной разработки

В данном разделе автору проекта необходимо ответить на ключевые вопросы: как вписан проект в текущую социокультурную ситуацию, в чём его новизна, почему и кому может быть он интересен в текущий момент времени. Финальная редакция данного раздела неизбежно будет основываться также и на результатах проекта, однако до этапа проектирования автор должен понимать, насколько перспективна его проектная идея. Средний объём раздела – от полстраницы до одной страницы А4.

V. Анализ предпроектной ситуации.

Анализ предпроектной ситуации обычно занимает значительную часть пояснительной записки и содержит несколько ключевых параграфов:

V.1. Описание объекта проектирования

В данном параграфе обычно описываются основные параметры того объекта, условий или ситуации, с которыми начинает работу дизайнер. В их число могут входить (в зависимости от темы): туристический маршрут (описание ключевых точек, стоимость, участники и т. п.), какое-либо мероприятие или заведение, для которых выполняется тот или иной проект, реальная или виртуальная среда, в которой должен функционировать проект и т. д. В разделе обязательно должны присутствовать исследовательские материалы (снимки, видео- или аудиозаписи с мест, текстовые описания автора и т. п.). Выявляются проблемы, которые могут быть решены при помощи дизайн-проекта.

Описание и изучение «среды жизни» дизайн объекта:

– текстовое описание;

– несколько листов цветных клаузур формата А3.

Составление перечня предметов (объектов), с которыми объект проектирования вступает во взаимодействие в процессе эксплуатации.

Анализ назначения объекта, условий его применения (эксплуатации), способов и приемов использования:

– текстовое описание;

– несколько листов цветных клаузур формата А3.

Результатом обзора и анализа объекта проектирования являются тексты и клаузуры на А3.

V.2. Анализ и описание целевой аудитории

Четкое понимание целевой аудитории – ключевой фактор для дизайн-проекта. Не зная, к кому вы обращаетесь и для кого предназначены ваши услуги или товары, вы не сможете

эффективно рекламировать и продать их. Продукт, созданный «для всех», может оказаться продуктом «для никого». В соответствии с избранной темой автор выбирает способ описания целевой аудитории (социальный, психологический, возрастной, по привычкам и приверженностям и т. п.). В итоге автор должен показать, на кого в конечном итоге будет рассчитан его проект, на чьё восприятие.

V.2.1. Составить и описать предполагаемый «портрет» потребителя:

– ответить на вопрос: «зачем знать своего клиента?»;
– определить ядро целевой аудитории;
– демографические характеристики (пол, возраст, местожительства, национальность, религия, состав и жизненный цикл семьи и др.);
– ключевые ценности (материальные и духовные);
– психографические характеристики (активность, хобби, жизненная позиция, личностные характеристики и взгляды, интересы и предпочтения, модели поведения, др.);
– мотиваторы ЦА (комфорт, безопасность, престиж, общение, любопытство, выгода, авторитетность, здоровье, другое);
– ключевые проблемы ЦА (финансовые, нехватка времени, жилищные, в работе, личностные, здоровье, страх за будущее и т.д.).

V.2.2. Составить карту эмпатии.

Эмпатия – психологический термин, который отражает способность понимать чувства и настроения других людей. Это не просто эмоциональное сопереживание, а умение поставить себя на место другого и увидеть мир его глазами. Карта эмпатии – это метод исследования целевой аудитории. Главная задача карты эмпатии – составить подробный портрет идеального потребителя для конкретного продукта. Она позволяет визуализировать идеи и взглянуть на продукт глазами потребителя. Вы поймете, способен ли ваш товар решить его проблемы, ведь если это не так, никакая реклама и вложения не сделают предложение убедительным для покупателя. Подобная карта может быть составлена как для реально существующего товара или услуги, так и для идеи продукта. Карта эмпатии выполняется как графическая схема (коллаж, рисунки, тексты) на листе ватмана А1, в центре которой располагается пользователь, выбранный вами из целевой аудитории. Вокруг него – шесть блоков:

а) думаю и чувствую

– что человек знает о товаре/услуге/проблеме («продукте»);
– как он эмоционально относится к продукту;
– высказанные и невысказанные желания, связанные с продуктом;
– какие слова и поступки действительно трогают человека и оставляют след в его памяти;
– в каком эмоциональном настроении человек находится большую часть времени.

б) Вижу

– в какой среде живет человек;
– какая информация о продукте к нему поступает из внешних источников;
– какие проблемы, связанные с продуктом, встречаются в его жизни;
– какие конкурирующие предложения он видит.

в) Слышу

– кто является авторитетом, влияющим на мнение человека (родители, муж/жена, коллеги, соседи);
– в какой степени человек подвержен влиянию авторитета;
– какие медиа сознательно или подсознательно воздействуют на него;
– что он слышит ежедневно.

г) говорю и делаю

– публичные высказывания потребителя о продукте (цитаты);

– источники и методы поиска информации о продукте;
– отношение к людям, уже купившим продукт;
– восприятие человека окружающими людьми, с которыми он говорит о продукте.

д) болевые точки
– с какими неудачами и разочарованиями сталкивался;
– «скользкие» темы, которые вызывают дискомфорт;
– существующие страхи, опасения, тревоги, которые могут стать причиной отказа потребителя от приобретения продукта;
– на какой риск он идет ради получения желаемого.

е) успехи и стремления
– к какой цели человек стремится и чего хочет достичь в итоге;
– по какому критерию оценивает успех;
– какими методами пользуется, идя к намеченной цели;
– что в продукте может заинтересовать потребителя как инструмент достижения этой цели.

Как получить данные для карты эмпатии? В зависимости от продукта (товар, услуга, проект) используются разные методы сбора информации или их совокупность.

– Анализ профилей в социальных сетях дает возможность изучить, в каких группах состоит потребитель, какие мероприятия посещает, какими событиями интересуется. Эти данные полезны для заполнения блока «говорю и делаю».
– Если ваш товар уже существует на рынке можно использовать интернет-опросы на официальных сайтах продукта и опросы в социальных сетях.
– Хороший результат дает изучение специализированных форумов и интернет-сообществ, где люди общаются в неформальной манере. Из этих источников можно не только узнать официальные данные, но и понять эмоциональное отношение потребителя к продукту. То, что пишет сам человек, важно для заполнения блока «думаю и чувствую», а общая тематика, высказывания и настроение на форуме можно использовать для занесения информации в блок «слышу».
– Анализ медиасреды, в которой находится потребитель: наружная и телевизионная реклама, пресса и профессиональные издания, которые он получает. Это данные для заполнения блоков «вижу» и «слышу».
– Интервьюирование представителей целевой группы (блок «говорю и делаю»).
– В карту эмпатии обязательно внести личные наблюдения за потребителями и собственный опыт работы с ними. Иногда полезным будет наблюдение за успешными конкурентами и анализ полученной информации с адаптацией относительно собственной продукции.

В ходе исследований нужно изучить не только то, как потребители взаимодействуют с вашим продуктом, но и их отношение к той проблеме, которую этот товар решает.

V.2.3. Создать перечень необходимых действий.
– Что вы хотите от своих потребителей?
– Покупки товара или услуги?
– Распространения информации о вашей компании среди коллег и друзей?
– Установление устойчивых ассоциаций между продуктом и сферой жизнедеятельности? И т.д.

V.2.4. Определить главную эмоцию, которую будет транслировать проект своей целевой аудитории. Составить карту эмоций вашего проекта.

Результатом обзора и анализа целевой аудитории являются: карта эмпатии, карта эмоций, инфографика, клаузуры на А3.

V.3. Обзор и анализ аналогов

Традиционно в качестве аналогового ряда в учебном процессе используется графическая или изобразительная информация в виде фотоматериалов, схем, чертежей и визуализации работ дизайнеров (художников), выбранных с учетом установленных критериев. Основными критериями отбора объектов для анализа являются их функциональные и эмоционально-эстетические характеристики. Аналоги выбираются и анализируются в зависимости от темы. Они обязательно должны быть поделены на группы/типы, как минимум на прямые и косвенные. Под прямыми аналогами в первую очередь понимаются проектные решения, выполненные по аналогичным темам. Под косвенными аналогами могут пониматься проектные решения из других тем и областей дизайна, которые можно применить в условиях конкретного курсового проектирования. К ним могут относиться различные технологии, стилистические приёмы и решения из любого другого вида искусств или профессиональной деятельности, а также мотивы, продиктованные природными формами и процессами и многое другое.

Исследования и анализ выбранных аналогов проводятся в соответствии с разработанной методической схемой. Внимание студентов акцентируется на исследовании формирования и практической реализации будущего дизайн-концепта.

Основные позиции аналитической работы, которые применяются для анализа аналогов конкурентов и при проектировании собственного продукта графического дизайна.

V.3.1. В анализе аналогов необходимо сравнивать отечественные и зарубежные образцы, как и отечественных, так и зарубежных образцов должно быть не менее трех. Когда, где и кто сделал (год, город, страна, имя автора или название организации).

V.3.2. При анализе нейминга и логотипа необходимо определить перечень ключевых слов:

– наименование объекта;
– наименование фирмы-производителя;
– анализ смыслового значения ключевых слов, их этимология (языковое происхождение);
– составление перечня слов-синонимов и родственных понятий;
– описание фонетико-звукового образа ключевых слов, слов–синонимов и родственных понятий.

V.3.3. При анализе визуальных свойств графического объекта необходимо определить:

– вид, жанр, графический стиль;
– художественная техника (витраж, мозаика, фреска, роспись, офсет, шелкография, монотипия и т.д.) и используемые материалы (бумага (какая?), холст, картон (какой?), краски (какие?) и др.).
– применение декоративно прикладных элементов в оформлении;
– используемый сюжет и образы;
– пластика формы (геометрическая, скульптурная, органическая);
– объемно-пространственная и композиционная организация (формат, движение глаза, выстроена по горизонтали (вертикали, диагонали), центр композиционный и смысловой, композиционная доминанта и её роль, какой вид ритма применяется, статичность, динамичность формы, симметрия, асимметрия, ритмическая организация, зрительная масса, масштабность формы по отношению к человеку, планы (первый, второй, третий) и др.);
– цвет (колорит, палитра, гамма, цвет, оттенок, вид цветовой гармонии, теплые, холодные, контрастные, нюансные, фон и названия цветов в палитре (охра, лимонно-желтый, краплак и т.д.), другие сочетания);
– психологическое воздействие цвета на потребителя изделия (диалог красок, цвета яркие, блеклые, звонкие, приглушенные, сочные, броские, спокойные, насыщенные, нежные,

суровые, легкие, жгучие, веселые, бодрые, лирические, грустные, прозрачные, бледные, переход от света к тени, яркость, глубина цвета и др.);

– прочие приёмы, передающие психологию (резкий (порывистый) мазок, четкий рисунок, яркое цветовое пятно, мозаичность, витражность, имитация гобелена, декоративность, светотеневая моделировка объема и т.д.).

Вывод по проведённому анализу одного аналога графического дизайна:

– проблематика и ключевые вопросы, которые решает автор (дизайнер, художник, архитектор).

– мастерство автора графического объекта (профессионально, мастерски, безупречно, безукоризненная передача… дизайнер (художник) сумел…, не сумел …мы увидели…мы не увидели… и т.д.) этот пункт анализа является наиболее сложным, вы должны в полной мере проявить навыки художественной критики: знание профессиональной лексики, смелость мышления, отметить не только то, какие художественные приемы использует автор, но и насколько ему как мастеру удается достичь главной проектной задачи – воздействие на целевую аудиторию с целью приобретения объекта графического дизайна.

V.3.4. При анализе особенностей структурно-морфологической организации объекта дизайна необходимо определить:

– строение формы и степень ее сложности;
– свойства формообразующих материалов;
– утилитарная значимость объекта графического дизайна;
– эстетическая значимость объекта графического дизайна;
– символическая значимость объекта графического дизайна.

При анализе особенностей специфических существенных свойств и характеристик изделия необходимо определить:

– физико-механические свойства (деформационные, прочностные и др.);

– оптические свойства (взаимодействие со светом, матовость, зеркальность, отражение, поглощение, преломление и др.);

– акустические свойства (звукопроводность, звукопоглощение, звук материала (хруст, звон и т.д.) и др.);

– тактильные (осязаемые) свойства (мягкий, твердый, гладкий, фактурный, ворсистый и др.).

На основании проведённого анализа делается вывод о том, какими концептуальными, визуальными и иными признаками должен обладать будущий проект. Анализ проводится с использованием описательных и графических методик. Результатом обзора и анализа аналогов являются: инфографика, построение ментальных карт и клаузур, составление композиционных схем.

VI. Постановка проектной проблемы.

После проведенного анализа предпроектной ситуации и выявления всех проблем объекта проектирования, студент выбирает одну проблему, которую будет решать при помощи дизайн-проектирования. Рамки проектного задания не позволяют решить все проблемы объекта проектирования, поэтому студент должен обосновать свой выбор конкретной проблемы для дальнейшего проектирования.

VII. Цель проекта

По результатам предпроектного анализа студент определяет главную цель своего проекта. Проектная цель должна описываться через целеполагание, то есть конечной целью дизайн-проектирования не может быть результат в виде завершённого проекта — продукта дизайна. Конечной целью должно являться качественное изменение изначального состояния ситуации. Например, если производится ребрендинг, то конечной целью будет не создание нового имени услуги, логотипа или комплекса айдентики, а какая-то рыночная выгода: повышение

узнаваемости, выражение новых ценностей фестиваля и т. п. При этом под рынком может пониматься как место экономического, так и символического обмена.

VIII. Задачи проекта.

После определения с целью проекта ставятся ряд задач, обуславливающих достижение цели. Формулировки задач должны обозначать конкретные шаги по достижению цели (определённые аналитические работы, разработку концепции, проектирование отдельных элементов и т. д.). Четкие формулировки задач позволяют достичь результата при минимальных усилиях, потому что задачи обеспечивают надежный фундамент проекта.

IX. Описание и разработка дизайн-концепции проекта.

Когда все исходные позиции по теме определены, студент приступает непосредственно к выработке дизайн-концепции, то есть целостного взгляда на будущее проектное решение. Дизайн-концепцию можно сравнить с кратким содержанием книги, которая дает общее понятие о том, как будет выглядеть готовый реализованный проект. Может включать в себя эскизы, фотопривязки, трехмерные изображения и тому подобное. С помощью концепции можно увидеть проект в целом без частных подробностей. Это своего рода, выбор направления, в котором следует двигаться дальше. После утверждения дизайн-концепции можно создавать рабочий проект.

В концепции отражаются цели и задачи, а также пути взаимодействия с целевой аудиторией, включающие желаемую реакцию и эмоцию. Именно на основе концепции составляются: логотип, рекламный слоган, графический стиль рекламных материалов, способ их подачи, характер коммуникации с потребителем; каналы взаимодействия с потребителем; эстетические установки; технико-экономические условия и др.

IX.1. Разработка концепции – это дисциплинированный процесс, в котором используются различные проектные методы выработки идей. Для работы с проектными методами используют записи на доске, на листе ватмана формата А1, эскизирование на формате А3, построение ментальных карт, инфографику, схемы, склеивание объемного макета и др. Для выработки концепции целесообразно воспользоваться одним-двумя методами. Метод отражает повторяемость приемов и путей дизайнерской деятельности, которые впоследствии становятся закономерностями в создании проектной модели, правилами работы дизайнера.

IX.1.1. Метод эвристической аналогии. Используются аналогичные решения, взятые из народного костюма или национальной одежды, инженерных решений, произведений архитектуры. Дизайнер сталкивается с интерпретацией творческого источника и превращает его путем трансформации в проектное решение.

IX.1.2. Метод агрегатирования. Создание дизайн объекта путем объединения совокупности элементов, устанавливаемых в различном сочетании на общем основании. Для удобства сочленения комбинируемые элементы обладают полной взаимозаменяемостью по эксплуатационным показателям и присоединительным размерам.

IX.1.3. Метод ассоциации. Он может дать наибольший эффект в том случае, если творческое воображение дизайнера обращается к разным идеям окружающей действительности, таким образом можно трансформировать любой мотив, фрагмент чего-то или источник целиком. Творческими источниками могут быть любые явления природы, события в обществе, предметы действительности, которые нас окружают. Ассоциации могут быть предметные, абстрактные, психологические, ирреальные.

IX.1.4. Метод «вживания в роль». Осмысление задач проектирования с учетом прогнозируемой реакции потребителя. Строя модель потребителя, автор проекта должен понимать результат проектирования не просто как программирование духовно-практического поведения людей, но как двухстороннюю коммуникацию изделия или среды с равноправным адресатом художественного сообщения. Возможны два основных направления взаимодействия потребителя с окружением и объектом дизайна, которые формируются в процессе активного

восприятия, выбора и оценки вещи. Первое обеспечивает человеку сохранение и, возможно, закрепление уже выработанного им индивидуального стиля деятельности в предметной среде и ее эмоционального отражения. Второе обеспечивает изменение в стиле индивидуальной деятельности в среде и формирование новых типов эмоционального и эстетического к ней отношения. Как правило, второе направление определяет более высокий созидательный порядок психологических структур деятельности, чем первое. Дизайнер, создавая новые вещи, закрепляет на новом уровне традиционные или строит новые формы организации предметной среды. Фактически происходят два процесса: преобразование мира дизайнером и изменение мира потребителем. Поэтому продуктивный диалог между дизайнером и потребителем происходит только при общности их направления.

IX.1.5. Метод мозгового штурма (от англ. brain storming) – этот метод не предназначен для поиска правильных или неправильных решений, на этой стадии только подыскивается идея:

а) мозговой штурм действий, анализируются действия, которые можно предпринять для решения проектной задачи;

б) мозговой штурм слов, когда мы анализируем слова, подбираем синонимы, антонимы, рифмующиеся слова, подыскиваем метафоры, которые могут привести к новым решениям, слова записываются в столбик на листе ватмана;

в) мозговой штурм визуальный, для решения поставленной задачи делать эскизные наброски за очень ограниченное время, по таймеру.

IX.1.6. Метод проективографии. Метод проектно-графической деятельности «построения различных вещей» на базе компьютерной техники, развивающий существующие учения «о фигурах, пропорциях и отображениях» (в частности, начертательную геометрию). Проективография – наукоемкий инструмент для достижения целей гармонизации в формотворчестве, в работе дизайнера, архитектора, инженера. Проективография сообщает творческой работе некоторое новое качество научного мышления, которое дается только специальными «проективными» методами преобразований в сочетании с привлечением комбинаторного мышления на основе перебора и изучения всех возможных перестановок пространственных элементов. Переход из трехмерного пространства в двухмерное, отображение на особым образом упорядоченном поле чертежа, дающее специфические метрические эффекты, является ключом расшифровки проектно графических отображений, в «памяти» которых удерживаются многовариантные пространственные пластические решения формообразования.

IX.1.7. Метод структурного моделирования. Свободная (непредубежденная) компоновка первичных модульных элементов в разнообразные по конфигурации и связям системы и структурные комплексы. Метод структурного моделирования используется при поисках и разработке гибких, открытых для развития систем, обладающих композиционной способностью «присоединяемости». Метод гармонично увязывает требования унификации при индустриальном производстве с возможностью индивидуализации отдельных композиционных решений и является гибким средством организации разнообразных предметно-пространственных образований.

IX.1.8. Метод сценарного моделирования. Литературно-графическая форма раскрытия существа проектируемого объекта. Сценарий должен отражать будущее состояние системы, логическую последовательность ее формирования, развертывание шаг за шагом отдельных ситуаций (мизансцен). При этом в одних случаях значение имеет фактор времени и связь событий, составляющих интерес объекта; в других – качественное описание возможных вариантов обстановки и состояний среды; в-третьих – параметры вероятной картины, полученной в результате прогнозирования, и т.д.

IX.1.9. Метод сценарного моделирования обычно применяется:

а) до построения «дерева целей» для выявления возможных будущих состояний системы, чтобы правильно и точно сформулировать отдельные цели и подцели;

б) при разработке плана и программы для демонстрации отдельных проектных шагов, с помощью которых достигаются цели;

в) для эффективного выполнения решения, включенного в программу.

IX.1.10. Метод случайностей и ассоциаций. Сознательное использование случайных находок, возникших при генерировании ассоциаций заданного объекта проектирования с различными признаками произвольно выбранных объектов – «синонимов» – для последующей наработки новых проектно-творческих идей.

IX.1.11. Творческий метод. Закономерности создания художественных образов среды, структура организации профессионального мышления. В отличие от стиля воплощает закономерности построения самих архитектурных и средовых объектов и с этих позиций метод и стиль соотносятся как путь исканий и их итог. Творческий метод может быть авторским, принадлежать группе авторов, определенному времени, направлению и т.д.

IX.1.12. Метод «синектики». Проектная деятельность, сознательно использующая разного рода механизмы творчества, в основном различные типы аналогий, для целенаправленного ориентирования спонтанной активности мозга и нервной системы. Творческая активность в методе «сенектики» вызывается внутренними причинами или пробуждениями, основанными на необходимости самодвижения и самовыражения мысли или идеи, и возникает без внешних воздействий, самопроизвольно.

IX.1.13. Метод футурология (в дизайне). Творческий метод, ориентированный на прогноз и поисковое проектирование с изображением свойств будущих объектов на языке зрительных образов. Аналогом работ по футурологии является понятие теории изобретательства «идеальный конечный результат», при формулировании которого условно снимаются любые ограничения технического или экономического порядка, а вопрос, как достичь этого результата, решается позже. При этом, чем на более отдаленное будущее ориентирована разработка, тем менее эффективными становятся строго логические методы работы, уступая место общекультурным соображениям и интуиции специалиста. Дизайнерская футурология не только прогнозирует реализуемые впоследствии формы и пути развития нашего предметно-пространственного окружения, но и необходима самому дизайну в качестве стимулятора и катализатора свежих проектных идей, так как отказываясь от проектирования «по прототипам», провоцирует и совершенствует неординарность мышления, умение ставить проблемы и моделировать любые ситуации. Жанры и виды дизайнерской футурологии – проекты утопии и антиутопии, проекты-предостережения, гипотезы, альтернативы, проекты-шутки и карикатуры как отдельных вещей и фрагментов среды, так и концепции жизнедеятельности. Предметом футурологических исследований может стать техническая возможность, свойства вещи, потребительские требования, структурно-морфологические характеристики, эксперименты в области формы, стиля, образа. Богатейшие возможности метода, как в сфере дизайнерского прогноза, так и в сфере художественных возможностей визуализации проекта, породили подлинный бум этого направления в 1960—1970-е годы (Футуродизайн, Бумажная архитектура).

IX.1.14. «Штучный метод». Дизайнерское проектирование отдельных вещей или их небольших комплексов с целью создания уникальных объектов, образцов или разработки новых процессов. Проектная концепция и художественный принцип деятельности дизайнера в этом случае не всегда формулируются методически и не оформляются документально, однако это не означает, что их нет. Они явно или подспудно вынашиваются дизайнером фактически с момента получения заказа и до формирования предложения, находя свое определенное вербальное или визуальное выражение в техническом задании, в предпроектном анализе, в эскизном предложении и других проектных материалах. «Штучный» объект дизайнер разрабатывает в одиночку или с небольшим коллективом единомышленников, который решает проблемы координации действий и организации работ в непосредственном общении его членов.

IX.1.15. Метод «ликвидация тупиковых ситуаций». Метод расширения области творческого поиска или выбора новых направлений решения проектной задачи в случае, если очевидная область не дала приемлемого результата. При «Ликвидация тупиковых ситуаций» проектировщик ориентируется на те участки пространства поиска, которые первоначально были исключены на основании ошибочных или утративших силу предположений о приемлемости возможных решений. При этом предполагается: использовать приемы уменьшения психологической инерции мышления и упорядочения перебора вариантов решения (например,

метод контрольных «наводящих» вопросов); вести поиск новых взаимосвязей между частями имеющегося неудовлетворительного решения; переоценивать проектную ситуацию заменой слов, характеризующих затруднение, их синонимами; принимать условия, что проблема решена, и идти от последствий вновь к основной структуре; использовать методы аналогий; использовать случайности как подсказку для решения творческой задачи; делать «дикие», произвольные предложения; принимать правдоподобное, но заведомо неправильное решение и предлагать специалистам раскритиковать его; принимать невозможное решение и анализировать его; предлагать за ограниченное время как можно больше решений (при «мозговой атаке») и т.д.

IX.1.16. Метод коллективного поиска идей. Метод решения актуальных проблем путем использования совместной работы группы специалистов; эффективная форма изобретательства, рационализаторства, проектирования. Коллективный поиск идей предполагает целенаправленный, систематический сбор и обобщение сведений об основных аспектах проектной проблемы и поиск ее решения с учетом реальных требований, изначально сформулированных в виде постановки проблемы, принципиального обзора важнейшей информации о ней, указания возможных направлений поиска и связанных с ними частных подзадачах. Формы коллективного поиска идей– проектный семинар, «мозговая атака» и др.

IX.1.17. Метод комбинаторики. Метод формообразования в дизайне, основанный на применении закономерностей разноариантного изменения пространственных конструктивных, функциональных и графических структур объекта, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов. Специфика комбинаторики близка к природному формообразованию, дает возможность многократно и по-разному использовать элементы дизайн-конструкций и имеет прямое отношение к унифицированному массовому производству. Благодаря комбинаторике мир окружающих нас форм не только бесконечно разнообразен, но и экономно устроен, т.к. многие из них есть производное от сочетаний одних и тех же элементов. Комбинаторика - это механизм, порождающий по определенным правилам богатство форм с заданными свойствами. В дизайнерском творчестве комбинаторику можно условно разделить на два направления - функционально-содержательное (собирающее из одинакового набора разных деталей индивидуальные приборы и изделия – мебельные гарнитуры, кухонные комбайны и т.д.) и формально-образное, использующее возможности комбинаторики для обогащения облика дизайн-объекта за счет вариаций цвета, группировки, орнаментации элементов целого, например, в графическом дизайне.

IX.1.18. Метод «дельфы» (дельфийская техника) Индивидуальное анкетирование мнений экспертов с целью выявления преобладающего суждения специалистов, исключающее прямые дебаты и позволяющее экспертам оценивать свои суждения с учетом ответов и доводов коллег. Метод «дельфы» реализует через обратные связи мнений системный подход к коллективному мышлению, «снимая» случайные влияния психологических факторов. Используется при сборе уникальных данных, затрагивающих профессиональные проблемы, при экспертизе, определении приоритетов и других действиях, требующих специальной квалификации.

IX.2. Подготовка двух-трех вариантов концепций для обсуждения.

IX.3. Выбор итоговой концепции для начала проектирования.

X. Описание проектного решения.

На основе дизайн-концепции разрабатываются проектные предложения по теме. В описание проектного решения входит текст, в котором изложены конкретные проектные решения: описывается конечная визуальная стилистика и каждый разработанный элемент проекта. Например, если автор работал с неймингом, то подробно описывает семантические значения разработанного названия, этимологию слова, возможности транслитерирования и перевода на иностранные языки и др. При описании графики указывает способы выстраивания визуальной коммуникации (носители, места и способы их размещения и т. д.), образную структуру изображений, графические приёмы, используемые материалы, технологию получения изображения и т. п. В каждом отельном случае описание будет зависеть от состава и специфики проекта.

X.1. Пример, состава проекта и носителей фирменной айдентики:

– разработка элементов айдентики (нейминг, знак, логотип и указание его применения, фирменный шрифт и указание его применения, фирменный цвет и указание его применения, фирменная полиграфическая сетка и указание её применения, иллюстрации и паттерны, раппорты и др.);

– разработка деловой документации (визитка, бланк А4, конверт и др.);

– разработка полиграфической продукции (плакат, афиша, книга, буклет, лефлет, каталог, флаер, пригласительный и др.);

– разработка рекламных носителей (витрина, автомобиль, баннер, штендер, вывеска, входная группа, веб-сайт и др.);

– разработка сувениров (магнит, открытка, кружка, футболка, ручка, брелок и др.);

– разработка специфических носителей (настольные игры, карты пешеходных маршрутов, мультимедиа, мебель, посуда, светильники, арт-объекты, одежда, элементы сервировки, элементы интерьера, наградные статуэтки и медали, др.);

– разработка знаков визуальной коммуникации и навигации в среде (стрелки, цифры, указатели, таблички, пиктограммы и др.);

– разработка брендбука.

X.2.Применение проектных принципов:

– ритм и баланс;
– масштаб и масштабность;
– текстура;
– цвет;
– гештальт;
– иерархия подачи информации зрителю, движение глаза;
– модульность;
– сетка;
– паттерн.

X.3.Выработка и обоснование проектного решения с точки зрения:

– графического стиля;
– композиционного решения;
– цветового решения;
– шрифтового решения.

X.4. Варианты и эскизный поиск.

На первых этапах проектирования должно появиться два-три варианта, что в дальнейшем позволит выявить наиболее удачное дизайнерское решение. Эскизный поиск — неотъемлемая часть работы над каждым элементом дизайн-проекта. Весь произведённый поиск подшивается (эскизы, промежуточные решения, компоновочные схемы и т. п.) с делением на разделы (эскизный поиск визуального решения объектов, поиск композиционного решения планшетной экспозиции, поиск и отрисовка деталей объектов и д.).

X.5. Создание оригинал-макетов.

– всё объекты дизайна выполнены в соответствующем масштабе (1:1, 1:2, 1:10 и т.п.).
– представлены чертежи с размерами.
– выполнены распечатки оригинал-макетов.

X.6. Технико-экономическое обоснование проекта.

Таблицы с экспликацией использованных материалов (наименование и артикул бумаги, плёнки, металлических конструкций и т.п.) с указанием номинального объема (штуки, литры, килограммы, квадратные и погонные метры и другое). Стоимость за единицу и стоимость реализации всего проекта.

XI. Выводы и дальнейшие перспективы развития проекта.

В данном разделе необходимо кратко описать полученный результат в соответствии с поставленной целью, ответить на вопросы, поставленные в задачах, указать возможные варианты развития проектного решения, перспективные области применения. Обоснование подходов проектной разработки с точки зрения эстетики, актуальности, целостности, экономической рентабельности.

XII. Информационные источники.

Список должен содержать не менее 40 информационных источников и оформлен в соответствии с ГОСТом, составлен последовательно в алфавитном порядке, либо в порядке упоминания в тексте пояснительной записки.

XIII. Приложение.

В приложении содержится весь объем графических материалов, использованных в процессе проектирования: фотографии, сканированные эскизы с ручной графикой, раскадровка мультимедийных материалов, инфографика, чертежи и др.

2.3. Самостоятельное изучение литературы по теме дизайн-проектирования

Несмотря на то, что современные студенты отдают предпочтение электронным носителям информации, все же основным, наиболее эффективным методом обучения была и остается работа с книгой. Овладение навыками работы с первоисточником, включает в себя три основных взаимосвязанных момента:

- умение читать;
- умение понимать;
- умение вести четкую запись прочитанного.

Грамотная работа с первоисточником предполагает соблюдение ряда правил и приемов, они включают:

- просматривание литературы, которая особенно необходима для самостоятельного подбора дополнительного материала к докладу или реферату (просмотр титульного листа, оглавления, введения, заключения, выводов по главам и т. д.);
- внимательное изучение содержания первоисточника;
- составление формально-логической модели, словесно-схематическое изображение прочитанного;
- составление развернутого плана первоисточника, выделение главных вопросов;
- фиксирование художественных ассоциаций к документу (в виде иллюстраций), можно даже предложить студентам проиллюстрировать текст;
- конспектирование как основной вид работы над первоисточником (составление вопросно-ответного, текстуального, свободного, тематического конспекта и д.р.);
- составление матрицы идей (сравнительных характеристик однородных явлений в трудах разных авторов);
- составление тезисов (простых и сложных) – краткое изложение основных мыслей (тезисов) прочитанного текста; тезисы – слегка формализованное резюме, где выделены основные положения, и каждое из них рассмотрено в отдельности;
- аннотирование – краткое свернутое изложение содержания прочитанного без потери существенного смысла;
- составление карточек, что является и сбором материала, и его систематизацией; это подвижная форма конспекта, так как карточку можно заменить новой, переставить в другой раздел;
- составление тематического словаря (тезауруса) – упорядочение комплекса базовых понятий по определенному разделу или теме.

Работу над первоисточником студент должен начинать с предварительного общего ознакомления с книгой, в которой опубликован необходимый материал.

Приложение 6

Тематика курсовых работ*

Направление	Примерная тематика
Курсовая № 1	
Брендбук культурного мероприятия, учреждения культуры города или тематического проекта	– Брендбук театра, музея, КДЦ и других учреждений культуры. – Брендбук фестиваля, конкурса и других массовых культурных событий различного уровня (международный, национальный, региональный, городской) – Брендбук социокультурного проекта «…..»
Курсовая № 2	
Навигационные системы в условиях городской среды или в интерьерах общественных зданий	– Визуальная система навигации в условиях городской среды (на примере города ...) – Графическая система визуальной навигации по знаковым местам города Екатеринбурга – Система визуальной навигации в учреждения культуры (МБОУ ВО ЕАСИ, ДК Орджоникидзевский, Музей города Екатеринбурга и т.д.). – Графическая система транспортной навигации (на примере маршрута…). – Графическая система визуальной навигации по парку города Екатеринбурга (на примере парка…) – Визуальная система путеводных знаков в среде жилого района (на примере …) – Карта пешехода: навигация от остановок транспорта до учреждений культуры (МБОУ ВПО ЕАСИ, ДШИ, КДЦ и т.д.)

*** Подробнее о структуре и содержании курсовых работ см.:**

1. Методические указания для подготовки курсовой работы №1 по дисциплине «Дизайн-проектирование», направление подготовки бакалавров 50.03.01. Искусства и гуманитарные науки. Профиль подготовки «Визуальные коммуникации». Екатеринбург. в текущей редакции

Методические указания для подготовки курсовой работы №2 по дисциплине «Дизайн-проектирование», направление подготовки бакалавров 50.03.01. Искусства и гуманитарные науки. Профиль подготовки «Визуальные коммуникации». Екатеринбург, в текущей редакции

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.02

МЕДИА-ДИЗАЙН

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»
Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):

преподаватель кафедры актуальных культурных практик	П.В. Мазалов
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)

Заведующий кафедрой	У.П. Ефремова
	(И.О. Фамилия)

Согласовано:

Заведующий Библиотечно-информационным центром	С.П. Кожинова
	(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – формирование комплекса знаний, умений и опыта деятельности в области современного мультимедийного дизайна; воплощение проектных идей при помощи видео и анимационных технологий с применением сценарного, режиссерского и операторского искусства.

Задачи:

– развитие способности разрабатывать совместно с заказчиком проектные задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;

– развитие способности самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать художественные произведения и дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере;

– воспитание эстетических потребностей, реализация индивидуальной траектории профессионального саморазвития.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Медиа-дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО).

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Предшествующими для освоения дисциплины «Медиа-дизайн» являются дисциплины «История и теория визуальных искусств», «Графический дизайн», «Композиция» «Информатика», «Дизайн проектирование», «История и теория дизайна».

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-1 – Способность создавать художественные произведения.

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

ПК-4 – Способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время учебной практики, производственной практики 1, производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-1	ПК-1.1. Способен использовать технологию создания художественных произведений	**Знать:** – особенности создания персонажей и других художественных объектов для медиа контента; – форматы файлов и способы цифрового представления изображений. **Уметь:** – разрабатывать художественные объекты для медиа контента;

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– выбирать инструментарий для создания цифрового изображения. **Владеть:** – технологиями создания персонажей и других художественных объектов для медиа контента; – способами работы в программах для создания цифрового изображения
ПК-2	ПК-2.1. Способен учитывать многообразие достижений мирового дизайна в разработке и реализации дизайн- проектов	**Знать:** – особенности функционирования медиа-дизайна в России и мире в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности. **Уметь:** – учитывать мировой опыт медиа-дизайна в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности. **Владеть:** – основными приемами медиа-дизайна в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности
ПК-2	ПК-2.2. Способен выявлять и анализировать информацию для создания дизайн-проекта на этапе предпроектного анализа	**Знать:** – методы анализа аудиовизуальной и текстовой информации необходимой для разработки медиапродукта. **Уметь:** – анализировать аудиовизуальную и текстовую информацию при разработке медиапродукта. **Владеть:** – методами анализа аудиовизуальной и текстовой информации при разработке медиапродукта
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – методы разработки дизайнерских решений в проектировании медиапроекта с учетом пожеланий заказчика и целевой аудитории; – компьютерные программы для создания медиапродукта; – методы обоснования, согласования и защиты концепции медиапродукта и других дизайнерских решений; – этапы работы над разработкой и медиапроекта в социально-культурной сфере; – специфику медиадизайна в практической деятельности; – методы работы в творческом коллективе. **Уметь:**

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– находить дизайнерские решения задач по проектированию медиапродукта с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – использовать специальные компьютерные программы для создания медиапродукта; – обосновывать и защищать концепцию медиапродукта и другие принимаемые дизайнерские решения; – разрабатывать и реализовывать медиапроекта в социально-культурной сфере согласно этапам работы над проектом; – применять методы создания мультимедийного дизайн-продукта; – создавать мультимедийные дизайн-проекты самостоятельно или в составе творческой группы. **Владеть:** – методикой разработки дизайнерских решений в проектировании медиапродукта с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий; – инструментами обоснования, согласования и защиты концепта медиапродукта других принимаемых дизайнерских решений; – методикой работы на всех этапах создания медиапроектов в социально-культурной; – инструментами создания мультимедиапроекта; – способами групповой работы при создании мультимедиа продукта
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и реализовывать дизайн-проект	**Знать:** – методы презентации результатов практической деятельности и приемы публичной защиты практики. **Уметь:** – презентовать результаты практической деятельности и публично защищать результаты практики. **Владеть:** – приемами презентации результатов практической деятельности и методами публичного выступления и защиты

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-4	ПК-4.3. Способен проводить проверки разработанного дизайн-объекта по выбранным показателям	**Знать:** – методы проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям. **Уметь:** – использовать технологии для проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям. **Владеть:** – методикой проведения проверки изготовления проектируемого медиапродукта по выбранным концептуальным показателям

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц.

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. Виды и объем учебной работы (в академических часах)	
1.1. Всего часов	180
1.2. Контактная работа:	72
1.2.1. Лекции	–
1.2.2. Практические занятия	72
1.2.3. Лабораторные работы	–
1.3. Самостоятельная работа:	84
1.4. Практическая подготовка	152
1.5. Контроль	24
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	3, 4
2.2. Семестр (-ы) изучения	6, 7
2.3. Экзамен (семестр)	7
2.4. Зачет (семестр)	6
2.5. Курсовая работа (семестр)	–
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1	**–**	**48**	**–**	**58**	**106**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3	Опрос
1.1. Медиадизайн. История и истоки	–	8	–	8	16	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	Опрос
1.2. Мультимедийные технологии. Видео и анимация	–	8	–	10	18	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	Опрос
1.3. Основы создания и редактирования презентаций в онлайн-сервисе «Prezi.com»	–	8	–	10	18	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3	Практическая работа
1.4. Основы создания мультимедийного произведения в «Sony Vegas Pro»	–	8	–	10	18	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3	Практическая работа
1.5. Основы создания мультимедийного произведения в «Adobe Premiere Pro»	–	8	–	10	18	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3	Практическая работа
1.6. Основы создания мультимедийного произведения в «Adobe After Effects»	–	8	–	10	18	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3	Практическая работа
Раздел 2	**–**	**24**	**–**	**26**	**50**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	Опрос

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
2.1. Методика создания мультимедийного произведения	–	8	–	8	16	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	Опрос
2.2. Современные методы и технологии монтажа	–	8	–	8	16	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	Опрос
2.3. Медиадизайн как практическая творческая деятельность. Заказчики и потребители	–	8	–	10	18	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	Опрос
Контроль	–	–	–	–	**24**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3	–
ИТОГО:	–	**72**	–	**84**	**180**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3	Вопросы к зачету, экзамену, практические задания

3.2. Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 1	1.1. Медиадизайн. История и истоки	Определение структуры и содержания медиадизайна. Направления создания продуктов медиадизайна. История развития медиадизайна. Медиадизайн в архитектурном и социокультурном пространстве современного города
	1.2. Мультимедийные технологии. Видео и анимация	Понятия «мультимедиа» и «мультимедийные технологии». Основные принципы и возможности. Место и роль мультимедиа в информационном пространстве. Средства мультимедиа технологий. Сфера применения. Основные типы мультимедиа продуктов. Различие видео и анимации: понятия

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		аудио ряда, видеоряда, текстового потока. Размерности сцен в мультимедиа продуктах. Видео (использование, видеостандарты, системы видеомонтажа, видео воспроизведение, методы сжатия видеоизображения, форматы записи видеоданных). Анимация (принципы и методы анимации, способы реализации 2D и - 3D а7нимации, технология создания, формы анимационных файлов)
	1.3. Основы создания и редактирования презентаций в онлайн-сервисе «Prezi.com»	«Prezi.com» – онлайн-сервис – интерактивные мультимедийные презентации с нелинейной структурой в стиле zoom-технологии (технологии приближения). Подготовка доклада с презентацией в «Prezi.» Проведение проверки разработанного дизайн-объекта по выбранным показателям
	1.4. Основы создания мультимедийного произведения в «SonyVegasPro»	Профессиональное редактирование и монтаж видео и аудио потоков в «SonyVegasPro». Создание мультимедийного продукта. Проведение проверки разработанного дизайн-объекта по выбранным показателям
	1.5. Основы создания мультимедийного произведения в «Adobe Premiere Pro»	«Adobe Premiere Pro» – профессиональная программа для нелинейного видеомонтажа. Подготовка и монтаж видео в «Premiere Pro». Практика монтажа. Проведение проверки разработанного дизайн-объекта по выбранным показателям
	1.6. Основы создания мультимедийного произведения в «AdobeAfterEffects»	«Adobe After Effects» – программа для редактирования видео и динамических изображений, а также применения цифровых видеоэффектов и др. Почему «Adobe After Effects» так популярна? Создание мультимедийного продукта. Проведение проверки разработанного дизайн-объекта по выбранным показателям
Раздел 2	2.1. Методика создания мультимедийного произведения	Эволюция мультимедиатехнологий. Методы создания движущейся картинки. Обзор современных технологий в области медиа-дизайна. Векторная, растровая, 3Д – анимация. Стоп-моушен. Создание мультимедийного продукта: от идеи до воплощения. Целеполагание в создании медиапродукта. Исследование возможностей дизайнерских подходов к созданию медиа-произведения. Разработка сценария мультимедиа-произведения. Разработка кадроплана. Разработка тайминга. Проработка фиксации идеи в медиа-произведении. Поиск изобразительного языка. Создание декорации и композиционного решения. Разработка грима. Подбор технических средств.

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		Создание целостной последовательности медиа-произведения. Озвучивание. Создание титров. Способы работы творческого коллектива при создании медиа-произведения
	2.2. Современные методы и технологии монтажа	Монтаж единого произведения из отдельных частей как финальный этап ранее задуманных смысловых последовательностей медиа-произведения. Программное обеспечение процесса монтажа. Эффекты и приёмы.
	2.3. Медиадизайн как практическая творческая деятельность. Заказчики и потребители	Актуальность и востребованность медиа-дизайна. Области применения. Интернет как новая, развивающаяся среда визуальных коммуникаций. Мультимедиа в интернете. Практические упражнения в области медиа-дизайна. Выполнение индивидуальных и коллективных заданий. Создание мультимедийного ролика на заданную тематику. Медиа-дизайн в социокультурном пространстве современного города

Тематика лекций, практических и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-6.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, ролевые игры, анализ ситуаций и имитационных моделей, опора на результаты научных исследований, схемы, таблицы, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-1	**Имеет представление:** – об особенностях создания персонажей и других художественных объектов для медиа контента; – о форматах файлов и способах цифрового	**Знает:** – особенности создания персонажей и других художественных объектов для медиа контента; форматы файлов и способы цифрового	**Имеет глубокие знания:** – об особенностях создания персонажей и других художественных объектов для медиа контента; о форматах файлов и способах цифрового

	представления изображений	представления изображений	представления изображений
	Умеет: – с помощью разрабатывать художественные объекты для медиа контента; – с помощью выбирать инструментарий для создания цифрового изображения	**Умеет:** – разрабатывать художественные объекты для медиа контента; – выбирать инструментарий для создания цифрового изображения	**Умеет:** – эффективно разрабатывать художественные объекты для медиа контента; – выбирать эффективный инструментарий для создания цифрового изображения
	Владеет: – основными технологиями создания персонажей и других художественных объектов для медиа контента; – отдельными способами работы в программах для создания цифрового изображения	**Владеет:** – технологиями создания персонажей и других художественных объектов для медиа контента; – способами работы в программах для создания цифрового изображения	**Владеет:** – различными технологиями создания персонажей и других художественных объектов для медиа контента; – различными способами работы в программах для создания цифрового изображения
ПК-2	**Имеет представление:** – об особенностях функционирования медиадизайна в России и мире в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности; – о методах анализа аудиовизуальной и текстовой информации необходимой для разработки медиапродукта; – о методах разработки дизайнерских решений в проектировании медиапроекта с учетом пожеланий заказчика и целевой аудитории; – о компьютерных программах для создания медиапродукта; – о методах обоснования, согласования и защиты	**Знает:** – особенности функционирования медиадизайна в России и мире в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности; – методы анализа аудиовизуальной и текстовой информации необходимой для разработки медиапродукта; – методы разработки дизайнерских решений в проектировании медиапроекта с учетом пожеланий заказчика и целевой аудитории; – компьютерные программы для создания медиапродукта;	**Имеет глубокие знания:** – об особенностях функционирования медиадизайна в России и мире в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности; – о методах анализа аудиовизуальной и текстовой информации необходимой для разработки медиапродукта; – о методах разработки дизайнерских решений в проектировании медиапроекта с учетом пожеланий заказчика и целевой аудитории; – о компьютерных программах для создания медиапродукта; – о методах обоснования, согласования и защиты концепции

	концепции медиапродукта и других дизайнерских решений; – об этапах работы над разработкой и медиапроекта в социально-культурной сфере; – о специфике медиадизайна в практической деятельности; – о методах работы в творческом коллективе; – о методах презентации результатов практической деятельности и приемы публичной защиты практики	– методы обоснования, согласования и защиты концепции медиапродукта и других дизайнерских решений; – этапы работы над разработкой и медиапроекта в социально-культурной сфере; – специфику медиадизайна в практической деятельности; – методы работы в творческом коллективе; – методы презентации результатов практической деятельности и приемы публичной защиты практики	медиапродукта и других дизайнерских решений; – об этапах работы над разработкой и медиапроекта в социально-культурной сфере; – о специфике медиадизайна в практической деятельности; – о методах работы в творческом коллективе; – о методах презентации результатов практической деятельности и приемы публичной защиты практики
	Умеет: – ситуативно учитывать мировой опыт медиадизайна в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности; – с помощью анализировать аудиовизуальную и текстовую информацию при разработке медиапродукта; – с помощью находить дизайнерские решения задач по проектированию медиапродукта с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – использовать основные специальные компьютерные	**Умеет:** – учитывать мировой опыт медиадизайна в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности; – анализировать аудиовизуальную и текстовую информацию при разработке медиапродукта; – находить дизайнерские решения задач по проектированию медиапродукта с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – использовать специальные компьютерные программы для	**Умеет:** – в системе учитывать мировой опыт медиадизайна в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности; – в системе анализировать аудиовизуальную и текстовую информацию при разработке медиапродукта; – находить эффективные дизайнерские решения задач по проектированию медиапродукта с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – эффективно использовать специальные компьютерные

	программы для создания медиапродукта; – с помощью обосновывать и защищать концепцию медиапродукта и другие принимаемые дизайнерские решения; – с помощью разрабатывать и реализовывать медиапроекты в социально-культурной сфере согласно этапам работы над проектом; – применять отдельные методы создания мультимедийного дизайн-продукта; – с помощью создавать мультимедийные дизайн-проекты самостоятельно или в составе творческой группы; – с помощью презентовать результаты практической деятельности и публично защищать результаты практики	создания медиапродукта; – обосновывать и защищать концепцию медиапродукта и другие принимаемые дизайнерские решения; – разрабатывать и реализовывать медиапроекты в социально-культурной сфере согласно этапам работы над проектом; – применять методы создания мультимедийного дизайн-продукта; – создавать мультимедийные дизайн-проекты самостоятельно или в составе творческой группы; – презентовать результаты практической деятельности и публично защищать результаты практики	программы для создания медиапродукта; – эффективно обосновывать и защищать концепцию медиапродукта и другие принимаемые дизайнерские решения; – эффективно разрабатывать и реализовывать медиапроекты в социально-культурной сфере согласно этапам работы над проектом; – эффективно применять методы создания мультимедийного дизайн-продукта; – создавать эффективные мультимедийные дизайн-проекты самостоятельно или в составе творческой группы; – эффективно презентовать результаты практической деятельности и публично защищать результаты практики
	Владеет: – основными приемами медиа-дизайна в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности; – отдельными методами анализа аудиовизуальной и текстовой информации при разработке медиапродукта; – частично методикой разработки дизайнерских решений в проектировании медиапродукта с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;	**Владеет:** – приемами медиа-дизайна в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности; – методами анализа аудиовизуальной и текстовой информации при разработке медиапродукта; – методикой разработки дизайнерских решений в проектировании медиапродукта с учетом пожеланий заказчика и	**Владеет:** – различными приемами медиа-дизайна в художественно-концептуальной, мультимедийной и арт-деятельности; – различными методами анализа аудиовизуальной и текстовой информации при разработке медиапродукта; – в полном объеме методикой разработки дизайнерских решений в проектировании медиапродукта с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;

	– основными методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий; – отдельными инструментами обоснования, согласования и защиты концепта медиапродукта других принимаемых дизайнерских решений; – частично методикой работы на всех этапах создания медиапроектов в социально-культурной; – основными инструментами создания мультимедиапроекта; – основными способами групповой работы при создании мультимедиа продукта; – неотработанными приемами презентации результатов практической деятельности и методами публичного выступления и защиты	предпочтений целевой аудитории; – методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий; – инструментами обоснования, согласования и защиты концепта медиапродукта других принимаемых дизайнерских решений; – методикой работы на всех этапах создания медиапроектов в социально-культурной; – инструментами создания мультимедиапроекта; – способами групповой работы при создании мультимедиа продукта; – приемами презентации результатов практической деятельности и методами публичного выступления и защиты	– комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью профессиональных компьютерных технологий; – комплексом инструментов обоснования, согласования и защиты концепта медиапродукта других принимаемых дизайнерских решений; – в полном объеме методикой работы на всех этапах создания медиапроектов в социально-культурной; – комплексом инструментов создания мультимедиапроекта; – различными способами групповой работы при создании мультимедиа продукта; – различными приемами презентации результатов практической деятельности и методами публичного выступления и защиты
ПК-4	**Имеет представление:** – о методах проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям	**Знает:** – методы проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям	**Имеет глубокие знания:** – о методах проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям
	Умеет: – с помощью использовать технологии для	**Умеет:** – использовать технологии для проведения проверки	**Умеет:** – эффективно использовать технологии для проведения проверки

	проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям	медиапродукта по выбранным концептуальным показателям	медиапродукта по выбранным концептуальным показателям
	Владеет: – частично методикой проведения проверки изготовления проектируемого медиапродукта по выбранным концептуальным показателям	**Владеет:** – методикой проведения проверки изготовления проектируемого медиапродукта по выбранным концептуальным показателям	**Владеет:** – в полном объеме методикой проведения проверки изготовления проектируемого медиапродукта по выбранным концептуальным показателям

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы и задания для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	**Код индикатора компетенции**	**Номер темы**	**Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции**
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	1.1	*Вопросы и задания:* 1. Перечислить формы и виды структуры и содержания медиадизайна. 2. Ключевые события в истории развития медиадизайна. 3. Технологии использования медиадизайна в архитектурном и социокультурном пространстве современного города. 4. Привести примеры аналогов применения технологий медиадизайна в конкретном городе. *Практические задания:* 1. Провести анализ, предложенных примеров использования технологий медиадизайна. 2. Создать презентацию по предложенной теме
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	1.2	*Вопросы и задания:* 1. Основные принципы и возможности мультимедийных технологий. 2. Средства мультимедиа технологий. 3. Принципы и методы анимации. *Практические задания:* 1. Составить сравнительный анализ средств мультимедиа технологи. 2. Провести анализ, предложенных примеров использования технологий медиадизайна. 3. Создать презентацию по предложенной теме
ПК-1; ПК-2; ПК-4	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2;	1.3	*Вопросы и задания:* 1. Технология работы в онлайн-сервисе «Prezi.com».

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
	ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3		2. Провести анализ, предложенных примеров использования онлайн-сервиса «Prezi.com». 3. Провести анализ, предложенных примеров использования онлайн-сервиса «Prezi.com». *Практические задания:* 1. Продемонстрировать принципы работы инструментов редактирования онлайн-сервиса «Prezi.com». 2. Создать презентацию в онлайн-сервисе «Prezi.com» по предложенной теме
ПК-1; ПК-2; ПК-4	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3	1.4	*Вопросы и задания:* 1. Технология работы в программе «Sony Vegas Pro». 2. Основы создания мультимедийного произведения в «Sony Vegas Pro». 3. Провести анализ, предложенных примеров использования «Sony Vegas Pro». 4. Провести анализ технологий, предложенных примеров использования «Sony Vegas Pro». *Практические задания:* 1. Продемонстрировать принципы работы инструментов редактирования в «Sony Vegas Pro». 2. Создать видеоролик в программе «Sony Vegas Pro» по предложенной теме
ПК-1; ПК-2; ПК-4	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3	1.5	*Вопросы и задания:* 1. Технология работы в программе «Adobe Premiere Pro». 2. Основы создания мультимедийного произведения в «Adobe Premiere Pro». 3. Провести анализ, предложенных примеров использования «Adobe Premiere Pro». 4. Провести анализ технологий, предложенных примеров использования «Adobe Premiere Pro». *Практические задания:* 1. Продемонстрировать принципы работы инструментов редактирования в «Adobe Premiere Pro». 2. Создать видеоролик в программе «Adobe Premiere Pro» по предложенной теме
ПК-1; ПК-2; ПК-4	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.3	1.6	*Вопросы и задания:* 1. Технология работы в программе «Adobe After Effects». 1. Основы создания мультимедийного произведения в «Adobe After Effects». 2. Провести анализ, предложенных примеров использования «Adobe After Effects». 3. Провести анализ технологий, предложенных примеров использования «Adobe After Effects». *Практические задания:*

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			1. Продемонстрировать принципы работы инструментов редактирования в «Adobe After Effects». 2. Создать видеоролик в программе «Adobe After Effects» по предложенной теме
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	2.1	*Вопросы и задания:* 1. Методы создания движущейся картинки. 2. Способы работы творческого коллектива при создании медиа-произведения. 3. Привести примеры аналогов применения технологий медиадизайна в различных сферах. *Практические задания:* 1. Провести анализ, предложенных примеров использования технологий медиадизайна. 2. Определить методы создания видеоролика на конкретных примерах. 3. Подобрать технические средства к созданию медиа-произведения. 4. Разработать сценарий мультимедиа-произведения
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	2.2	*Вопросы и задания:* 1. Современные методы и технологии монтажа. 2. Программное обеспечение процесса монтажа. 3. Перечислить примеры применения эффектов «Adobe After Effects». 4. Перечислить примеры применения эффектов «Adobe Premiere Pro». 5. Перечислить примеры применения эффектов «Sony Vegas Pro». *Практические задания:* 1. Продемонстрировать принципы работы инструментов редактирования в заданной программе. 2. Провести анализ мультимедиа-произведения одногруппника и дать рекомендации по улучшению
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	2.3	*Вопросы и задания:* 1. Медиадизайн, заказчики и потребители. 2. Перечислить области применения медиадизайна. 3. Перечислить примеры применения эффектов «Adobe After Effects». 4. Перечислить примеры применения эффектов «Adobe Premiere Pro». 5. Перечислить примеры применения эффектов «Sony Vegas Pro». *Практические задания:* 1. Составить тех. задание на создание мультимедиа-произведения.

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			2. Создать видеоклип на заданную тему

Примерные контрольные вопросы и задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	2.3	*Вопросы и задания:* 1. Медиа-дизайн, заказчики и потребители. 2. Перечислить области применения медиа-дизайна. 3. Перечислить примеры применения эффектов «Adobe After Effects». 4. Перечислить примеры применения эффектов «Adobe Premiere Pro». 5. Перечислить примеры применения эффектов «Sony Vegas Pro». *Практические задания:* 1. Составить тех. задание на создание мультимедиа-произведения – видеоклипа – на заданную тему

По всем темам результаты самостоятельной работы проверяются в рамках текущего контроля на практических занятиях.

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (зачет, экзамен), осуществляется в форме выполнения практических заданий и состоит из 2-х частей: проверки теоретических знаний (ответы на теоретические вопросы), и проверки умений и опыта деятельности (выполнение практических заданий).

Вопросы к зачету/экзамену

1. Ключевые понятия и способы создания анимации.
2. Основные типы данных, используемые в анимации.
3. Основные изменяемые свойства анимированного элемента.
4. Применение заготовок стилей анимации текста.
5. Как настроить временной диапазон для стиля анимации текста?
6. Как создать прекомпозицию слоев?
7. Выполнение просчета анимации для трансляции.
8. Как просмотреть заготовку анимации текста?
9. Как назначить трансформации одного слоя другому?
10. Что такое группы аниматоров текста?
11. Создание и анимация текстовых слоев.
12. Анимация текста с использованием заготовок анимации.
13. Просмотр заготовок анимации в программе «Adobe Bridge».
14. Как настроить заготовку анимации?
15. Анимация текста с помощью ключевых кадров.
16. Анимация слоев с помощью парентинга.

17. Редактирование и анимация импортированный текст «Adobe Photoshop.»
18. Как использовать группы анимации текста для работы с выделенными символами в слое?
19. Применение текстовой анимации к графическому объекту.
20. Как в «After Effects» отображается анимация свойства «Position» («Положение»)?
21. Создание сложной анимации с несколькими слоями.
22. Как настроить продолжительность демонстрации слоя?
23. Обрезка видео, используя слой фигуры.
24. Как создать анимацию при помощи ключевых кадров свойств «Position» («Положение»), «Scale» («Масштаб») и «Rotation» («Поворот»)?
25. Анимация слоя прекомпозиции.
26. Как применить эффект «Radio Waves» к однотонному слою?
27. Как зациклить аудиодорожку посредством переразметки времени?
28. Современные технологии создания интерактивных медиа приложений и их взаимодействие между собой

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию

10 баллов:

Имеет общие представления:

– об истории развития, направления и специфике медиа-дизайна как теоретической дисциплины и практической деятельности;
– об особенностях медиа-дизайна;
– о методах проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям.

Умеет:

– применять отдельные методы создания мультимедийного дизайн-произведения;
– использовать средства отдельных мультимедиа технологий в процессе создания дизайн-произведения;
– создавать замысел и прорабатывать отдельные этапы создания мультимедийного произведения;
– использовать некоторые технологии для проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям.

Владеет:

– отдельными приёмами создания мультимедийного произведения;
– отдельными методами организации работы в группе;
– отдельными приёмами проведения проверки изготовления проектируемого медиапродукта по выбранным концептуальным показателям.

20 баллов:

Знает:

– историю развития и направления медиа-дизайна как теоретической дисциплины и практической деятельности;
– особенности функционирования медиа-дизайна как художественно-концептуальной деятельности;
– методы проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям.

Умеет:

– применять комплекс методов создания мультимедийного дизайн-произведения;
– использовать различные мультимедиа технологии в процессе создания дизайн-произведения;
– создавать замысел, планировать и разрабатываться мультимедиа-произведений с соблюдением всех этапов;

– использовать известные технологии для проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям.

Владеет:

– методикой создания мультимедийного произведения;

– основными способами организации работы в группе;

– основной методикой проведения проверки изготовления проектируемого медиапродукта по выбранным концептуальным показателям.

30 баллов:

Знает:

– историю развития, направления и специфику медиа-дизайна как теоретической дисциплины и практической деятельности;

– особенности функционирования медиа-дизайна как художественно-концептуальной и мультимедийной деятельности;

– о методах проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям.

Умеет:

– применять систему методов создания мультимедийного дизайн-произведения;

– системно использовать широкий спектр мультимедиа технологии в процессе создания дизайн-произведения;

– создание уникального замысла, планирование и соблюдение технологии создания медиа-произведения в творческом коллективе;

– системно использовать технологии для проведения проверки медиапродукта по выбранным концептуальным показателям.

Владеет:

– методикой с элементами технологии создания мультимедийного произведения;

– способами создания и организации творческой группы;

– методикой проведения проверки изготовления проектируемого медиапродукта по выбранным концептуальным показателям.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	**максимум**
6 семестр			
1.	Посещаемость	13	13
2.	Выполнение творческого задания по созданию ролика (приложение 4)	6	12
3.	Подготовка письменной работы (доклад, реферат, эссе, конспект) (приложение 5)	2	6
Итого: Внутрисеместровый контроль1		*21*	*31*
4.	Посещаемость	14	14
5.	Выполнение творческого задания по созданию ролика (приложение 4)	2	8
6.	Подготовка письменной работы (доклад, реферат, эссе, конспект) (приложение 5)	2	4
7.	Создание ролика	6	13
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Промежуточная аттестация:		10	30

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	максимум
Зачет			
	ВСЕГО:	**55**	**100**
7 семестр			
1.	Посещаемость	13	13
2.	Выполнение творческого задания по созданию ролика (приложение 4)	6	12
3.	Подготовка письменной работы (доклад, реферат, эссе, конспект) (приложение 5)	2	6
Итого: Внутрисеместровый контроль1		21	31
4.	Посещаемость	14	14
5.	Выполнение творческого задания по созданию ролика (приложение 4)	2	8
6.	Подготовка письменной работы (доклад, реферат, эссе, конспект) (приложение 5)	2	4
7.	Создание ролика	6	13
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		45	70
Промежуточная аттестация: Экзамен		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
6 семестр			
1	Подготовка к практическим занятиям	10	5
	Написание доклада (приложение 5)	8	5
2	Выполнение творческого задания по созданию ролика (приложение 4)	22	5
3	Подготовка к зачету	10	5
7 семестр			
1	Подготовка к практическим занятиям	4	5
	Написание доклада (приложение 5)	6	5
2	Выполнение творческого задания по созданию ролика (приложение 4)	14	5
3	Подготовка к зачету	10	5
Итого:		**84**	

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

б) дополнительная литература

1. Берер, М. Крутые всегда остаются крутыми: брендинг для поколения Y = How cool brands stay hot: branding to generation Y / М. Берер, Джоэри ван ден Берг. – М. [и др.]: Питер, 2012. – 238 с.

2. Глазычев, В. Дизайн как он есть / Глазычев В. – 2-е изд., доп. – М. : Европа, 2010. – 319 с.

3. Дуарте, Н. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций = Slide: ology. The art and science of creating great presentations / Н. Дуарте; пер. сангл. Е. Смирновой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 283с.

4. Калмыкова, Н. В. Дизайн поверхности: композиция, пластика, графика, колористика : учебное пособие / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. – М. : Книжный дом «Университет», 2010. – 153 с.

5. Кораблев, Д. В. Фотокомпозиция и визуальное восприятие / Д. В. Кораблев. – СПб. : КОРОНА-Век, 2011. – 192 с.

6. Корепанова, О. А. Композиция от А доЯ: ассоциативная композиция / О. А. Корепанова. – Р.-н/Д: Феникс, 2014. – 458 с.

7. Котляров, А. С. Композиционная структура изображения : учебное пособие / А. С. Котляров. – М. : Университетская книга, 2008. – 148 с.

8. Лесняк, В. И. Графический дизайн (основы профессии) / В. И. Лесняк. – М. : Index Market, 2011. – 415 с.

9. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер; авт. вступ. статьи К. Элам; пер. с англ. А. Мороз. – СПб. : Питер, 2012. – 272 с.

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

10. Лоренц, Я. Дизайн выставок [Текст]: [практическое руководство]: [пер. с англ.] / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

11. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

12. Мелодинский, Д. Л. Школа архитектурно-дизайнерского формообразования : учебное пособие / Д. Л. Мелодинский. – М. : Архитектура-С, 2004. – 106 с.

13. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне : учебник / Д. Ф. Миронов. – СПб. : БХВ-Петербург, 2008. – 538 с.

14. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.

15. Омельяненко, Е. В. Цветоведение и колористка : учебное пособие / Е. В. Омельяненко. – 3-е изд. исп. и доп. – СПб. : Издательство «Лань»; Издательство «Планета музыки», 2014. – 104 с.

16. Панксенов, Г. И. Живопись: форма, цвет, изображение : учебное пособие / Г. И. Панксенов. – 2-е изд., стер. – М. : Академия, 2008. – 144 с.

17. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2010. – 218 с.

18. Соколов, А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео / А. Г. Соколов. – М. : Издательство «625», 2001.

19. Соловов, А. В. Проектирование учебных мультимедиа комплексов : учебное пособие / А. В. Соловов, С.Р. Рычков; Федеральное агентство по образованию, Гос. образовательное учреждение высш. проф. образования «Самарский гос. аэрокосмический ун-т им. С. П. Королева». – Самара : Издательство СГАУ, 2007. – 79 с.

20. Стародуб, К. И. Рисунок и живопись. От реалистического изображения к условно-стилизованному : учебное пособие / К. И. Стародуб, Н. А. Евдокимова. – Р.-н/Д : Феникс, 2009. – 190 с.

21. Управление проектом в сфере графического дизайна = A graphic design project from start to finish / пер. с англ. Т. Мамедовой. – М. : Альпина Паблишер, 2013. – 219 с.

22. Устин, В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве : учебное пособие / В. Б. Устин. – 2-е изд., уточнен. и доп. – М. : АСТ: Астрель, 2008. – 239 с.

23. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / М. Эвами; [пер. с англ. А Шацкова]. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 347 с.

24. Элам, К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам; [пер. с англ. А. Литвинова]. – СПб. : Питер, 2014. – 119 с.

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству). Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru/.
2. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
3. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
4. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Пакет с коллекцией программного обеспечения для графического дизайна, редактирования фото и видео, веб-разработки.
4. Графический редактор для работы с векторными изображениями.
5. Универсальная система автоматизированного проектирования, позволяющая в оперативном режиме выпускать чертежи изделий, схемы, спецификации, таблицы, инструкции, расчётно-пояснительные записки, технические условия, текстовые и прочие документы.
6. Программа для чтения pdf файлов.
7. Антивирусная программа.
8. Браузер.
9. Программа для воспроизведения мультимедиа файлов.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

1. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебелью для преподавателя (стол учительский, стул учительский, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол компьютерный – не менее 25 мест, стул ученический – не менее 25 мест), доской меловой, интерактивной панелью, компьютерами, мониторами, цифровым зеркальным фотоаппаратом,

объективами, отражателем, комплектом студийного света, фонами, видеокамерой, графическим планшетом, рециркулятором.

Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья, на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

– рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);

– необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;

– необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;

– необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации, обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

Практическое занятие № 1-4. Медиадизайн. История и истоки

План:

1. Понятие «медиа-дизайн».
2. История и истоки медиадизайна.
3. Основные области применения.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.

Задание:

1. Подготовить доклад.

Литература:

1. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

2. Омельяненко, Е. В. Цветоведение и колористка : учебное пособие / Е. В. Омельяненко. – 3-е изд. исп. и доп. – СПб. : Издательство «Лань»; Издательство «Планета музыки», 2014. – 104 с.

Практическое занятие № 5-8. Мультимедийные технологии. Видео и анимация

План:

1. Виды мультимедийных технологии.
2. Основные принципы создания видео и анимации.

Задание:

1. Подготовить доклад.

Литература:

1. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

2. Омельяненко, Е. В. Цветоведение и колористка : учебное пособие / Е. В. Омельяненко. – 3-е изд. исп. и доп. – СПб. : Издательство «Лань»; Издательство «Планета музыки», 2014. – 104 с.

Практическое занятие № 9-12. Основы создания и редактирования презентаций в онлайн-сервисе «Prezi.com»

План:

1. Интерфейс программы.
2. Инструменты редактирования.
3. Применение эффектов.
4. Вывод композиции.

Оборудование, материалы:

1. Мультимедийный проектор.

Задание:

1. Создание ролика по пройдённому материалу.

Литература:

1. Дуарте, Н. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций = Slide: ology. The art and science of creating great presentations / Н. Дуарте; пер. сангл. Е. Смирновой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 283с.

Практическое занятие № 13-16. Основы создания мультимедийного произведения в «SonyVegasPro»

План:

1. Интерфейс программы.
2. Инструменты редактирования.
3. Применение эффектов.
4. Вывод композиции.

Оборудование, материалы:

1. Мультимедийный проектор.

Задание:

1. Создание ролика по пройдённому материалу.

Литература:

1. Берер, М. Крутые всегда остаются крутыми: брендинг для поколения Y = How cool brands stay hot: branding to generation Y / М. Берер, Джоэри ван ден Берг. – М. [и др.] : Питер, 2012. – 238 с.

Практическое занятие № 17-20. Основы создания мультимедийного произведения в «Adobe Premiere Pro»

План:

1. Интерфейс программы.
2. Инструменты редактирования.
3. Применение эффектов.
4. Вывод композиции.

Оборудование, материалы:

1. Мультимедийный проектор.

Задание:

1. Создание ролика по пройдённому материалу.

Литература:

1. Дуарте, Н. Slide:ology. Искусство создания выдающихся презентаций = Slide: ology. The art and science of creating great presentations / Н. Дуарте; пер. сангл. Е. Смирновой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 283с.

Практическое занятие № 21-24. Основы создания мультимедийного произведения в «AdobeAfterEffects»

План:

1. Интерфейс программы.
2. Инструменты редактирования.
3. Применение эффектов.
4. Вывод композиции.

Оборудование, материалы:

1. Мультимедийный проектор.

Задание:

1. Создание ролика по пройдённому материалу.

Литература:

1. Берер, М. Крутые всегда остаются крутыми: брендинг для поколения Y = How cool brands stay hot: branding to generation Y / М. Берер, Джоэри ван ден Берг. – М. [и др.] : Питер, 2012. – 238 с.

Практическое занятие № 25-28. Методика создания мультимедийного произведения

План:

1. Введение.
2. Мультимедиатизация процесса производства информации.
3. Этапы и технология создания мультимедиапродуктов.
4. Природа мультимедийного текста.

Оборудование, материалы:

1. Мультимедийный проектор.

Задание:

1. Создание ролика по пройдённому материалу.

Литература:

1. Соловов, А. В. Проектирование учебных мультимедиа комплексов : учебное пособие / А. В. Соловов, С.Р. Рычков; Федеральное агентство по образованию, Гос. образовательное учреждение высш. проф. образования «Самарский гос. аэрокосмический ун-т им. С. П. Королева». – Самара : Издательство СГАУ, 2007. – 79 с.

Практическое занятие № 29-32. Современные методы и технологии монтажа

План:

1. Монтаж: эксперименты и современность.
2. Параметры видеоизображения и выбор оборудования.
3. Структура проекта.
4. Инструменты тримминга.
5. Работа со скоростью и стабилизация кадра.
6. Экспорт материалов.
7. Работа с движением, эффектами и анимацией.

Оборудование, материалы:

1. Мультимедийный проектор.

Задание:

1. Создание ролика по пройдённому материалу.

Литература:

1. Соколов, А. Г. Монтаж: телевидение, кино, видео / А. Г. Соколов. – М. : Издательство «625», 2001.

Практическое занятие № 33-36. Медиа-дизайн как практическая творческая деятельность

Задание:

1. Создание, демонстрация и защита созданного в течение семестра видеоролика по одной из изучаемых тем.

Литература:

1. Берер, М. Крутые всегда остаются крутыми: брендинг для поколения Y = How cool brands stay hot: branding to generation Y / М. Берер, Джоэри ван ден Берг. – М. [и др.] : Питер, 2012. – 238 с.
2. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.
3. Омельяненко, Е. В. Цветоведение и колористка : учебное пособие / Е. В. Омельяненко. – 3-е изд. исп. и доп. – СПб. : Издательство «Лань»; Издательство «Планета музыки», 2014. – 104 с.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Методические рекомендации по выполнению творческого задания

Этапы работы над заданием:

1. Создание рабочей группы. Формулирование темы, цели и задач.
2. Создание сценария (разработка концепции и хронометража будущего анимационного ролика).
3. Режиссёрская раскадровка (черновое эскизирование- стилистически простой визуальный сценарий).
4. Финальная раскадровка (на этом этапе создаётся набор стоп кадров из ключевых сцен анимационного ролика).
5. Анимация (оживление статичных изображений с помощью различных приемов и техник).
6. Озвучка (запись звуковой дорожки или подбор звукового сопровождения)
7. Представление готового ролика.

Критерии оценивания творческого задания:

1. Проработанность, целостность и оригинальность сценария (5-6 балла);
2. Адекватность графического материала предложенному сценарию (5-7 балла);
3. Композиционная целостность (5-7 балла);
4. Качество монтажа (4-7 балла);
5. Умение выполнять работу самостоятельно или в группе (если это групповой проект) (4-8 балла);
6. Качество финальной презентации (3-5 балла).

Приложение 5

Методические рекомендации по выполнению самостоятельных работ

Конспектирование первоисточников

Сущность конспектирования. Требования к конспекту. Задания и перечень источников для конспектирования. Критерии оценки.

Например:

Конспектирование – это вид самостоятельной работы, представляющий собой краткое письменное изложение основных идей и положений, раскрытых в монографии, статье и др. Конспектирование осуществляется вслед за глубоким и вдумчивым прочтением первоисточника.

Требования к конспекту

Конспект должен содержать исходные данные источника, конспект которого составлен.

В нём должны найти отражение основные положения текста.

Объём конспекта не должен превышать одну треть исходного текста.

Предусмотреть в конспекте широкие поля, чтобы в нём можно было записать незнакомые слова, возникающие в ходе чтения вопросы.

Структура конспекта

1. Название первоисточника, автор(ы), время создания произведения, краткая характеристика источника в контексте рассматриваемых вопросов и проблем.
2. Основные положения, раскрытые в тексте, характеристика терминологии,
3. Вклад автора конспектируемого первоисточника в круг проблем, которым посвящена статья (монография и т.п.).

Основные правила конспектирования:

1. Внимательно прочитайте весь текст или его фрагмент – параграф, главу.
2. Выделить информативные центры прочитанного текста.
3. Продумать главные положения, сформулировать их своими словами и записать.
4. Подтвердить отдельные положения цитатами или примерами из текста.
5. Чтобы подчеркнуть главную мысль, выделить наиболее важные фрагменты текста используйте разные цвета маркеров.

Перечень первоисточников для конспектирования

1. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.
2. Омельяненко, Е. В. Цветоведение и колористика : учебное пособие / Е. В. Омельяненко. – 3-е изд. исп. и доп. – СПб. : Издательство «Лань»; Издательство «Планета музыки», 2014. – 104 с.

Критерии оценивания: полнота, краткость и точность изложения содержания первоисточника, тактичность и точность обращения с текстом, культура цитирования текста, наличие комментариев, оформление.

Реферат – это один из видов самостоятельной научно-исследовательской работы студента, сжатое изложение основной информации на основе ее смысловой переработки. В нем должны найти отражение уровень изученности темы, видение проблемных областей, умение анализировать и представлять различные точки зрения на проблему, формулировать выводы и предложения по возможному решению проблемы, навыки работы с литературными источниками.

Реферат должен содержать и концепцию авторов литературных источников, и концепцию автора реферата.

Общие требования к реферату:

- точность и объективность в передаче информации из литературных источников их основной мысли;
- полнота раскрытия темы реферата;
- доступность и ясность изложения;

– возможность составить представление:
– о мнении автора источника по рассматриваемой теме;
– о мнении автора реферата по этому же вопросу.
– соответствие требованиям оформления, культура цитирования, языковая грамотность.

Объем реферата до 15 страниц компьютерного текста.

Содержание реферата:

– титульный лист;
– оглавление;
– введение. Обоснование темы (актуальность, теоретическая и практическая значимость). Цель и задачи работы;
– обзор литературных источников с анализом и критической оценкой автора реферата (положительные стороны и спорные точки зрения авторов рассматриваемых произведений);
– формулирование собственного взгляда на рассматриваемую проблему;
– выводы и предложения;
– литература (по алфавиту, согласно ГОСТ 7.05-2008);
– приложения (анкеты, схемы, диаграммы и пр.).

Каждая глава должна содержать область выводов и переходный (логический) мостик к следующей главе. А общие выводы в конце реферата являются суммой выводов отдельных глав.

Объем текста реферата определяется содержанием документа (количеством сведений, их научной ценностью и/или практическим значением), а также доступностью и языком реферируемого документа.

Темы рефератов

1. Медиакультура как условие существование медиа-дизайна (возможные трактовки понятия «медиа-культура», её становление, связь с медиа-дизайном).
2. Медиа-дизайн как теоретический конструкт: определение понятия, специфика, направления.
3. Медиа-дизайн как практическая деятельность: истоки, историческое развитие и современное состояние.
4. Процессуальность как выразительное средство медиа-дизайна: время, движение, трансформация.
5. Современные мультимедийные технологии в медиа-дизайне.

Критерии оценивания реферата:

– соответствие содержания реферата заявленной тематике;
– соответствие общим требованиям написания реферата;
– соблюдение требований к оформлению реферата;
– чёткая композиция и структура, глубина и полнота раскрытия содержания;
– логичность представления материала;
– представленный в полном объёме и корректно оформленный список использованной литературы;
– наличие ссылок на использованную литературу в тексте реферата;
– отсутствие орфографических, пунктуационных, стилистических и иных ошибок.

Эссе – самостоятельная творческая письменная работа, по форме эссе обычно представляет собой рассуждение – размышление. Особенности эссе: наличие конкретной темы или вопроса; личностный характер восприятия проблемы и её осмысления; небольшой объём; свободная композиция; непринуждённость повествования; внутреннее смысловое единство; афористичность, эмоциональность речи.

Структура эссе: основная проблема, кратка формулировка собственного взгляда, видения проблемы, анализ различных научных взглядов на данную проблему, авторский вывод из приведенных суждений.

Объем эссе 2-3 страницы. Эссе должно восприниматься как единое целое, идея должна быть ясной и понятной. Эссе не должно содержать ничего лишнего, должно включать только ту информацию, которая необходима для раскрытия позиции, идеи автора эссе. Соблюдение логичности и четкости по структуре. Эссе должно показывать, что его автор знает и осмысленно использует теоретические понятия, термины, обобщения, мировоззренческие идеи. Эссе должно содержать убедительную аргументацию заявленной по проблеме позиции, при этом не подменять ее пересказом теоретических источников.

Рекомендации при работе над эссе:

1. Внимательно прочтите тему.
2. Определите тезис, идею, главную мысль, которую собираетесь доказывать.
3. Подберите аргументы, подтверждающие ваш тезис: a) логические доказательства, доводы; b) примеры, ситуации, случаи, факты из собственной жизни или из литературы; c) мнения авторитетных людей, цитаты.
4. Распределите подобранные аргументы.
5. Придумайте вступление (введение) к рассуждению (опираясь на тему и основную идею текста, возможно, включив высказывания великих людей, крылатые выражения, пословицы или поговорки, отражающие данную проблему. Можно начать эссе с риторического вопроса или восклицания, соответствующих теме.).
6. Изложите свою точку зрения.
7. Сформулируйте общий вывод

Темы эссе:

1. Медиа-дизайн в архитектурном и социокультурном пространстве современного города.
2. История становления и развития медиа-дизайна.
3. Многообразие конкретных воплощений современного медиа-дизайна: анализ существующего продукта медиа-дизайна (по выбору обучающегося).

Критерии оценивания:

Знание и понимание теоретического материала (определяет рассматриваемые понятия четко и полно, приводя соответствующие примеры; используемые понятия строго соответствуют теме; самостоятельность выполнения работы).

Анализ и оценка информации (грамотно применяет категории анализа; умело использует приемы сравнения и обобщения для анализа взаимосвязи понятий и явлений; способен объяснить альтернативные взгляды на рассматриваемую проблему и прийти к сбалансированному заключению; диапазон используемого информационного пространства (студент использует большое количество различных источников информации); обоснованно интерпретирует текстовую информацию с помощью графиков и диаграмм; дает личную оценку проблеме).

Построение суждений: ясность и четкость изложения; логика структурирования доказательств; выдвинутые тезисы сопровождаются грамотной аргументацией; приводятся различные точки зрения и их личная оценка; общая форма изложения полученных результатов и их интерпретации соответствует жанру проблемной научной статьи.

Оформление работы: работа отвечает основным требованиям к оформлению и использованию цитат; соблюдение лексических, фразеологических, грамматических и стилистических норм русского литературного языка; оформление текста с полным соблюдением правил русской орфографии и пунктуации.

Доклад – один из видов монологической речи, публичное, развернутое, официальное сообщение по определенному вопросу, основанное на привлечении документальных данных.

В докладе должна быть представлена не только фактическая и интерпретационная составляющая, но и собственная позиция студента, подтвержденная фактическим материалом. Доклад может быть представлен одним или группой студентов и должен сопровождаться видеорядом.

Темы докладов.

1. Медиакультура как область функционирования медиадизайна.
2. Генезис медиакультуры: историческое становление.
3. Медиакультура как знаковая система.
4. Концепция медиасферы Маршала Маклюэна.
5. Археология новых медиа как область знания.
6. Особенности функционирования медиа-текста.
7. Теоретики о медиакультуре: Гирт Ловинк Сквоттер, Киберпанк, Дейтадэнди, Амстердам и альтернативные медиастратегии. Брюс Стерлин «Медиа как трэш». Артур и Марилуиза Крокер «Data-trash. Теория виртуального класса». Эстер Дайсон «Интеллектуальная собственность в сети».
8. Медиа-арт: становление, развитие и современное существование.
9. Природа медиа-арта.
10. Классификация и история медиа-искусства.
11. Синтез искусств: медиа - видеоискусство, перформанс, интерактивный театр.
12. Институализация медиа-арта: медиа центры, «минор медиа» или «маленькие медиа» как виртуальные институции.
13. Кейс-анализ конкретных примеров медиа-арта.
14. Медиакультура как условие существование медиадизайна (возможные трактовки понятия «медиа-культура», её становление, связь с медиадизайном).
15. Медиадизайн как теоретический конструкт: определение понятия, специфика, направления.
16. Медиадизайн как практическая деятельность: истоки, историческое развитие и современное состояние.
17. Процессуальность как выразительное средство медиадизайна: время, движение, трансформация.
18. Современные мультимедийные технологии в медиадизайне.
19. Видео и анимация как инструменты медиадизайна: общее и различное.
20. Современные виды анимации как ресурсы медиадизайна.
21. Adobe Premiere Pro в медиадизайне: особенности создания мультимедийного продукта.
22. Sony Vegas Pro в медиадизайне: особенности функционирования.
23. Adobe After Effects в медиадизайне: особенности функционирования.
24. Особенности производства мультимедиа-продукта.
25. Монтаж в контексте медиадизайна.
26. Медиадизайн в современном мире: актуальность, востребованность, области применения.
27. Особенности медиадизайна интернет-продуктов.
28. Медиадизайн в архитектурном и социокультурном пространстве современного города.
29. Медиа-арт и медиадизайн: общее и особенное.

Критерии оценивания доклада:

- раскрытие темы (1-2 балла);
- актуальность и профессиональная направленность информации (2-3 балла);
- логичность и аргументированность выводов и обобщений (2-3 балла);
- осмысление, отделение главного от второстепенного при изложении текста доклада (2-3 балла);
- визуальное представление (1-3 балла);

демонстрация видеоряда (1-2 балла).

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.ДВ.01.01

ИНФОГРАФИКА

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):

ассистент кафедры актуальных культурных практик	К.Д. Плявин
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)
кандидат педагогических наук, доцент кафедры актуальных культурных практик	У.П. Ефремова
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)

Заведующий кафедрой	У.П. Ефремова
	(И.О. Фамилия)

Согласовано:

Заведующий Библиотечно-информационным центром	С.П. Кожинова
	(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – формирование способности самостоятельно или в составе творческой группы создавать графические произведения с использованием эффективных способов подачи данных, способствующих быстрой и четкой визуализации сложной информации.

Задачи:

- знакомство с теоретическими основами визуализации данных;
- формирование представления о понятиях, принципах и методиках визуализации данных с помощью компьютерных технологий;
- развитие способности представления данных с помощью диаграмм, графиков, символов, наборов графических схем;
- накопление практического опыта по применению правил эстетики информационной графики при создании различных информационных материалов;
- воспитание эстетических потребностей, реализация индивидуальной траектории профессионального саморазвития.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Инфографика» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО) и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Предшествующими для освоения дисциплины «Инфографика» являются дисциплины: «Рисунок», «Композиция», «Цветоведение и колористика», «Графический дизайн» «Типографика и основы полиграфии», «Медиа-дизайн», «История и теория дизайна», «Дизайн-проектирование», «Кураторство проектов», «Живопись», «Введение в профильную деятельность», «Технологический практикум по профилю», «Эргономика визуальных интерфейсов», «Дизайн виртуальных коммуникаций», «Компьютерная графика». Дисциплина «Инфографика» является базой для преддипломной практики.

Дисциплина связана с изучением таких модулей, как Б1.О.07 М7. «Общепрофессиональные дисциплины (область профессиональной деятельности)», Б1.В.01 М8. «Базовые профессиональные дисциплины», Б1.В.02.ДВ.03 «Дисциплины по выбору Б1.В.02.ДВ.03», Б1.В.03.ДВ.02 «Дисциплины по выбору Б1.В.03.ДВ.02».

Для освоения дисциплины «Инфографика», обучающийся должен обладать знаниями и опытом работы в графических редакторах («Corel Draw», «Photoshop» и т.д.) Иметь представление об особенностях восприятия визуальной информации.

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-1 – Способность создавать художественные произведения.

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время учебной практики, производственной практики 1, производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-1	ПК-1.1. Способен использовать технологию создания художественных произведений	**Знать:** – создание простых и сложных художественных образов для внедрения в проект. **Уметь:** – разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта. **Владеть:** – приемами создания простых и сложных художественных образов для проекта
ПК-2	ПК-2.1. Способен учитывать многообразие достижений мирового дизайна в разработке и реализуй дизайн-проектов	**Знать:** – методы анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации; – методы анализа целевой аудитории. **Уметь:** – использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации; – применять методы анализа целевой аудитории. **Владеть:** – системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – методами анализа целевой аудитории
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории. **Уметь:** – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории. **Владеть:** – методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и	**Знать:**

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
	реализовывать дизайн-проект	– программное обеспечение для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – методы обоснования и защиты дизайн-решения проекта. **Уметь:** – использовать программное обеспечение для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – обосновывать и защищать принятые дизайн-решения проекта. **Владеть:** – навыками работы с программным обеспечением при техническом воплощении замысла в проектной деятельности; – инструментами обоснования и защиты дизайн-решения проекта

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц.

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. **Виды и объем учебной работы (в академических часах)**	
1.1. Всего часов	180
1.2. Контактная работа	56
1.2.1. Лекции	–
1.2.2. Практические занятия	56
1.2.3. Лабораторные практикумы	–
1.3. Самостоятельная работа	100
1.4. Практическая подготовка	47
1.5. Контроль	24
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	4
2.2. Семестр (-ы) изучения	7-8
2.3. Экзамен (семестр)	8
2.4. Зачет (семестр)	7
2.5. Курсовая работа (семестр)	–
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1. Введение: инфографика как научная дисциплина, история инфографики	–	10	–	15	25	ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
Раздел 2. Информационная графика как система визуализации данных	–	10	–	15	25	ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
Раздел 3. Визуальное представление табличных данных	–	16	–	18	34	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
Раздел 4. Презентация данных и информации	–	6	–	15	21	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
Раздел 5. Инфографика как навигационная система	–	6	–	15	21	ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
Раздел 6. Выбор и применение вида инфографики. Технические аспекты	–	8	–	22	30	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
Контроль	**–**	**–**	**–**	**–**	**24**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	–
ИТОГО:	–	**56**	–	**100**	**180**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	Вопросы к зачету, экзамену; защита проекта

3.2. Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 1	Введение: инфографика как научная дисциплина, история инфографики	Теория информации. Когнитивистика. История информационного дизайна. Структурирование, обобщение и уплотнение информации. Методы проектирования структуры информации
Раздел 2	Информационная графика как система визуализации данных	Классификации продуктов инфографики. Графические характеристики информационных форм. Использование объектов «SmartArt» для визуализации данных
Раздел 3	Визуальное представление табличных данных	Стандартные типы диаграмм в табличном процессоре. Выбор стандартных диаграмм в зависимости от целей визуализации. Нестандартные диаграммы, комбинации диаграмм различного вида
Раздел 4	Презентация данных и информации	Особенности презентации как жанра. Виды презентаций. Организация процесса подготовки презентации. Концептуальные составляющие и структура презентации. Особенности коммуникативного взаимодействия с аудиторией
Раздел 5	Инфографика как навигационная система	Инфографика как проявление тенденций визуального мышления. Технические, содержательные, эстетические требования к инфографике в системе визуальных средств электронных и печатных изданий. Психология восприятия схем и сложных структурных форм. Инфографика в различных видах коммуникации
Раздел 6	Выбор и применение вида инфографики. Технические аспекты	Эволюция технологий структурирования и представления данных: программное обеспечение. Основы типографики. Набор и верстка. Макротипографика в информационном дизайне. Программная поддержка. Компьютерное проектирование инфографики

Тематика лекций, практических и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-5.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, ролевые игры, анализ ситуаций и имитационных моделей, опора на результаты научных исследований, схемы, таблицы, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-1	**Имеет представление:** – о создании простых и сложных художественных образов для внедрения в проект	**Знает:** – создание простых и сложных художественных образов для внедрения в проект	**Имеет глубокие знания:** – о создании простых и сложных художественных образов для внедрения в проект
	Умеет: – с помощью разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта	**Умеет:** – разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта	**Умеет:** – эффективно разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта
	Владеет: – отдельными приемами создания простых и сложных художественных образов для проекта	**Владеет:** – приемами создания простых и сложных художественных образов для проекта	**Владеет:** – комплексом приемов создания простых и сложных художественных образов для проекта
ПК-2	**Имеет представление:** – о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации; – о методах анализа целевой аудитории; – о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – о программном обеспечении для проектирования объектов визуальной информации,	**Знает:** – методы анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации; – методы анализа целевой аудитории; – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – программное обеспечение для проектирования объектов визуальной информации, идентификации,	**Имеет глубокие знания:** – о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации; – о методах анализа целевой аудитории; – о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – о программном обеспечении для проектирования объектов визуальной информации, идентификации,

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – о методах обоснования и защиты дизайн-решения проекта	коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – методы обоснования и защиты дизайн-решения проекта	коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – о методах обоснования и защиты дизайн-решения проекта
	Умеет: – использовать отдельные методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации; – с помощью применять методы анализа целевой аудитории; – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – с помощью использовать программное обеспечение для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических	**Умеет:** – использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации; – применять методы анализа целевой аудитории; – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – использовать программное обеспечение для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – обосновывать и защищать принятые	**Умеет:** – в системе использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации; – эффективно применять методы анализа целевой аудитории; – находить эффективные дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – эффективно использовать программное обеспечение для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации;

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	материалов для презентации; – с помощью обосновывать и защищать принятые дизайн-решения проекта	дизайн-решения проекта	– в полном объеме обосновывать и защищать принятые дизайн-решения проекта
	Владеет: – неуверенно системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – основными методами анализа целевой аудитории; – частично методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – невыраженными навыками работы с программным обеспечением при техническом воплощении замысла в проектной деятельности; – отдельными инструментами обоснования и защиты дизайн-решения проекта	**Владеет:** – системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – методами анализа целевой аудитории; – методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – навыками работы с программным обеспечением при техническом воплощении замысла в проектной деятельности; – инструментами обоснования и защиты дизайн-решения проекта	**Владеет:** – уверенно системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – различными методами анализа целевой аудитории; – в полном объеме методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – выраженными навыками работы с программным обеспечением при техническом воплощении замысла в проектной деятельности; – комплексом инструментов обоснования и защиты дизайн-решения проекта

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы и задания для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2	ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	1, 2, 3	*Практические задания:* 1. Анализ 40 инфографических аналогов. 2. Инфографика как самопрезентация. 3. Инфографика в деловом стиле отчета о деятельности учреждения культуры за последние год. 4. Инфографика для научно-исследовательского проекта (варианты на выбор). 5. Инфографика для научного журнала о перспективности использования новых технологий (варианты на выбор). 6. Инфографика в PR-кампании (по выбору) 7. Инфографика для рекламной кампании детского фестиваля (варианты на выбор)
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	4, 5, 6	*Практические задания:* 1. Инфографика для рекламной кампании по продвижению выставки изобразительных работ группы молодых художников (варианты на выбор). 2. Инфографика для рекламной кампании, посвященной юбилейной дате музея народного творчества (варианты на выбор). 3. Инфографика для рекламной кампании, посвященной юбилейной дате машиностроительного завода (варианты на выбор). 4. Инфографика социального проекта для мегаполиса (варианты на выбор) 5. Инфографика для представления в СМИ отчета о деятельности социального проекта (варианты на выбор). 6. Инфографика в деловом стиле отчета о деятельности библиотеки за последние 5 лет

Примерные контрольные вопросы и задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.3; ПК-2.4	1, 2, 3	*Вопросы и задания:* 1. Обоснование цели создания инфографики. Обоснование особенностей стилевой модели для графических объектов. 2. Структура и содержание инфографики в соответствии с конкретикой задания. 3. Методы проектирования структуры информации. 1. Особенности коммуникативного взаимодействия информатики на аудиторию. 2. Актуальность и наглядность технологических решений, выбранных для реализации инфографики. Обоснование выбора цветового решения и шрифтов. 3. Обоснование использованного инструментария разработки

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (зачет) и итоговая аттестация (экзамен) состоит из 2-х частей: проверки теоретических знаний (устные ответы на вопросы), и проверки умений и опыта деятельности (выполнение практических заданий).

Итоговая аттестация (экзамен) осуществляется в форме защиты самостоятельно разработанного и реализованного в различных формах проекта комплексной инфографики на выбранную тему. Защита проводится в виде публичного выступления, сопровождающегося презентацией, подготовленными материалами для размещения на сайте и в виде печатной продукции. При защите студент отвечает на вопросы преподавателя, демонстрируя полученные знания, владение терминологией, а также подтверждает сформированность необходимых навыков работы с программными средствами.

Примеры тем проектов:

1. Резюме в инфографике.
2. Разработка инфографических материалов для ВКР.

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию

10 баллов:

Студент продемонстрировал неполные знаний при определении информационного дизайна с существенными неточностями при описании основных этапов его развития.

Показал неуверенные знания при классификации продуктов инфографики.

При ответах на вопросы о принципах функционирования систем обмена информацией; рубрикационного шрифтового оформления и выбора подходящего вида диаграмм для представления табличных данных было допущено много неточностей.

Студент продемонстрировал неполные знания об основных принципах осуществления инфографики в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах.

Студент выполнил задание с существенными неточностями. Показал в целом успешное, но не систематическое применение полученных умений при решении таких задач, как:

- подбор и подготовка одноуровневой информации к помещению в инфографику;

– эффективное использование психоэмоциональных и символических свойств цвета при создании информационной графики;

– выбор формата и характера членения информации в зависимости от типа инфографики;

– нахождение, подготовка, распределение информации, помещение ее в программу для макетирования;

– выделение и применение знаний о визуализации информации в творческой деятельности;

– составление и реализация инфографики различного типа для образовательных организаций и культурно-просветительских учреждений, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах.

При ответах на дополнительные вопросы о видах схем, диаграмм и графике, лежащей в основе предложенного примера, а также было допущено много неточностей.

Студент показал в целом успешное, но не систематическое владение полученных навыков:

– анализа информации с точки зрения принципов визуальной коммуникации;

– работы с графическими данными в табличных процессорах;

– работы с инструментами графических редакторов;

– выбора стиля изображения для создания определенной степени выразительности с учетом конкретной цели.

20 баллов:

Студент продемонстрировал сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания при ответе на вопросы о (об):

– информационном дизайне, основных этапах его развития;

– классификации продуктов инфографики по структуре, по техническим возможностям, по уровням информации;

– принципах функционирования систем обмена информацией;

– эстетических требованиях к инфографике в электронных и печатных изданиях;

– видах рубрик и принципах рубрикационного шрифтового оформления;

– принципах выбора подходящего вида диаграмм для представления табличных данных.

Показал недостаточно уверенные знания об основных принципах осуществления инфографики в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах.

Студент выполнил задание с небольшими неточностями. Показал в целом успешное, но сопровождающееся отдельными ошибками применение полученных умений при решении таких задач, как:

– подбор и подготовка одноуровневой информации к помещению в инфографику;

– эффективное использование психоэмоциональных и символических свойств цвета при создании информационной графики;

– выбор формата и характера членения информации в зависимости от типа инфографики;

– нахождение, подготовка, распределение информации, помещение ее в программу для макетирования;

– выделение и применение знаний о визуализации информации в творческой деятельности;

– составление и реализация инфографики различного типа для образовательных организаций и культурно-просветительских учреждений, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах.

Ответил на большинство дополнительных вопросов о видах схем, диаграмм и графике, лежащей в основе предложенного примера, а также было допущено много неточностей.

Студент показал в целом успешное, но сопровождающееся отдельными ошибками владения полученными навыками:

- анализа информации с точки зрения принципов визуальной коммуникации;
- работы с графическими данными в табличных процессорах;
- работы с инструментами графических редакторов;
- выбора стиля изображения для создания определенной степени выразительности с учетом конкретной цели.

30 баллов:

Студент продемонстрировал сформированные и систематические знания при ответе на теоретические вопросы о:

- понятии информационного дизайна и основных этапах его развития;
- классификации продуктов инфографики по структуре, по техническим возможностям, по уровням информации;
- принципах функционирования систем обмена информацией;
- требованиях к инфографике в электронных и печатных изданиях;
- видах рубрик и принципах рубрикационного шрифтового оформления;
- принципах выбора подходящего вида диаграмм для представления табличных данных.

Показал отличные знания в рамках усвоения учебного материала по основным принципам осуществления инфографики в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах.

Ответил на все или большинство дополнительных вопросов.

Студент правильно выполнил задание. Показал успешное и систематическое применение полученных умений при решении таких задач, как:

- подбор и подготовка одноуровневой информации к помещению в инфографику;
- эффективное использование психоэмоциональных и символических свойств цвета при создании информационной графики;
- выбор формата и характера членения информации в зависимости от типа инфографики;
- нахождение, подготовка, распределение информации, помещение ее в программу для макетирования;
- выделение и применение знаний о визуализации информации в творческой деятельности;
- составление и реализация инфографики различного типа для образовательных организаций и культурно-просветительских учреждений, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах.

Ответил на все или большинство дополнительных вопросов о видах схем, диаграмм и графике, лежащей в основе предложенного примера, а также было допущено много неточностей.

Студент показал успешное и систематическое владение полученными навыками:

- анализа информации с точки зрения принципов визуальной коммуникации;
- работы с графическими данными в табличных процессорах;
- работы с инструментами графических редакторов;
- выбора стиля изображения для создания определенной степени выразительности с учетом конкретной цели.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	**максимум**
7 семестр			
1.	Посещаемость	4	9
2.	Выполнение и защита практических работ (5 работ)	10	20
3.	Выполнение самостоятельных работ (4 работ)	8	16
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*22*	*45*
4.	Посещаемость	4	9
5.	Выполнение и защита практических работ (4 работ)	8	16
6.	Текущее представление этапов самостоятельной работы над проектом (3 работ)	6	9
7.	Подготовка к практическому заданию для промежуточной аттестации	5	5
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Промежуточная аттестация: Зачет		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**
8 семестр			
1.	Посещаемость	0	3
2.	Выполнение и защита практических работ (3 работы)	15	15
3.	Выполнение самостоятельных работ (3 работы)	6	12
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*21*	*30*
4.	Посещаемость	0	3
5.	Выполнение и защита практических работ (2 работы)	10	10
6.	Текущее представление этапов самостоятельной работы над проектом (3 работы)	6	12
7.	Подготовка к практическому заданию для итоговой аттестации	8	15
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Итоговая аттестация: Экзамен		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
7 семестр			
	Подготовка к практическим занятиям (приложение 2)	10	5
1	Структурирование информации	10	5
2	Информационная графика как система визуализации данных	12	5
3	Визуальное представление табличных данных	18	5
8 семестр			
	Подготовка к практическим занятиям (приложение 2)	10	5

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
4	Работа со структурой презентации. Отработка навыков коммуникативного взаимодействия с аудиторией	15	5
5	Работа с особенностями психологии восприятия структурных форм	15	5
6	Компьютерное проектирование инфографики	10	5
Итого:		**100**	

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

б) дополнительная литература

1. «Глазное дно» визуальной реальности. Опыт интерпретации зримого : материалы всероссийской междисциплинарной конференции (Екатеринбург, 14 декабря 2012 г.) / Екатеринбургская академия современного искусства ; [редкол.: С. Л. Кропотов и др.]. – Екатеринбург : Издательство ЕАСИ, 2013. – 176 с.

2. «Что-то новое и необычное»: аудитория современного искусства в крупных городах России : монография / под редакцией А. Ю. Прудниковой, Л. Е. Петровой. – Екатеринбург : ЕАСИ, 2018. – 400 с. – ISBN 978-5-904440-60-2 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/136362

3. 1000 икон, символов, пиктограмм : визуал. коммуникации, не требующие перевода : [1000 работ, отобранных Blackcoffee]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 320 с.

4. Дизайн выставок : [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с.

5. Дэбнер, Д. Школа графического дизайна : принципы и практика графического дизайна / Д. Дэбнер ; [пер. с англ. В. Е. Бельченко]. – М. : РИПОЛ классик, 2007. – 190 с.

6. Желязны, Д. Говори на языке диаграмм = Say it with charts [Текст] : пособие по визуал. коммуникациям / Д. Желязны ; пер. с англ. А. Мучника, Ю. Корнилович. – 4-е изд. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2011. – 301 с.

7. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер ; авт. вступ. статьи К. Элам ; пер. с англ. А. Мороз. – СПб. : Питер, 2012. – 272 с.

8. Маклюэн, М. Война и мир в глобальной деревне = War and Peace in the Global Village / М. Маклюэн, К. Фиоре ; пер. с англ. И. Летберга. – М. : АСТ : Астрель, 2012. – 220 с.

9. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; [пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз]. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

10. Назаров, М. М. Визуальные образы в социальной и маркетинговой коммуникации : опыт междисциплинар. исслед. / М. М. Назаров, М. А. Папантиму. – М. : URSS, 2009. – 212 с.

11. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.

12. Роуден, М. Корпоративная идентичность : создание успеш. фирм. стиля и визуал. коммуникации в бизнесе = Identity : Transforming Performance Through Integrated Identity Management / М. Роуден; [пер. с англ. Д. Скворцова, П. Тимофеева]. – М. : Добрая книга, 2007. – 295 с.

13. Роэм, Д. Визуальное мышление : как "продавать" свои идеи при помощи визуальных образов = The back of the napkin : Solving Problems and Selling Ideas with Pictures / Д. Роэм ; пер. с англ. О. Медведь. – М. : Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. – 285 с.

14. Рэнд, П. Дизайн: форма и хаос = Design form and chaos / П. Рэнд ; [пер. с англ. И. Форонова]. – М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. – 237 с.

15. Управление проектом в сфере графического дизайна = A graphic design project from start to finish / пер. с англ. [Т. Мамедовой]. – М. : Альпина Паблишер, 2013. – 219 с. : ил.

16. Элам, К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам ; [пер. с англ. А. Литвинова]. – СПб. : Питер, 2014. – 119 с.

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству). Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru/.
2. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
3. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
4. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

Информационные справочные системы доступны для в формах, адаптированных для лиц с ОВЗ.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Программное обеспечение, предназначенное для построения систем управления предприятием.
4. Пакет с коллекцией программного обеспечения для графического дизайна, редактирования фото и видео, веб-разработки.
5. Графический редактор для работы с векторными изображениями.
6. Универсальная система автоматизированного проектирования, позволяющая в оперативном режиме выпускать чертежи изделий, схемы, спецификации, таблицы, инструкции, расчётно-пояснительные записки, технические условия, текстовые и прочие документы.
7. Программа для чтения pdf файлов.
8. Антивирусная программа.
9. Браузер.
10. Программа для воспроизведения мультимедиа файлов.
11. Платформа, предназначенная для «physical computing» с открытым программным кодом, построенная на простой печатной плате с современной средой для написания программного обеспечения.
12. Программа для работы с мультимедийным контентом, позволяет создавать интерактивные инсталляции и генеративный дизайн, визуализировать проекты и прототипировать интерфейсы.
13. Многофункциональный графический редактор растровой графики.

14. Интегрированная среда разработки (IDE) для работы с платформой «Android».

15. Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов» (Node Compositing), а также создания 2D-анимаций.

16. Графический редактор для работы с векторными изображениями.

17. Интегрированная среда разработки для языка программирования «Python».

18. Редактор для комбинирования звука и видео, а также создавать качественные визуальные эффекты для видеороликов.

19. Визуально-блочная событийно-ориентированная среда программирования.

20. Текстовый редактор, разработанный для верстальщиков и программистов.

21. Среда для разработки игр, с универсальным мультиплатформенным движком, на котором создаются игры разных жанров (платформеры, шутеры, RPG и так далее).

22. Программа, которая позволяет редактировать различные параметры видео и аудио с очень высокой точностью.

23. Площадка для написания, отладки и сборки кода, а также последующей публикации приложений.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

1. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебелью для преподавателя (стол учительский, стул учительский, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол компьютерный – не менее 25 мест, стул ученический), доской меловой, интерактивной панелью, компьютером, монитором, цифровым зеркальным фотоаппаратом, объективами, отражателем, комплектом студийного света, фонами, видеокамерой, графическим планшетом, рециркулятором.

Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

2. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебелью для преподавателя (стол учительский, стул учительский, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол компьютерный – не менее 25 мест, стул ученический), компьютерами, мониторами, цифровым фотоаппаратом, объективами, отражателем, системой виртуальной реальности, рециркулятором.

Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья, на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

– рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);

– необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;

– необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;

– необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации, обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

Практические занятия № 1-5. Структурирование информации

План:

1. Определение структуры информации.
2. Отбор значимой информации.
3. Построение вариантов обобщенной структуры данных.
4. Поиск иллюстрирующих примеров с ошибками структуризации данных. Разбор примеров эволюции представления информации в историческом аспекте. Построение вариантов обобщенной структуры данных.
5. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

Практические занятия № 6-10. Информационная графика как система визуализации данных

План:

1. Определение целей визуализации для различных практических примеров.
2. Построение системы визуализации для различных видов данных определенной тематики в зависимости от поставленной цели.
3. Особенности восприятия в зависимости от целевой аудитории.
4. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

Практические занятия № 11-18. Визуализация табличных данных

План:

1. Примеры типовых диаграмм табличного процессора и особенности их применения.
2. Возможности использования нормированных и обобщенных диаграмм и особенности их восприятия.
3. Построение нестандартных диаграмм с помощью средств MS Excel.
4. Дополнительная обработка данных с целью повышения наглядности диаграмм и графиков.
5. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

Практические занятия № 19-21. Особенности визуализации данных для презентаций

План:

1. Построение сценария презентации в соответствии с поставленной целью.
2. Выбор дизайна и графических средств для проведения презентации.
3. Разработка собственных шаблонов.
4. Нелинейные презентации. Инструменты создания. Особенности демонстрации.
5. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

Практические занятия № 22-24. Особенности инфографики для печатных изданий

План:

1. Виды печатной продукции и их особенности с точки зрения инфографики
2. Построение стилевых моделей и шаблонов для печатных изданий
3. Разработка концепции шрифтового дизайна.
4. Учет требований полиграфии при создании объектов инфографики.
5. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

Практическое занятие № 25-28. Особенности инфографики для web-приложений

План:

1. Объекты инфографики для интернет-страниц.
2. Инфографика для социальных сетей.
3. Технические требования к объектам инфографики в интернет.
4. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Планы самостоятельных работ

Самостоятельные работы № 1-13

Задание: в течение двух семестров, помимо проектирования и защиты практических работ, студенты должны выполнить 13 самостоятельных работ:

– работа выполняется индивидуально;

– в ходе выполнения работы студент должен развить и дополнить задание, указанное в теме;

– подготовить необходимые табличные и текстовые материалы;

– в результате выполнения проекта получился набор объектов инфографики, включающей презентацию, печатные материалы (буклеты, листовки, флаеры и т.п.) и элементы для размещения на web-страницах.

Примерные темы заданий:

1. Анализ 40 инфографических аналогов.
2. Инфографика как самопрезентация.
3. Инфографика в деловом стиле отчета о деятельности учреждения культуры за последние год.
4. Инфографика для рекламной кампании по продвижению выставки изобразительных работ группы молодых художников (варианты на выбор).
5. Инфографика для рекламной кампании, посвященной юбилейной дате музея народного творчества (варианты на выбор).
6. Инфографика для рекламной кампании, посвященной юбилейной дате машиностроительного завода (варианты на выбор).
7. Инфографика для научно-исследовательского проекта (варианты на выбор).
8. Инфографика для научного журнала о перспективности использования новых технологий (варианты на выбор).
9. Инфографика социального проекта для мегаполиса (варианты на выбор)
10. Инфографика в PR-кампании (по выбору)
11. Инфографика для рекламной кампании детского фестиваля (варианты на выбор).
12. Инфографика для представления в СМИ отчета о деятельности социального проекта (варианты на выбор).
13. Инфографика в деловом стиле отчета о деятельности библиотеки за последние 5 лет

Возможна другая тематика выполнения практического задания. Темы согласовываются с преподавателем.

Вопросы для самоконтроля:

1. Классификации продуктов инфографики.
2. Графические характеристики информационных форм.
3. Использование объектов «Smart Art» для визуализации данных.
4. Психология восприятия схем и сложных структурных форм.
5. Инфографика в различных видах коммуникации.
6. Эволюция технологий структурирования и представления данных: программное обеспечение.
7. Основы типографики.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

Самостоятельные работы № 14-15

Задание: подготовка к практическому заданию для промежуточной и итоговой аттестации:

- провести анализ теоретических материалов;
- определится с количеством информации, графическим решением, композицией и т.д.
- согласовать эскиз с преподавателем.

Примерные темы заданий:

1. Резюме в инфографике.
2. Разработка инфографических материалов для ВКР.

Возможна другая тематика выполнения практического задания. Темы согласовываются с преподавателем.

Вопросы для самоконтроля:

1. Особенности презентации как жанра.
2. Виды презентаций.
3. Организация процесса подготовки презентации.
4. Концептуальные составляющие и структура презентации.
5. Особенности коммуникативного взаимодействия с аудиторией.
6. Стандартные типы диаграмм в табличном процессоре.
7. Выбор стандартных диаграмм в зависимости от целей визуализации.
8. Нестандартные диаграммы, комбинации диаграмм различного вида.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

Приложение 5

Подготовка к практическим занятиям и зачету

Для того, чтобы работа велась планомерно, в течение семестра студенты предъявляют к предварительной проверке следующие этапы выполнения самостоятельного задания:

Этап 1. Определение цели и целевой аудитории (от 3 до 5 баллов)

Знание своей аудитории должно быть на первом месте при постановке цели и работе над будущей иллюстрацией. Опишите целевую аудиторию по следующим критериям: социально-демографическая характеристика, образовательный уровень, род деятельности (профессиональный уровень), социальная активность в сети интернет (предпочтения, виды активности). Сформулируйте цель своей работы – чего конкретно вы хотите добиться, представляя информацию в виде инфографики. Целью должно быть конкретное действие пользователей, а не заурядная реклама продукции. В соответствии с поставленной целью опишите конкретные задачи, выполнение которых приведет к достижению цели.

При оценке данного этапа учитываются срок выполнения, полнота и качество работы.

Этап 2. Подбор фактологического материала и данных для построения инфографики (от 4 до 6 баллов)

В рамках сформулированной цели и поставленных задач, необходимо проделать работу по подбору информации, с помощью которой и применив к которой решения по визуализации, будет получена эффектная деловая инфографика.

Выполняя задание самостоятельной работы, можно взять данные из доступных источников по сходным мероприятиям (описания в СМИ, итоговые таблицы) или подготовить материал самостоятельно, основываясь на своих предположениях.

Целостность исходной информации, используемой для создания деловой инфографики, означает формирование набора исходных данных, сведений, блоков и единиц информации, который в своей совокупности полностью решает поставленную цель и задачи.

Целостность информации необходимо обеспечить доступными средствами и в рамках основной цели, определенной для деловой инфографики. Оценивая целостность информации, не стоит забывать и об избыточной информации, которая не будет способствовать созданию эффективной деловой инфографики. Лишнюю информацию опускают полностью или временно. Одним из этапов работы по созданию деловой инфографики, на котором может появиться избыточная информация – это подбор, обработка, контроль и анализ исходной информации.

Анализ обработанной информации и последующая дополнительная обработка по результатам такого анализа позволяет максимально приблизиться к той исходной информации, которая полностью обеспечит решение поставленной цели и задач при создании деловой инфографики.

При оценке данного этапа учитываются срок выполнения, полнота и достоверность подобранной информации, разнообразие вариантов обработки (дополнительные расчеты в электронных таблицах, сводные данные, анализ дополнительной литературы).

Этап 3. Варианты моделей стилевого решения (от 4 до 7 баллов)

Подготовьте 2 варианта стилевого оформления инфографики. Визуальное пространство деловой инфографики организует совокупность графических и текстовых средств, которые позволяют репрезентовать исходную информацию.

Средством визуализации деловой инфографики называется графический, текстовый или иной способ представления информации в пространстве инфографики. Решением по визуализации в деловой инфографики называется выбор и применение средства визуализации деловой инфографики для представления конкретной информации в рабочем пространстве инфографики.

Комплексными типовыми решениями деловой инфографики являются: метафора, стиль оформления и формат.

Метафора – способ представления элементов инфографики в некотором трансформированном, преобразованном, упрощенном виде, с помощью средств визуализации, применяемых в переносном значении.

Стиль оформления – способ представления различных составляющих инфографики в предопределенном графическом (художественном, стилистическом) оформлении.

Формат – общий технический способ построения

Для каждого варианта подготовьте аргументированное описание, в котором обоснуйте положительные и отрицательные моменты.

При оценке данного этапа учитываются срок выполнения, полнота, разнообразие и качество работы.

Этап 4. Создание рабочих вариантов инфографики для печатной публикации и web-страницы (от 4 до 7 баллов)

На этом этапе студенты предъявляют объектов инфографики в виде диаграмм, графиков, схем, пиктограмм. Объекты размещены на эскизах страниц, макетах публикаций и т.п.

Это последний этап консультаций. Далее студент завершает работу и готовит отчет в виде презентации для защиты в ходе зачета.

При оценке данного этапа учитываются срок выполнения, разнообразие инструментов для создания инфографики, качество работы.

В итоге, в течении семестра студент может получить от 15 до 25 баллов за оценку этапов выполнения самостоятельной работы.

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.ДВ.01.02

ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):

ассистент кафедры актуальных культурных практик	К.Д. Плявин
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)
кандидат педагогических наук, доцент кафедры актуальных культурных практик	У.П. Ефремова
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)

Заведующий кафедрой	У.П. Ефремова
	(И.О. Фамилия)

Согласовано:

Заведующий Библиотечно-информационным центром	С.П. Кожинова
	(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – формирование способности самостоятельно или в составе творческой группы создавать графические произведения с использованием эффективных способов подачи данных, способствующих быстрой и четкой визуализации сложной информации.

Задачи:

- знакомство с теоретическими основами визуализации данных;
- формирование представления о понятиях, принципах и методиках визуализации данных с помощью компьютерных технологий;
- развитие способности представления данных с помощью диаграмм, графиков, символов, наборов графических схем;
- накопление практического опыта по применению правил эстетики информационной графики при создании различных информационных материалов;
- воспитание эстетических потребностей, реализация индивидуальной траектории профессионального саморазвития.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Визуальные коммуникации» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО) и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Предшествующими для освоения дисциплины «Визуальные коммуникации» являются дисциплины: «Рисунок», «Композиция», «Цветоведение и колористика», «Графический дизайн» «Типографика и основы полиграфии», «Медиа-дизайн», «История и теория дизайна», «Дизайн-проектирование», «Кураторство проектов», «Живопись», «Введение в профильную деятельность», «Технологический практикум по профилю», «Эргономика визуальных интерфейсов», «Дизайн виртуальных коммуникаций», «Компьютерная графика». Дисциплина «Визуальные коммуникации» является базой для преддипломной практики.

Дисциплина связана с изучением таких модулей, как Б1.О.07 М7. «Общепрофессиональные дисциплины (область профессиональной деятельности)», Б1.В.01 М8. «Базовые профессиональные дисциплины», Б1.В.02.ДВ.03 «Дисциплины по выбору Б1.В.02.ДВ.03», Б1.В.03.ДВ.02 «Дисциплины по выбору Б1.В.03.ДВ.02».

Для освоения дисциплины «Визуальные коммуникации», обучающийся должен обладать знаниями и опытом работы в графических редакторах (Corel Draw, Photoshop и т.д.) Иметь представление об особенностях восприятия визуальной информации.

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-1 – Способность создавать художественные произведения.

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время учебной практики, производственной практики 1, производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-1	ПК-1.1. Способен использовать технологию создания художественных произведений	**Знать:** – создание простых и сложных художественных образов для внедрения в проект. **Уметь:** – разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта. **Владеть:** – приемами создания простых и сложных художественных образов для проекта
ПК-2	ПК-2.1. Способен учитывать многообразие достижений мирового дизайна в разработке и реализуй дизайн-проектов	**Знать:** – понятия и этапы развития информационного дизайна; – классификацию объектов и средств визуальной коммуникации; – принципы зрительного восприятия; – способы кодирования информации, презентации данных; – способы применения информационной графики в системе визуализации данных; – технические и практические аспекты применениях визуальных коммуникаций. **Уметь:** – ориентироваться в понятиях и этапах развития информационного дизайна; – классифицировать объекты и средства визуальной коммуникации; – применять принципы зрительного восприятия; – применять способы кодирования информации и презентации данных; – применять информационную графику в системе визуализации данных; – применять технические и практические аспекты визуальных коммуникаций в проекте. **Владеть:** – основными понятиями и знаниями развития информационного дизайна; – приемами классификации объектов и средств визуальной коммуникации; – способами зрительного восприятия; – способами кодирования информации, презентации данных; – способами применения информационной графики в системе визуализации данных; – способами применения технических и практических аспектов визуальных коммуникаций в проекте

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-2	ПК-2.2. Способен выявлять и анализировать информацию для создания дизайн-проекта на этапе предпроектного анализа	**Знать:** – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки дизайн-продукта; – методы анализа целевой аудитории. **Уметь:** – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – использовать методы анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта. **Владеть:** – методами поиска, сбора и анализа визуальной информации при разработке дизайн-продукта; приемами анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории. **Уметь:** – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории. **Владеть:** – методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и реализовывать дизайн-проект	**Знать:** – компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – методы обоснования и защиты дизайн-решения проекта. **Уметь:** – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации,

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – обосновывать и защищать принятые дизайн-решения проекта. **Владеть:** – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий и подготовки графических материалов для презентации; – инструментами обоснования и защиты дизайн-решения проекта

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц.

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. **Виды и объем учебной работы (в академических часах)**	
1.1. Всего часов	180
1.2. Контактная работа	56
1.2.1. Лекции	–
1.2.2. Практические занятия	56
1.2.3. Лабораторные практикумы	–
1.3. Самостоятельная работа	100
1.4. Практическая подготовка	147
1.5. Контроль	24
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	4
2.2. Семестр (-ы) изучения	7-8
2.3. Экзамен (семестр)	8
2.4. Зачет (семестр)	7
2.5. Курсовая работа (семестр)	–
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1. Введение: понятие визуальной коммуникации; история развития визуальных коммуникаций	**–**	**10**	**–**	**15**	**25**	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос
Раздел 2. Зрительное восприятие	**–**	**10**	**–**	**15**	**25**	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
2.1. Основы зрительного восприятия	–	5	–	7	12	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
2.2. Кодирование информации	–	5	–	8	13	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
Раздел 3. Презентация данных и информации	**–**	**6**	**–**	**18**	**24**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
Раздел 4. Информационная графика как система визуализации данных	**–**	**6**	**–**	**15**	**21**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
Раздел 5. Выбор и применение вида визуальных коммуникаций	**–**	**6**	**–**	**15**	**21**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
5.1. Технические аспекты	–	3	–	7	10	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
5.2 Практические аспекты	–	3	–	8	11	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 6. Разработка визуального проекта	–	**18**	–	**22**	**40**	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическое задание
Контроль	**–**	**–**	**–**	**–**	**24**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	–
ИТОГО:	–	**56**	–	**100**	**180**	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Вопросы к зачету, экзамену; защита проекта

3.2. Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 1	Введение: понятие визуальной коммуникации; история развития визуальных коммуникаций	Теория информации. Когнитивистика. История информационного дизайна. Объекты и средства визуальной коммуникации
Раздел 2	2.1. Основы зрительного восприятия	Распределения внимания при зрительном восприятии. Зрительные иллюзии. Зрение и язык. Психология восприятия схем и сложных структурных форм. Визуальные измерения: пространство, время и движение. Восприятие человека на изображении: антропоморфные формы
	2.2. Кодирование информации	Структурирование, обобщение и уплотнение информации. Методы проектирования структуры информации. Буквенно-цифровое кодирование. Кодирование цветом. Кодирование яркостью. Пиктограммы
Раздел 3	Презентация данных и информации	Особенности презентации как жанра. Виды презентаций. Организация процесса подготовки презентации. Концептуальные составляющие и структура презентации.

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		Особенности коммуникативного взаимодействия с аудиторией
Раздел 4	Информационная графика как система визуализации данных	Визуальные коммуникации как проявление тенденций визуального мышления. Классификации продуктов инфографики. Графические характеристики информационных форм. Технические, содержательные, эстетические требования к инфографике в системе визуальных средств электронных и печатных изданий. Визуальное представление табличных данных. Визуальные коммуникации в различных видах коммуникации. Визуальные коммуникации как навигационная система
Раздел 5	5.1. Технические аспекты выбора и применения вида визуальных коммуникаций	Эволюция технологий структурирования и представления данных: программное обеспечение. Визуальное представление табличных данных. Основы типографики. Набор и верстка. Макротипографика в информационном дизайне. Программная поддержка. Компьютерное проектирование визуальных коммуникаций
	5.2. Практические аспекты выбора и применения вида визуальных коммуникаций	Визуальные коммуникации в рекламе. Наружная реклама. Фирменный стиль. Основные носители фирменного стиля. Задачи при разработке фирменного стиля и логотипа. Дизайн фирменного стиля и логотипа
Раздел 6	Разработка визуального проекта	Этапы создания и реализации проекта. Разработка собственного проекта (индивидуального или в составе группы). Постановка целей и задач проекта. Изучение объекта проектирования. Анализ аналогов и целевой аудитории. Разработка концепции, техническое воплощение замысла. Презентация проекта

Тематика лекций, практических и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-5.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, ролевые игры, анализ ситуаций и имитационных моделей, опора на результаты научных исследований, схемы, таблицы, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-1	**Имеет представление:** – о создании простых и сложных художественных образов для внедрения в проект	**Знает:** – создание простых и сложных художественных образов для внедрения в проект	**Имеет глубокие знания:** – о создании простых и сложных художественных образов для внедрения в проект
	Умеет: – с помощью разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта	**Умеет:** – разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта	**Умеет:** – эффективно разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта
	Владеет: – отдельными приемами создания простых и сложных художественных образов для проекта	**Владеет:** – приемами создания простых и сложных художественных образов для проекта	**Владеет:** – комплексом приемов создания простых и сложных художественных образов для проекта
ПК-2	**Имеет представления:** – о понятиях и этапах развития информационного дизайна; – о классификации объектов и средств визуальной коммуникации; – о принципах зрительного восприятия; – о способах кодирования информации, презентации данных; – о способах применения информационной графики в системе визуализации данных; – о технических и практических аспектах применениях	**Знает:** – понятия и этапы развития информационного дизайна; – классификацию объектов и средств визуальной коммуникации; – принципы зрительного восприятия; – способы кодирования информации, презентации данных; – способы применения информационной графики в системе визуализации данных; – технические и практические аспекты применениях	**Имеет глубокие знания:** – о понятиях и этапах развития информационного дизайна; – о классификации объектов и средств визуальной коммуникации; – о принципах зрительного восприятия; – о способах кодирования информации, презентации данных; – о способах применения информационной графики в системе визуализации данных; – о технических и практических аспектах применениях визуальных коммуникаций;

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	визуальных коммуникаций; – о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки дизайн-продукта; – о методах анализа целевой аудитории; – о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – о компьютерных программах для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – о методах обоснования и защиты дизайн-решения проекта	визуальных коммуникаций; – методы поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки дизайн-продукта; – методы анализа целевой аудитории; – методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – методы обоснования и защиты дизайн-решения проекта	– о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки дизайн-продукта; – о методах анализа целевой аудитории; – о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – о компьютерных программах для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – о методах обоснования и защиты дизайн-решения проекта
	Умеет: – с помощью ориентироваться в понятиях и этапах развития информационного дизайна; – с помощью классифицировать объекты и средства визуальной коммуникации;	**Умеет:** – ориентироваться в понятиях и этапах развития информационного дизайна; – классифицировать объекты и средства визуальной коммуникации;	**Умеет:** – эффективно ориентироваться в понятиях и этапах развития информационного дизайна; – эффективно классифицировать объекты и средства визуальной коммуникации;

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– с помощью применять принципы зрительного восприятия; – применять основные способы кодирования информации и презентации данных; – с помощью применять информационную графику в системе визуализации данных; – с помощью применять технические и практические аспекты визуальных коммуникаций в проекте; – с помощью проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – использовать основные методы анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта; – с помощью находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – использовать основные специальные компьютерные программы для проектирования	– применять принципы зрительного восприятия; – применять способы кодирования информации и презентации данных; – применять информационную графику в системе визуализации данных; – применять технические и практические аспекты визуальных коммуникаций в проекте; – проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – использовать методы анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта; – находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации,	– эффективно применять принципы зрительного восприятия; – применять различные способы кодировать информацию и презентовать данные; – эффективно применять информационную графику в системе визуализации данных; – эффективно применять технические и практические аспекты визуальных коммуникаций в проекте; – в системе проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания продукта дизайна; – использовать комплекс методов анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта; – находить эффективные дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – использовать различные специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – ч помощью обосновывать и защищать принятые дизайн-решения проекта	коммуникации и подготовки графических материалов для презентации; – обосновывать и защищать принятые дизайн-решения проекта	подготовки графических материалов для презентации; – эффективно обосновывать и защищать принятые дизайн-решения проекта
	Владеет: – основными понятиями и знаниями развития информационного дизайна; – основными приемами классификации объектов и средств визуальной коммуникации; – отдельными способами зрительного восприятия; – основными способами кодирования информации, презентации данных; – основными способами применения информационной графики в системе визуализации данных; – отдельными способами применения технических и практических аспектов визуальных коммуникаций в проекте; – основными методами поиска, сбора	**Владеет:** – понятиями и знаниями развития информационного дизайна; – приемами классификации объектов и средств визуальной коммуникации; – способами зрительного восприятия; – способами кодирования информации, презентации данных; – способами применения информационной графики в системе визуализации данных; – способами применения технических и практических аспектов визуальных коммуникаций в проекте; – методами поиска, сбора и анализа визуальной информации при	**Владеет:** – в системе понятиями и знаниями развития информационного дизайна; – различными приемами классификации объектов и средств визуальной коммуникации; – различными способами зрительного восприятия; – различными способами кодирования информации, презентации данных; – различными способами применения информационной графики в системе визуализации данных; – различными способами применения технических и практических аспектов визуальных коммуникаций в проекте; – комплексом методов поиска, сбора и анализа визуальной информации при разработке дизайн-продукта;

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	и анализа визуальной информации при разработке дизайн-продукта; – ситуативно приемами анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта; – ситуативно методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – основными методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий и подготовки графических материалов для презентации; – основными инструментами обоснования и защиты дизайн-решения проекта	разработке дизайн-продукта; – приемами анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта; – методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий и подготовки графических материалов для презентации; – инструментами обоснования и защиты дизайн-решения проекта	– различными приемами анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта; – в полной мере методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий и подготовки графических материалов для презентации; – комплексом инструментов обоснования и защиты дизайн-решения проекта

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы и задания для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4.	1, 2.1, 2.2, 3, 4	*Практические задания:* 1. Анализ 40 инфографических аналогов. 2. Визуальные коммуникации как самопрезентация. 3. Визуальные коммуникации в деловом стиле отчета о деятельности учреждения культуры за последние год. 4. Визуальные коммуникации для научно-исследовательского проекта (варианты на выбор). 5. Визуальные коммуникации для научного журнала о перспективности использования новых технологий (варианты на выбор). 6. Визуальные коммуникации в PR-кампании (по выбору) 7. Визуальные коммуникации для рекламной кампании детского фестиваля (варианты на выбор)
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4.	5.1, 5.2	*Практические задания:* 1. Визуальные коммуникации для рекламной кампании по продвижению выставки изобразительных работ группы молодых художников (варианты на выбор). 2. Визуальные коммуникации для рекламной кампании, посвященной юбилейной дате музея народного творчества (варианты на выбор). 3. Визуальные коммуникации для рекламной кампании, посвященной юбилейной дате машиностроительного завода (варианты на выбор). 4. Визуальные коммуникации социального проекта для мегаполиса (варианты на выбор) 5. Визуальные коммуникации для представления в СМИ отчета о деятельности социального проекта (варианты на выбор). 6. Визуальные коммуникации в деловом стиле отчета о деятельности библиотеки за последние 5 лет 7. Разработка фирменного стиля и логотипа для образовательного учреждение/учреждения культуры

Примерные контрольные вопросы и задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-1; ПК-2	ПК-1.1; ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4.	1, 2.1, 2.2, 3, 4	*Вопросы и задания:* 1. Обоснование цели создания инфографики. Обоснование особенностей стилевой модели для графических объектов. 2. Структура и содержание инфографики в соответствии с конкретикой задания. 3. Методы проектирования структуры информации. 4. Особенности коммуникативного взаимодействия информатики на аудиторию. 5. Актуальность и наглядность технологических решений, выбранных для реализации инфографики. Обоснование выбора цветового решения и шрифтов. 6. Обоснование использованного инструментария разработки

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (зачет) и итоговая аттестация (экзамен) состоит из 2-х частей: проверки теоретических знаний (устные ответы на вопросы в процессе защиты проекта), и проверки умений и опыта деятельности (выполнение практических заданий).

Зачет осуществляется в форме защиты самостоятельно разработанного и реализованного в различных формах проекта комплексной инфографики на выбранную тему. Защита проводится в виде публичного выступления, сопровождающегося презентацией, подготовленными материалами для размещения на сайте и в виде печатной продукции.

Экзамен осуществляется в форме защиты самостоятельно разработанного и реализованного в различных формах проекта комплексной инфографики на выбранную тему. Защита проводится в виде публичного выступления, сопровождающегося презентацией, подготовленными материалами для размещения на сайте и в виде печатной продукции.

При защите студент отвечает на вопросы преподавателя, демонстрируя полученные знания, владение терминологией, а также подтверждает сформированность необходимых навыков работы с программными средствами.

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию

0-9 баллов:

Компетенции не сформированы. Обучающимся не усвоена большая часть материала, имеются отдельные представления об изучаемом предмете. Работа не сделана. Отрывочные теоретические высказывания студента не иллюстрируют теоретическую и практическую деятельность по созданию визуальных коммуникаций. Обучающийся не владеет профессиональной терминологией.

10-19 баллов:

Имеет представление:

- о создании простых и сложных художественных образах для внедрения в проект;
- об основных понятиях и некоторых этапах развития информационного дизайна;
- о классификации объектов и средств визуальной коммуникации;
- о некоторых принципах зрительного восприятия информации;
- о некоторых приемах кодирования информации, презентации данных;
- о способах применения информационной графики в системе визуализации данных;

– о нескольких технических и практических аспекты применениях визуальных коммуникаций;

– о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки дизайн-продукта;

– о методах анализа целевой аудитории;

– о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– о методах обоснования и защиты дизайн-решения проекта.

Умеет:

– разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта;

– ориентироваться в некоторых понятиях и этапах развития информационного дизайна;

– классифицировать объекты и средства визуальной коммуникации под руководством преподавателя;

– применять некоторые принципы зрительного восприятия информации;

– применять некоторые способы кодирования информации, презентации данных под руководством преподавателя;

– применять информационную графику в системе визуализации данных под руководством преподавателя;

– применять некоторые технические и практические аспекты визуальных коммуникаций в создании проекта;

– проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания дизайн-продукта;

– использовать методы анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта;

– находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– обосновывать и защищать принятые дизайн-решения проекта.

Владеет:

– некоторыми понятиями и знаниями истории развития информационного дизайна;

– некоторыми приемами классификации объектов и средств визуальной коммуникации;

– отдельными средствами зрительного восприятия информации;

– несколькими способами кодирования информации и презентации данных;

– некоторыми приемами применения информационной графики в системе визуализации данных;

– отдельными способами применения технических и практических аспектов визуальных коммуникаций в проекте;

– методами поиска, сбора и анализа визуальной информации при разработке дизайн-продукта;

– приемами анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта;

– методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения проекта.

20-27 баллов:

Знает:

– о создании простых и сложных художественных образах для внедрения в проект;

– основные понятия и этапы развития информационного дизайна;

– классификацию объектов и средств визуальной коммуникации;

– основные принципы зрительного восприятия информации;

– приемы кодирования информации, презентации данных;

– способы применения информационной графики в системе визуализации данных;

– основные технические и практические аспекты применениях визуальных коммуникаций;

– о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки дизайн-продукта;

– о методах анализа целевой аудитории;

– о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– о методах обоснования и защиты дизайн-решения проекта.

Умеет:

– разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта;

– ориентироваться в основных понятиях и этапах развития информационного дизайна;

– классифицировать объекты и средства визуальной коммуникации;

– применять основные принципы зрительного восприятия информации;

– применять основные способы кодирования информации, презентации данных;

– применять информационную графику в системе визуализации данных;

– применять основные технические и практические аспекты визуальных коммуникаций в создании проекта;

– проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания дизайн-продукта;

– использовать методы анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта;

– находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– обосновывать и защищать принятые дизайн-решения проекта.

Владеет:

– приемами создания простых и сложных художественных образов для проекта;

– основными понятиями и знаниями истории развития информационного дизайна;

– основными приемами классификации объектов и средств визуальной коммуникации;

– основными средствами зрительного восприятия информации;

– основными способами кодирования информации и презентации данных;

– основными приемами применения информационной графики в системе визуализации данных;

– основными способами применения технических и практических аспектов визуальных коммуникаций в проекте;

– методами поиска, сбора и анализа визуальной информации при разработке дизайн-продукта;

– приемами анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта;

– методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения проекта.

28-30 баллов:

Имеет глубокие знания:

– о создании простых и сложных художественных образах для внедрения в проект;

– о понятиях и этапах развития информационного дизайна;

– о классификации объектов и средств визуальной коммуникации;

– о принципах зрительного восприятия информации;

– о приемах кодирования информации, презентации данных;

– о способах применения информационной графики в системе визуализации данных;

– о технических и практических аспектах применениях визуальных коммуникаций;

– о методах поиска, сбора и анализа визуальной информации для разработки дизайн-продукта;

– о методах анализа целевой аудитории;

– о методах разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– о компьютерных программах для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации;

– о методах обоснования и защиты дизайн-решения проекта.

Умеет:

– разрабатывать простые и сложные художественные образы для проекта;

– ориентироваться в понятиях и этапах развития информационного дизайна;

– классифицировать объекты и средства визуальной коммуникации на профессиональном уровне;

– применять принципы зрительного восприятия информации;

– применять способы кодирования информации, презентации данных;

– применять информационную графику в системе визуализации данных на профессиональном уровне;

– самостоятельно применять технические и практические аспекты визуальных коммуникаций в создании проекта;

– проводить поиск, сбор и анализ визуальной информации для создания дизайн-продукта;

– использовать методы анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта;

– находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации, коммуникации и подготовки графических материалов для презентации;

– обосновывать и защищать принятые дизайн-решения проекта.

Владеет:

– приемами создания простых и сложных художественных образов для проекта;

– профессиональными понятиями и знаниями истории развития информационного дизайна;

– приемами классификации объектов и средств визуальной коммуникации;

– способами зрительного восприятия информации;

– способами кодирования информации и презентации данных;

– способами применения информационной графики в системе визуализации данных;

– способами применения технических и практических аспектов визуальных коммуникаций в проекте на профессиональном уровне;

– методами поиска, сбора и анализа визуальной информации при разработке дизайн-продукта;

– приемами анализа целевой аудитории при разработке дизайн-продукта;

– методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью компьютерных технологий и подготовки графических материалов для презентации;

– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения проекта.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	**максимум**
7 семестр			
1.	Посещаемость	4	9
2.	Выполнение и защита практических работ (5 работ)	10	20
3.	Выполнение самостоятельных работ (4 работ)	8	16
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*22*	*45*
4.	Посещаемость	4	9
5.	Выполнение и защита практических работ (4 работ)	8	16
6.	Текущее представление этапов самостоятельной работы над проектом (3 работ)	6	9
7.	Подготовка к практическому заданию для промежуточной аттестации	5	5
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Промежуточная аттестация: Зачет		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**
8 семестр			
1.	Посещаемость	0	3
2.	Выполнение и защита практических работ (3 работы)	15	15
3.	Выполнение самостоятельных работ (3 работы)	6	12
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*21*	*30*
4.	Посещаемость	0	3
5.	Выполнение и защита практических работ (2 работы)	10	10
6.	Текущее представление этапов самостоятельной работы над проектом (3 работы)	6	12
7.	Подготовка к практическому заданию для итоговой аттестации	8	15
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Итоговая аттестация: Экзамен		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
7 семестр			
	Подготовка к практическим занятиям (приложение 2)	10	5
1	Структурирование информации	10	5
2	Основы зрительного восприятия. Кодирование информации	10	5
3	Работа со структурой презентации. Отработка навыков коммуникативного взаимодействия с аудиторией	10	5
4	Компьютерное проектирование объектов визуальной коммуникации	20	5
8 семестр			
	Подготовка к практическим занятиям (приложение 2)	15	5
5	Фирменный стиль	15	5

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
	Компьютерное проектирование объектов визуальной коммуникации	10	5
Итого:		**100**	

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.

5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

б) дополнительная литература

1. «Глазное дно» визуальной реальности. Опыт интерпретации зримого : материалы всероссийской междисциплинарной конференции (Екатеринбург, 14 декабря 2012 г.) / Екатеринбургская академия современного искусства ; [редкол.: С. Л. Кропотов и др.]. – Екатеринбург : Издательство ЕАСИ, 2013. – 176 с.

2. «Что-то новое и необычное»: аудитория современного искусства в крупных городах России : монография / под редакцией А. Ю. Прудниковой, Л. Е. Петровой. – Екатеринбург : ЕАСИ, 2018. – 400 с. – ISBN 978-5-904440-60-2 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/136362

3. 1000 икон, символов, пиктограмм : визуал. коммуникации, не требующие перевода : [1000 работ, отобранных Blackcoffee]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 320 с.

4. Дизайн выставок : [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с.

5. Дэбнер, Д. Школа графического дизайна : принципы и практика графического дизайна / Д. Дэбнер ; [пер. с англ. В. Е. Бельченко]. – М. : РИПОЛ классик, 2007. – 190 с.

6. Желязны, Д. Говори на языке диаграмм = Say it with charts [Текст] : пособие по визуал. коммуникациям / Д. Желязны ; пер. с англ. А. Мучника, Ю. Корнилович. – 4-е изд. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2011. – 301 с.

7. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер ; авт. вступ. статьи К. Элам ; пер. с англ. А. Мороз. – СПб. : Питер, 2012. – 272 с.

8. Маклюэн, М. Война и мир в глобальной деревне = War and Peace in the Global Village / М. Маклюэн, К. Фиоре ; пер. с англ. И. Летберга. – М. : АСТ : Астрель, 2012. – 220 с.

9. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; [пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз]. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

10. Назаров, М. М. Визуальные образы в социальной и маркетинговой коммуникации : опыт междисциплинар. исслед. / М. М. Назаров, М. А. Папантиму. – М. : URSS, 2009. – 212 с.

11. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.

12. Роуден, М. Корпоративная идентичность : создание успеш. фирм. стиля и визуал. коммуникации в бизнесе = Identity : Transforming Performance Through Integrated Identity Management / М. Роуден; [пер. с англ. Д. Скворцова, П. Тимофеева]. – М. : Добрая книга, 2007. – 295 с.

13. Роэм, Д. Визуальное мышление : как "продавать" свои идеи при помощи визуальных образов = The back of the napkin : Solving Problems and Selling Ideas with Pictures / Д. Роэм ; пер. с англ. О. Медведь. – М. : Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. – 285 с.

14. Рэнд, П. Дизайн: форма и хаос = Design form and chaos / П. Рэнд ; [пер. с англ. И. Форонова]. – М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. – 237 с.

15. Управление проектом в сфере графического дизайна = A graphic design project from start to finish / пер. с англ. [Т. Мамедовой]. – М. : Альпина Паблишер, 2013. – 219 с. : ил.

16. Элам, К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам ; [пер. с англ. А. Литвинова]. – СПб. : Питер, 2014. – 119 с.

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству). Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru/.
2. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
3. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
4. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Пакет с коллекцией программного обеспечения для графического дизайна, редактирования фото и видео, веб-разработки.
4. Графический редактор для работы с векторными изображениями.
5. Универсальная система автоматизированного проектирования, позволяющая в оперативном режиме выпускать чертежи изделий, схемы, спецификации, таблицы, инструкции, расчётно-пояснительные записки, технические условия, текстовые и прочие документы.
6. Программа для чтения pdf файлов.
7. Антивирусная программа.
8. Браузер.
9. Программа для воспроизведения мультимедиа файлов.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

1. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебелью для преподавателя (стол учительский, стул учительский, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол компьютерный – не менее 25 мест, стул ученический), доской меловой, интерактивной панелью, компьютером, монитором, цифровым зеркальным фотоаппаратом, объективами, отражателем, комплектом студийного света, фонами, видеокамерой, графическим планшетом, рециркулятором.

Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья, на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

- рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);
- необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;
- необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;
- необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации, обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

Практические занятия № 1-4. Структурирование информации

План:

1. Определение структуры информации.
2. Отбор значимой информации.
3. Построение вариантов обобщенной структуры данных.
4. Поиск иллюстрирующих примеров с ошибками структуризации данных. Разбор примеров эволюции представления информации в историческом аспекте. Построение вариантов обобщенной структуры данных.
5. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.

5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

Практические занятия № 5-9. Информационная графика как система визуализации данных

План:

1. Определение целей визуализации для различных практических примеров.
2. Построение системы визуализации для различных видов данных определенной тематики в зависимости от поставленной цели.
3. Особенности восприятия в зависимости от целевой аудитории.
4. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.

5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

Практические занятия № 10-11. Особенности визуализации данных для презентаций

План:

1. Построение сценария презентации в соответствии с поставленной целью.
2. Выбор дизайна и графических средств для проведения презентации.
3. Разработка собственных шаблонов.
4. Нелинейные презентации. Инструменты создания. Особенности демонстрации.
5. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.

5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

Практические занятия № 12. Визуализация табличных данных

План:

1. Примеры типовых диаграмм табличного процессора и особенности их применения.
2. Возможности использования нормированных и обобщенных диаграмм и особенности их восприятия.

3. Построение нестандартных диаграмм с помощью средств MS Excel.

4. Дополнительная обработка данных с целью повышения наглядности диаграмм и графиков.

5. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.

2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.

3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.

5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

Практические занятия № 13-14. Особенности инфографики для печатных изданий

План:

1. Виды печатной продукции и их особенности с точки зрения инфографики
2. Построение стилевых моделей и шаблонов для печатных изданий
3. Разработка концепции шрифтового дизайна.
4. Учет требований полиграфии при создании объектов инфографики.
5. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.

2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.

3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-

534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.

5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

Практическое занятие № 15-16. Особенности инфографики для web-приложений

План:

1. Объекты инфографики для интернет-страниц.
2. Визуальные коммуникации для социальных сетей.
3. Технические требования к объектам инфографики в интернет.
4. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.
3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.
4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.
5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

Практическое занятие № 17-19. Особенности разработки фирменного стиля и логотипа

План:

1. Объекты фирменного стиля для интернет-страниц и печатных изданий.
2. Визуальные коммуникации для социальных сетей.
3. Технические требования к объектам фирменного стиля и логотипа.
4. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.

5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

Практическое занятие № 20-28. Выполнение проекта (тема проекта согласовывается с преподавателем)

План:

1. Анализ объекта проектирования
2. Анализ целевой аудитории
3. Анализ аналогов проекта
4. Концепция проекта
5. Эскизы проекта
6. Техническое воплощение замысла
7. Презентация проекта

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.

5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Планы самостоятельных работ

Самостоятельные работы № 1-14

Задание: в течение двух семестров, помимо проектирования и защиты практических работ, студенты должны выполнить 14 самостоятельных работ:

- работа выполняется индивидуально;
- в ходе выполнения работы студент должен развить и дополнить задание, указанное в теме;
- подготовить необходимые табличные и текстовые материалы;
- в результате выполнения проекта получился набор объектов инфографики, включающей презентацию, печатные материалы (буклеты, листовки, флаеры и т.п.) и элементы для размещения на web-страницах, и объекты фирменного стиля.

Примерные темы заданий:

1. Анализ 40 инфографических аналогов.
2. Визуальные коммуникации как самопрезентация.
3. Визуальные коммуникации в деловом стиле отчета о деятельности учреждения культуры за последние год.
4. Визуальные коммуникации для рекламной кампании по продвижению выставки изобразительных работ группы молодых художников (варианты на выбор).
5. Визуальные коммуникации для рекламной кампании, посвященной юбилейной дате музея народного творчества (варианты на выбор).
6. Визуальные коммуникации для рекламной кампании, посвященной юбилейной дате машиностроительного завода (варианты на выбор).
7. Визуальные коммуникации для научно-исследовательского проекта (варианты на выбор).
8. Визуальные коммуникации для научного журнала о перспективности использования новых технологий (варианты на выбор).
9. Визуальные коммуникации социального проекта для мегаполиса (варианты на выбор)
10. Визуальные коммуникации в PR-кампании (по выбору)
11. Визуальные коммуникации для рекламной кампании детского фестиваля (варианты на выбор).
12. Визуальные коммуникации для представления в СМИ отчета о деятельности социального проекта (варианты на выбор).
13. Визуальные коммуникации в деловом стиле отчета о деятельности библиотеки за последние 5 лет
14. Разработка фирменного стиля и логотипа для образовательного учреждение / учреждения культуры.

Возможна другая тематика выполнения практического задания. Темы согласовываются с преподавателем.

Вопросы для самоконтроля: Объекты и средства визуальной коммуникации. Классификации продуктов инфографики. Графические характеристики информационных форм. Визуальные коммуникации как проявление тенденций визуального мышления. Психология восприятия схем и сложных структурных форм. Визуальные коммуникации в различных видах коммуникации. Эволюция технологий структурирования и представления данных: программное обеспечение. Основы типографики.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.

5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

Самостоятельные работы № 15-17

Задание: подготовка к практическому заданию для промежуточной и итоговой аттестации:

- провести анализ теоретических материалов;
- определится с количеством информации, графическим решением, композицией и т.д.
- согласовать эскиз с преподавателем.

Примерные темы заданий:

1. Резюме в инфографике.
2. Разработка инфографических материалов для ВКР.
3. Разработка фирменного стиля и логотипа для образовательного учреждение/учреждения культуры.

Возможна другая тематика выполнения практического задания. Темы согласовываются с преподавателем.

Вопросы для самоконтроля: Особенности презентации как жанра. Виды презентаций. Организация процесса подготовки презентации. Концептуальные составляющие и структура презентации. Особенности коммуникативного взаимодействия с аудиторией. Стандартные типы диаграмм в табличном процессоре. Методы проектирования структуры информации. Буквенно-цифровое кодирование. Кодирование цветом. Кодирование яркостью. Зрительные иллюзии. Зрение и язык. Психология восприятия схем и сложных структурных форм. Визуальные измерения: пространство, время и движение.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Гуртовая, Е. А. Визуальная коммуникация : учебно-методическое пособие / Е. А. Гуртовая. – Минск : БГУ, 2019. – 99 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/180494.

3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 181 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10964-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515503.

4. Прохожев, О. А. Проектирование средств визуальной коммуникации : учебно-методическое пособие / О.А. Пригожин. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2019. – 113 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164853.

5. Станишевская, Л. С. Визуальные коммуникации в дизайне : учебно-методическое пособие / Л. С. Станишевская, Е. С. Левковская. – Благовещенск : АмГУ, 2017. – 60 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/156504.

Приложение 5

Подготовка к практическим занятиям и зачету

Для того, чтобы работа велась планомерно, в течение семестра студенты предъявляют к предварительной проверке следующие этапы выполнения самостоятельного задания:

Этап 1. Определение цели и целевой аудитории (от 3 до 5 баллов)

Знание своей аудитории должно быть на первом месте при постановке цели и работе над будущей иллюстрацией. Опишите целевую аудиторию по следующим критериям: социально-демографическая характеристика, образовательный уровень, род деятельности (профессиональный уровень), социальная активность в сети интернет (предпочтения, виды активности). Сформулируйте цель своей работы – чего конкретно вы хотите добиться с помощью продуктов визуальных коммуникаций. Целью должно быть конкретное действие пользователей, а не заурядная реклама продукции. В соответствии с поставленной целью опишите конкретные задачи, выполнение которых приведет к достижению цели.

При оценке данного этапа учитываются срок выполнения, полнота и качество работы.

Этап 2. Подбор фактологического материала и данных для построения визуальных коммуникаций (от 4 до 6 баллов)

В рамках сформулированной цели и поставленных задач, необходимо проделать работу по подбору информации, с помощью которой и применив к которой решения по визуализации, будет получен эффектный продукт визуальной коммуникации.

Выполняя задание самостоятельной работы, можно взять данные из доступных источников по сходным мероприятиям (описания в СМИ, итоговые таблицы) или подготовить материал самостоятельно, основываясь на своих предположениях.

Целостность исходной информации, используемой для создания визуальной коммуникации, означает формирование набора исходных данных, сведений, блоков и единиц информации, который в своей совокупности полностью решает поставленную цель и задачи.

Целостность информации необходимо обеспечить доступными средствами и в рамках основной цели, определенной для продукта визуальной коммуникации. Оценивая целостность информации, не стоит забывать и об избыточной информации, которая не будет способствовать созданию эффективной визуальной коммуникации. Лишнюю информацию опускают полностью или временно. Одним из этапов работы по созданию продукта визуальной коммуникации, на котором может появиться избыточная информация – это подбор, обработка, контроль и анализ исходной информации.

Анализ обработанной информации и последующая дополнительная обработка по результатам такого анализа позволяет максимально приблизиться к той исходной информации, которая полностью обеспечит решение поставленной цели и задач при создании продукта визуальной коммуникации.

При оценке данного этапа учитываются срок выполнения, полнота и достоверность подобранной информации, разнообразие вариантов обработки (дополнительные расчеты в электронных таблицах, сводные данные, анализ дополнительной литературы).

Этап 3. Варианты моделей стилевого решения (от 4 до 7 баллов)

Подготовьте 2 варианта стилевого оформления продукта визуальной коммуникации. Визуальное пространство проекта организует совокупность графических и текстовых средств, которые позволяют репрезентовать исходную информацию.

Средством визуализации продукта визуальной коммуникации называется графический, текстовый или иной способ представления информации в пространстве визуальной коммуникации. Решением по визуализации в данного проекта называется выбор и применение средства визуализации для представления конкретной информации в рабочем пространстве проекта визуальной коммуникации.

Комплексными типовыми решениями визуальной коммуникации являются: метафора, стиль оформления и формат.

Метафора – способ представления элементов визуальной коммуникации в некотором трансформированном, преобразованном, упрощенном виде, с помощью средств визуализации, применяемых в переносном значении.

Стиль оформления – способ представления различных составляющих визуальной коммуникации в предопределенном графическом (художественном, стилистическом) оформлении.

Формат – общий технический способ построения

Для каждого варианта подготовьте аргументированное описание, в котором обоснуйте положительные и отрицательные моменты.

При оценке данного этапа учитываются срок выполнения, полнота, разнообразие и качество работы.

Этап 4. Создание рабочих вариантов визуальной коммуникации для печатной публикации и web-страницы (от 4 до 7 баллов)

На этом этапе студенты предъявляют объектов визуальной коммуникации в виде диаграмм, графиков, схем, пиктограмм. Объекты размещены на эскизах страниц, макетах публикаций и т.п.

Это последний этап консультаций. Далее студент завершает работу и готовит отчет в виде презентации для защиты в ходе зачета.

При оценке данного этапа учитываются срок выполнения, разнообразие инструментов для создания продукта визуальной коммуникации, качество работы.

В итоге, в течении семестра студент может получить от 15 до 25 баллов за оценку этапов выполнения самостоятельной работы.

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.ДВ.02.01

КУРАТОРСТВО АРТ-ПРОЕКТОВ

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):

ассистент кафедры актуальных культурных практик	В.А. Горнец
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)
кандидат педагогических наук, доцент кафедры актуальных культурных практик	У.П. Ефремова
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)

Заведующий кафедрой	У.П. Ефремова
	(И.О. Фамилия)

Согласовано:

Заведующий Библиотечно-информационным центром	С.П. Кожинова
	(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1 Цель и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – освоение знаний, умений и навыков, необходимых для разработки и реализации собственных кураторских проектов в сфере искусства.

Задачи:

– изучение основ кураторской деятельности в сфере искусства в контексте ее исторического становления и особенностей профессиональной деятельности;

– формирование представлений об арт-проектах в сфере искусства, о современных художественных выставках;

– развитие творческого мышления, интереса к отечественному и мировому культурному наследию, и его приумножению;

– знакомство с арт-проектами современных художников;

– изучение методики создания арт-проектов;

– формирование практических умений и навыков разработки и реализации собственного (авторского) кураторского проекта в сфере искусства;

– воспитание эстетических потребностей, реализация индивидуальной траектории профессионального саморазвития.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Кураторство арт-проектов» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО) и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Предшествующими для освоения дисциплины «Кураторство арт-проектов» являются дисциплины «Дизайн-проектировании», «Графический дизайн», «Медиа-дизайн», «Кураторство проектов». Содержание дисциплины «Кураторство арт-проектов» связано с содержанием дисциплины «Арт-дизайн».

Дисциплина связана с изучением таких модулей, как М10. Модуль «Графический дизайн», М1. Модуль «Социально-гуманитарная и правовая культура».

Для освоения дисциплины «Кураторство арт-проектов» обучающийся должен знать методах проектирования объектов визуальной информации. Иметь опыт реализации дизайн-проектов. Иметь представление об особенностях восприятия визуальной информации.

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время учебной практики, производственной практики 1, производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-2	ПК-2.2. Способен выявлять и анализировать информацию для создания дизайн-проекта на этапе предпроектного анализа	**Знать:** – методы поиска, сбора и анализа информации по созданию арт-проектов; – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, выставки, персоналии, тенденции); – методы анализа целевой аудитории. **Уметь:** – осуществлять поиск, сбор и анализ информацию по созданию кураторского арт-проекта; – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – проводить анализ целевой аудитории для разработки кураторского арт-проекта. **Владеть:** – методами поиска, сбора и анализа информации при создании кураторского арт-проекта; – способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности; – методами анализа целевой аудитории
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – способы постановки целей и решения задач; – методы разработки концепции кураторского арт-проекта (представление эскиза). **Уметь:** – корректно ставить цели и грамотно решать задачи; – разрабатывать концепцию кураторского арт-проекта. **Владеть:** – методами постановки целей и решения задач; – методами разработки концепции кураторского арт-проекта
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и реализовывать дизайн-проект	**Знать:** – методы разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – этапы разработки и реализации кураторского арт-проекта в социально-культурной сфере;

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– методы выстраивания коммуникации с авторами художественных произведений оформлении арт-пространства. **Уметь:** – применять методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – разрабатывать и реализовывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом; – грамотно выстраивать коммуникацию с авторами художественных произведений оформлении арт-пространства. **Владеть:** – методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – методикой работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере; – приемами выстраивания коммуникации с авторами художественных произведений при оформлении арт-пространства

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. Виды и объем учебной работы (в академических часах)	
1.1. Всего часов	108
1.2. Контактная работа:	54
1.2.1. Лекции	18
1.2.2. Практические занятия	36
1.2.3. Лабораторные практикумы	–
1.3. Самостоятельная работа:	34
1.4. Практическая подготовка	75
1.5. Контроль	20
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	3
2.2. Семестр (-ы) изучения	6

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
2.3. Экзамен (семестр)	–
2.4. Зачет (семестр)	6
2.5. Курсовая работа (семестр)	–
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1	**10**	**20**	–	**20**	**50**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос
1.1. Важнейшие художественные выставки и арт-институции XX – начала XXI вв.	2	4	–	3	9	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос
1.2. Кураторство как институт: история становления и ключевые имена	2	4	–	3	9	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос
1.3. Куратор как профессия	2	4	–	3	9	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос
1.4. Аудитория площадок современного искусства	2	4	–	5	11	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос
1.5. Феномен самоорганизации художников	2	4	–	6	12	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос
Раздел 2	**8**	**16**	–	**14**	**38**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос
2.1. Разработка и реализация	8	16	–	14	38	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
собственного кураторского арт-проекта							
Контроль	**–**	**–**	**–**	**–**	**20**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	–
ИТОГО:	**18**	**36**	**–**	**34**	**108**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Вопросы к зачету

3.2. Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Радел 1	1.1. Важнейшие художественные выставки и арт-институции XX – начала XXI вв.	«Точки невозврата» выставочного дела, или арт-проекты, сформировавшие современный мир визуальных искусств. Институциональная структура современного арт-пространства: формирование и базовые составляющие
	1.2. Кураторство как институт: история становления и ключевые имена	Актуализация фигуры куратора в институциональной арт-среде XX в. История кураторства как института – важнейшие кураторы XX-XXI вв. Пространства кураторской деятельности: экспозиционные, социальные, междисциплинарные
	1.3. Куратор как профессия	Кураторский statement, или «что хотел сказать автор»: авторская философия, позиция и высказывание. Куратор как профессия – попытка теоретической классификации (куратор-эмиссар, перформативный куратор, нарративный куратор, куратор-исследователь). Кураторская деятельность как интеграция исследования, самовыражения и коммуникации. Основные компетенции куратора арт-проектов. Роль и место куратора в современной художественной среде. Исследование как квинтэссенция кураторской практики: методы, и междисциплинарность. Взаимодействие

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		куратора и художника: open call и долгосрочное «точечное» сотрудничество, групповые и персональные выставки
	1.4. Аудитория площадок современного искусства	Производство и показ искусства как сфера социальных услуг. Существующие подходы к восприятию публики. От созерцания и со-бытия к со-участию и сотрудничеству. Исследование аудитории площадок современного искусства. Люди, которые не смотрят, не знают и не любят современное искусство – нужно ли с ними работать, и если нужно, то как? Арт-медиация и иные пути адаптации, привлечения и вовлечения публики. Многообразие контекстов существования и восприятия авторских проектов
	1.5. Феномен самоорганизации художников	Самоорганизация как новая форма художественно-социального взаимодействия. Самоорганизации художников в России с 1990х гг. до наших дней
Раздел 2	2.1. Разработка и реализация собственного кураторского арт-проекта	Проектное мышление и его особенности. Анализ аналогов. Взаимодействие с публикой: выявление целевой аудитории проекта, исследование посетителей, возможности привлечения и вовлечения новых зрителей. Идея, цель и задачи кураторского проекта. Техническая разработка проекта. Подбор авторов (художников), объектов и работа с ними. Поиск и определение пространства для реализации арт-проекта. On-line и off-line в арт-проекте. Составление организационного плана и тайм-плана проекта. Ресурсы и партнеры для реализации проекта: коммуникативная программа, дизайн пространства, поиск возможностей финансирования (привлечение спонсоров, партнеров, поиск грантов и фондов, возможности крауд-фандинга), работа с волонтерами. PR-сопровождение проекта. Анализ результатов проекта

Тематика лекций, практических и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-5.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, ролевые игры, анализ ситуаций и имитационных моделей, опора на результаты научных исследований, схемы, таблицы, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-2	**Имеет представление:** – о методах поиска, сбора и анализа информации по созданию арт-проектов; – о состоянии отраслей креативных индустрий (проекты, выставки, персоналии, тенденции); – о методах анализа целевой аудитории; – способы постановки целей и решения задач; – о методах разработки концепции кураторского арт-проекта (представление эскиза); – о методах разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – об этапах разработки и реализации кураторского арт-проекта в социально-культурной сфере; – о методах выстраивания коммуникации с	**Знает:** – методы поиска, сбора и анализа информации по созданию арт-проектов; – состояние отраслей креативных индустрий (проекты, выставки, персоналии, тенденции); – методы анализа целевой аудитории; – способы постановки целей и решения задач; – методы разработки концепции кураторского арт-проекта (представление эскиза); – методы разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – этапы разработки и реализации кураторского арт-проекта в социально-культурной сфере;	**Имеет глубокие знания:** – о методах поиска, сбора и анализа информации по созданию арт-проектов; – о состоянии отраслей креативных индустрий (проекты, выставки, персоналии, тенденции); – о методах анализа целевой аудитории; – способы постановки целей и решения задач; – о методах разработки концепции кураторского арт-проекта (представление эскиза); – о методах разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – об этапах разработки и реализации кураторского арт-проекта в социально-культурной сфере; – о методах выстраивания коммуникации с авторами художественных произведений оформлении арт-пространства

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	авторами художественных произведений оформлении арт-пространства	– методы выстраивания коммуникации с авторами художественных произведений оформлении арт-пространства	
	Умеет: – с помощью осуществлять поиск, сбор и анализ информацию по созданию кураторского арт-проекта; – применять отдельные знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – с помощью проводить анализ целевой аудитории для разработки кураторского арт-проекта; – с помощью ставить цели и решать задачи; – с помощью разрабатывать концепцию кураторского арт-проекта; – с помощью применять методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;	**Умеет:** – осуществлять поиск, сбор и анализ информацию по созданию кураторского арт-проекта; – применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – проводить анализ целевой аудитории для разработки кураторского арт-проекта; – ставить цели и решать задачи; – разрабатывать концепцию кураторского арт-проекта; – применять методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – разрабатывать и реализовывать	**Умеет:** – эффективно осуществлять поиск, сбор и анализ информацию по созданию кураторского арт-проекта; – в системе применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности; – эффективно проводить анализ целевой аудитории для разработки кураторского арт-проекта; – корректно ставить цели и грамотно решать задачи; – разрабатывать эффективную концепцию кураторского арт-проекта; – эффективно применять методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; – эффективно разрабатывать и реализовывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– с помощью разрабатывать и реализовывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом; – ситуативно выстраивать коммуникацию с авторами художественных произведений оформлении арт-пространства	объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом; – грамотно выстраивать коммуникацию с авторами художественных произведений оформлении арт-пространства	социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом; – в системе грамотно выстраивать коммуникацию с авторами художественных произведений оформлении арт-пространства
	Владеет: – отдельными методами поиска, сбора и анализа информации при создании кураторского арт-проекта; – основными способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности; – отдельными методами анализа целевой аудитории; – основными методами постановки целей и решения задач; – отдельными методами разработки концепции кураторского арт-проекта; – частично методикой разработки дизайнерских решений	**Владеет:** – методами поиска, сбора и анализа информации при создании кураторского арт-проекта; – способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности; – методами анализа целевой аудитории; – методами постановки целей и решения задач; – методами разработки концепции кураторского арт-проекта; – методикой разработки дизайнерских решений в	**Владеет:** – комплексом методов поиска, сбора и анализа информации при создании кураторского арт-проекта; – различными способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности; – комплексом методов анализа целевой аудитории; – системой методов постановки целей и решения задач; – комплексом методов разработки концепции кураторского арт-проекта; – в полном объеме методикой разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – частично методикой работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере; – неотработанными приемами выстраивания коммуникации с авторами художественных произведений при оформлении арт-пространства	проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – методикой работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере; – приемами выстраивания коммуникации с авторами художественных произведений при оформлении арт-пространства	коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории; – в полном объеме методикой работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере; – отработанными приемами выстраивания коммуникации с авторами художественных произведений при оформлении арт-пространства

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы и задания для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2	ПК-2.2; ПК-2.4	1.1; 1.2; 1.4; 1.5	*Практические задания:* 1. Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы) (приложения 3, 4) 2. Подготовка доклада (приложения 3, 4) 3. Выполнение задания: кейс-анализ арт-проектов, реализованных в г. Екатеринбурге в период с 2011 – 2016 гг. (приложения 3, 4)
ПК-2	ПК-2.3	1.3; 2.1	

Примерные контрольные вопросы и задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

По всем темам результаты самостоятельной работы проверяются в рамках текущего контроля на практических занятиях.

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (зачет) по дисциплине «Кураторство арт-проектов» осуществляется в форме устного опроса (по экзаменационным билетам) и состоит из 2-х частей: проверки теоретических знаний (ответы 3 теоретических вопроса), и проверки умений и опыта деятельности (выполнение практического задания).

Вопросы к зачету

1. «Точки невозврата» выставочного дела, или арт-проекты, сформировавшие современный мир визуальных искусств.
2. Институциональная структура современного арт-пространства: формирование и базовые составляющие.
3. Актуализация фигуры куратора в институциональной арт-среде XX в. История кураторства как института – важнейшие кураторы XX – XXI вв. Пространства кураторской деятельности: экспозиционные, социальные, междисциплинарные.
4. Кураторский statement, или «что хотел сказать автор»: авторская философия, позиция и высказывание.
5. Куратор как профессия – попытка теоретической классификации (куратор-эмиссар, перформативный куратор, нарративный куратор, куратор-исследователь).
6. Кураторская деятельность как интеграция исследования, самовыражения и коммуникации. Основные компетенции куратора арт-проектов.
7. Роль и место куратора в современной художественной среде. Исследование как квинтэссенция кураторской практики: методы, и междисциплинарность.
8. Взаимодействие куратора и художника: open call и долгосрочное «точечное» сотрудничество, групповые и персональные выставки.
9. Производство и показ искусства как сфера социальных услуг. Существующие подходы к восприятию публики. От созерцания и события к соучастию и сотрудничеству. Исследование аудитории площадок современного искусства.
10. Арт-медиация и иные пути адаптации, привлечения и вовлечения публики. Многообразие контекстов существования и восприятия авторских проектов.
11. Самоорганизация как новая форма художественно-социального взаимодействия. Самоорганизации художников в России с 1990х гг. до наших дней.
12. Проектное мышление и его особенности.
13. Идея, цель и задачи кураторского проекта.
14. Подбор авторов (художников), объектов и работа с ними.
15. Составление организационного плана и тайм-плана проекта.
16. Поиск и определение пространства для реализации арт-проекта. On-line и off-line в арт-проекте.
17. Взаимодействие с публикой: выявление целевой аудитории проекта, исследование посетителей, возможности привлечения и вовлечения новых зрителей.
18. Ресурсы и партнеры для реализации проекта: коммуникативная программа, дизайн пространства, поиск возможностей финансирования (привлечение спонсоров, партнеров, поиск грантов и фондов, возможности крауд-фандинга), работа с волонтерами.
19. PR-сопровождение проекта.
20. Анализ результатов проекта.

Практическое задание к зачету заключается в предъявлении и защите собственного кураторского арт-проекта, разработанного в течение семестра. Примеры практических заданий представлены в приложениях 3 и 4.

Пример билета:

1. Кураторская деятельность как интеграция исследования, самовыражения и коммуникации. Основные компетенции куратора арт-проектов.
2. PR-сопровождение проекта.
3. Практическое задание.

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию

10-19 баллов

Имеет представление о:

- некоторых методах поиска, сбора и анализа информации по созданию арт-проектов;
- состояние отраслей креативных индустрий (проекты);
- некоторых методах анализа целевой аудитории;
- несколько приемов постановки цели и решения задач;
- один метод разработки концепции выставочного и арт-проекта;
- один метод разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- некоторых этапах разработки и реализации кураторского арт-проекта в социально-культурной сфере.

Умеет:

- осуществлять поиск и сбор информации по созданию кураторского арт-проекта;
- частично использовать знания области креативных индустрий в проектной деятельности;
- проводить анализ целевой аудитории для разработки арт-проекта с помощью преподавателя
- ставить цели и решать задачи с помощью преподавателя;
- разрабатывать концепцию кураторского арт-проекта с помощью преподавателя;
- применять некоторые методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории с помощью преподавателя;
- разрабатывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно основным этапам работы над дизайн-проектом с помощью преподавателя.

Владеет:

- некоторыми методами поиска, сбора и анализа информации при создании выставочных и арт-проектов;
- некоторыми приемами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности с помощью преподавая;
- некоторыми методами анализа целевой аудитории
- принципами постановки целей и решения задач;
- некоторыми приемами разработки концепции кураторского арт-проекта;
- некоторыми методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;
- основными приемами работы на основных этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной.

20-28 баллов

Знает:

- основные методы поиска, сбора и анализа информации по созданию арт-проектов;
- состояние отраслей креативных индустрий (проекты, персоналии);
- основные методы анализа целевой аудитории
- основные способы постановки цели и решения задач;
- основные методы разработка концепции выставочного и арт-проекта;

– основные методы разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– основные этапы разработки и реализации кураторского арт-проекта в социально-культурной сфере.

Умеет:

– осуществлять поиск, сбор и анализ информацию по созданию кураторского арт-проекта;

– применять основные знания области креативных индустрий в проектной деятельности;

– проводить анализ целевой аудитории используя один метод для разработки кураторского арт-проекта

– ставить цели и решать задачи;

– разрабатывать концепцию кураторского арт-проекта

– применять основные методы разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– разрабатывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно основным этапам работы над дизайн-проектом методами поиска, сбора и анализа информации при создании выставочных и арт-проектов.

Владеет:

– основными способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности;

– основными методами анализа целевой аудитории;

– основными методами постановки целей и решения задач;

– основными методами разработки концепции кураторского арт-проекта;

– основными методами разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– основными приемами работы на всех этапах создания дизайн-проектов в социально-культурной.

29-30 баллов

Имеет глубокие знания о:

– методах поиска, сбора и анализа информации по созданию арт-проектов;

– состояние отраслей креативных индустрий (проекты, выставки, персоналии, тенденции);

– методах анализа целевой аудитории;

– способах постановки цели и решения задач;

– методах разработка концепции выставочного и арт-проекта;

– методах разработки дизайн решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– этапах разработки и реализации кураторского арт-проекта в социально-культурной сфере.

Умеет:

– осуществлять поиск, сбор и анализ информацию по созданию кураторского арт-проектов;

– на высоком уровне применять знания в области креативных индустрий в проектной деятельности;

– проводить анализ целевой аудитории для разработки кураторского арт-проекта

– корректно ставить цели и грамотно решать задачи;

– самостоятельно разрабатывать концепцию кураторского арт-проекта;

– применять комплекс методов разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– разрабатывать и реализовывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере согласно этапам работы над дизайн-проектом.

Владеет:

– способами поиска, сбора и анализа информации для разработки кураторского арт-проекта

– способами применения знаний в области креативных индустрий в проектной деятельности;

– методами анализа целевой аудитории;

– методами постановки целей и решения задач;

– способами разработки концепции кураторского арт-проекта

– комплексом методов разработки дизайнерских решений в проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом предпочтений целевой аудитории;

– способами работы на всех этапах создания и реализации дизайн-проектов в социально-культурной сфере.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	**максимум**
1.	Посещаемость	0	1
2.	Выступление на практическом занятии, участие в дискуссии (1-2 балла х 9)	9	17
3.	Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы) (1балл х 4)	4	4
4.	Подготовка доклада (1 х 2 балла)	2	2
5.	Кейс-анализ арт-проектов, реализованных в г. Екатеринбурге в период с 2011-2016 гг.	7	8
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*22*	*32*
6.	Посещаемость	0	1
7.	Выступление на практическом занятии, участие в дискуссии (1-2 балла х 9)	9	17
8.	Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы) (1 х 4 балла)	4	4
9.	Подготовка доклада (1х2 балла)	2	2
10.	Практическое задание к зачету	8	14
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Промежуточная аттестация: Зачет		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
Все	Подготовка к практическим занятиям, (приложение 2)	14	5
	Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы) (приложения 4)	5	8
	Подготовка доклада (приложение 4)	5	4
	Выполнение кейс-анализа арт-проектов, реализованных в г. Екатеринбурге в период с 2011-2016 гг. (приложение, 4)	5	8
	Выполнение практического задания к зачету (приложение 5)	5	14
Итого:		**34**	

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.

2. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

3. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

б) дополнительная литература

1. «Глазное дно» визуальной реальности. Опыт интерпретации зримого: материалы всероссийской междисциплинарной конференции (Екатеринбург, 14 декабря 2012 г.) / Екатеринбургская академия современного искусства; [редкол.: С. Л. Кропотов и др.]. – Екатеринбург : Издательство ЕАСИ, 2013. – 176 с.

2. In transition Russia 2008 : каталог выставки. – М. ; Екатеринбург : [Б. и.], 2008. – 355 с.

3. Zeiger, M. New Museums : contemporary museum architecture around the wogld / M. Zeiger. New York : [Б. и.], 2005. – 208 p.

4. Андреева, Е. Ю. Постмодернизм: искусство второй половины XX-нач. XXI в. / Е. Ю. Андреева. – СПб. : Азбука-классика, 2007. – 487с.

5. Бурдье, П. Рынок символической продукции / П. Бурдье. – Режим доступа: http://bourdieu.name/content/burde-rynok-simvolicheskoj-produkcii.

6. Демпси, Э. Стили, школы, направления: путеводитель по современному искусству / Э. Демпси. – М. : Искусство-XXI век, 2008. – 303 с.

7. Джейкоб, Дж. Немодная аудитория / Дж. Джекобс. – Режим доступа: http://special.theoryandpractice.ru/unfashionable-audience.

8. Иллюстрированная энциклопедия мировой живописи / сост. Е. В. Иванова; конс. А. А. Красновский. – М. : ОЛМА Медиа Групп, 2007. – 599 с.

9. Кашекова, И. Э. Изобразительное искусство : учебник / И. Э. Кашекова. – М. : Академический проект, 2009. – 854 с.

10. Кириллова, Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н. Б. Кириллова. – 2-е изд. – М. : Академический проект, 2006. – 447 с.

11. Мизиано, В. Пять лекций о кураторстве / В. Мизиано. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2014. – 256 с.

12. Обрист, Х. У. Краткая история кураторства / Х. У. Обрист. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2012. – 256 с.

13. Петкова, С. М. Справочник по мировой культуре и искусству / С. М. Петкова. – 3-е изд., доп. – Р.-н/Д : Феникс, 2006. – 507 с.

14. Рид, Г. Краткая история современной живописи / Г. Рид. – М. : Искусство-XXI век, 2009. – 319 с.

15. Руководство по исследованиям посетителей музея. – Режим доступа: https://polymus.ru/ru/library/download/PM-MGT.pdf/.

16. Сальникова, Е. В. Советская культура в движении: от середины 1930-х к середине 1980-х. Визуальные образы, герои, сюжеты / Е. В. Сальникова; Гос. ин-т искусствознания. – 2-е изд. – М. : URSS, 2010. – 471 с.

17. Сибрук, Д. Nobrow. Культура маркетинга. Маркетинг культуры / Д. Сибурк. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2005. – 304 с.

18. Сокольникова, Н. М. История стилей в искусстве : учебное пособие / Н. М. Сокольникова, В. Н. Крейн. – М. : Гардарики, 2006. – 395 с.

19. Сурина, М. О. Цвет и символ, в искусстве, дизайне и архитектуре : учебное пособие / М. О. Сурина. – 2-е изд., изм. и доп. – М. ; Р.-н/Д : МарТ, 2006. – 151 с.

20. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.

21. Успенский, А. Между авангардом и соцреализмом : из истории советской живописи 1920-1930-х годов / А. Успенский. – М. : Искусство-XXI век, 2011. – 327 с.

22. Хан-Магомедов, С. О. Александр Веснин и конструктивизм : живопись, театр, архитектура, рисунок, книжная графика, оформление праздников / С. О. Хан-Магомедов ; Рос. акад. архитектуры и строит. наук (РААСН). – М. : Архитектура-С, 2007. – 412 с.

23. Хан-Магомедов, С. О. Константин Мельников / С. О. Хан-Магомедов. – М. : Архитектура-С, 2006. – 296 с.

24. Хан-Магомедов, С. О. Рационализм (рацио-архитектура) – «формализм» / С. О. Хан-Магомедов ; Рос. акад. архитектуры и строит. наук. – М. : Архитектура-С, 2007. - 496 с.

25. Шестаков, В. П. История истории искусства : от Плиния до наших дней: учебное пособие для художественных и гуманитарных вузов / В. П. Шестаков ; Федерал. агентство по культуре и кинематографии РФ, Рос. ин-т культуры. – М. : URSS : ЛКИ, 2008. – 304 с.

26. Якимович, А. К. Полеты над бездной. Искусство, культура, картина мира. 1930-1990 / А. К. Якимович ; Рос. акад. художеств, Науч.-исслед. ин-т теории и истории искусств. – М. : Искусство-XXI век, 2009. – 463с.

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
2. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
3. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

Информационные справочные системы доступны для в формах, адаптированных для лиц с ОВЗ.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Программа для чтения pdf файлов.
4. Антивирусная программа.
5. Браузер.
6. Программа для воспроизведения мультимедиа файлов.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования (в том числе, виртуального) и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

1. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебелью для преподавателя (стол учительский, стул учительский, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол компьютерный – не менее 25 мест, стул ученический), компьютерами, мониторами, рециркулятором.

Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья, на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

- рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);
- необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;
- необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;
- необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации, обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционное занятие № 1. Раздел 1. Тема 1.1. Важнейшие художественные выставки и арт-институции XX – начала XXI вв. Кураторство как институт: история становления и ключевые имена

План:

1. «Точки невозврата» выставочного дела, или арт-проекты, сформировавшие современный мир визуальных искусств.
2. Институциональная структура современного арт-пространства: формирование и базовые составляющие.
3. Институциональная структура современного арт-пространства: формирование и базовые составляющие.

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.
2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.
3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.
4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Лекционное занятие № 2. Тема 1.2. Кураторство как институт: история становления и ключевые имена

План:

1. Пространства кураторской деятельности: экспозиционные, социальные, междисциплинарные и др.
2. Кураторская деятельность как интеграция исследования, самовыражения и коммуникации.
3. Основные компетенции куратора арт-проектов. Роль и место куратора в современной художественной среде.

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.
2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.
3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Лекционное занятие № 3. Тема 1.3. Кураторство как профессия

План:

1. Куратор как профессия – попытка теоретической классификации (куратор-эмиссар, перформативный куратор, нарративный куратор, куратор-исследователь).
2. Кураторский statement, или «что хотел сказать автор»: авторская философия, позиция и высказывание.
3. Кураторская деятельность как интеграция исследования, самовыражения и коммуникации.
4. Основные компетенции куратора арт-проектов.
5. Роль и место куратора в современной художественной среде.
6. Исследование как квинтэссенция кураторской практики: методы, и междисциплинарность.
7. Взаимодействие куратора и художника: open call и долгосрочное «точечное» сотрудничество, групповые и персональные выставки.
8. Особенности кураторства как профессиональной деятельности.

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.

2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.

3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Лекционное занятие № 4-5. Тема 1.4. Аудитория площадок современного искусства. Тема 1.5. Феномен самоорганизации художников

План:

1. Производство и показ искусства как сфера социальных услуг.
2. Подходы к восприятию публики: от созерцания и события к соучастию и со-трудничеству.
3. Исследование аудитории площадок современного искусства.
4. Люди, которые не смотрят, не знают и не любят современное искусство – нужно ли с ними работать, и если нужно, то как?
5. Арт-медиация и иные пути адаптации, привлечения и вовлечения публики. Многообразие контекстов существования и восприятия авторских проектов;
6. Самоорганизация как новая форма художественно-социального взаимодействия. Самоорганизации художников в России, Европе, США с 1990х гг. до наших дней.
7. Профессиональное восприятие и критическое осмысление современного искусства.

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.

2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.

3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Лекционное занятие № 6-9. Раздел 2. Тема 2.1. Разработка и реализация собственного кураторского арт-проекта

План:

1. Проектное мышление и его особенности;
2. Кураторский проект от идеи до исполнения.
3. Работа с авторами (художниками): выбор автора, выбор объектов, варианты работы.
4. Составление организационного плана и тайм-плана проекта.
5. Пространство проекта: поиск, определение пространства. On-line и off-line в арт-проекте.
6. Взаимодействие с публикой: выявление целевой аудитории проекта, исследование посетителей, возможности привлечения и вовлечения новых зрителей.
7. Ресурсы и партнеры для реализации проекта: коммуникативная программа, дизайн пространства, поиск возможностей финансирования (привлечение спонсоров, партнеров, поиск грантов и фондов, возможности крауд-фандинга), работа с волонтерами;
8. PR-сопровождение проекта;
9. Анализ результатов проекта;
10. Типы проектов в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах;
11. Разработка и реализация собственного кураторского арт-проекта (привести проект, разработка документации) и его презентаций;

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.

2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.

3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. –

(Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

При подготовке к практическим занятиям студент должен: осуществлять поиск информации, изучать рекомендованную литературу и источники, работать над созданием арт-проекта. Работа с рекомендованной литературой необходима для более глубокого усвоения основ дисциплины, расширения кругозора, осмысления явлений политической, экономической, социальной и культурной жизни общества.

При работе с рекомендованной литературой необходимо:

1 Выделить основные концептуальные положения, выдвинутые авторами, и провести их сравнительный анализ.

2 Сформировать собственную точку зрения на проблему, аргументировать ее подкрепляя историческими фактами, представленными в исследованиях по данному вопросу.

Критерии оценивания ответов на практическом занятии:

- активная работа в течение практического занятия;
- на каждый пункт плана практического занятия дается развернутый ответ;
- ответ логичен, выводы аргументированы;
- речь логически выстроена, грамотна, обучающийся осмыслено использует в суждениях научную и профессиональную терминологию;
- изложение своей точки зрения по изучаемой проблеме, которая подкрепляется примерами из исторических источников и литературы.

Практическое занятие № 1-2. Раздел 1. Тема 1.1. Важнейшие художественные выставки и арт-институции XX – начала XXI вв. Кураторство как институт: история становления и ключевые имена

План:

1. «Точки невозврата» выставочного дела, или арт-проекты, сформировавшие современный мир визуальных искусств.
2. Институциональная структура современного арт-пространства: формирование и базовые составляющие.
3. История становления кураторства как института и ключевые имена кураторской практики XX – XXI вв.;
4. Художественные выставки XX – начала XXI вв. в Европе: название, художник, краткая характеристика, отзывы, успешность. Анализ выставки.
5. Художественные выставки XX – начала XXI вв. в США: название, художник, краткая характеристика, отзывы, успешность. Анализ выставки.
6. Художественные выставки XX – начала XXI вв. на востоке: название, художник, краткая характеристика, отзывы, успешность. Анализ выставки.
7. Художественные выставки XX – начала XXI вв. в России: название, художник, краткая характеристика, отзывы, успешность. Анализ выставки.
8. Художественные выставки XX – начала XXI вв. в Екатеринбурге: название, художник, краткая характеристика, отзывы, успешность. Анализ выставки.

Оборудование и материалы: мультимедийный проектор.

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.

2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.

3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 3-4. Тема 1.2. Кураторство как институт: история становления и ключевые имена

План:

1. Пространства кураторской деятельности: экспозиционные, социальные, междисциплинарные и др.
2. Кураторская деятельность как интеграция исследования, самовыражения и коммуникации.
3. Основные компетенции куратора арт-проектов. Роль и место куратора в современной художественной среде.

Оборудование и материалы: мультимедийный проектор.

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.

2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.

3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 5-6. Тема 1.3. Кураторство как профессия

План:

1. Куратор как профессия – попытка теоретической классификации (куратор-эмиссар, перформативный куратор, нарративный куратор, куратор-исследователь).
2. Кураторский statement, или «что хотел сказать автор»: авторская философия, позиция и высказывание.
3. Исследование как квинтэссенция кураторской практики: методы, и междисциплинарность.
4. Взаимодействие куратора и художника: open call и долгосрочное «точечное» сотрудничество, групповые и персональные выставки.
5. Особенности кураторства как профессиональной деятельности.

Оборудование и материалы: мультимедийный проектор.

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с.

– (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.

2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.

3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 7-10. Тема 1.4. Аудитория площадок современного искусства. Тема 1.5. Феномен самоорганизации художников

План:

1. Производство и показ искусства как сфера социальных услуг.
2. Подходы к восприятию публики: от созерцания и события к соучастию и сотрудничеству.
3. Исследование аудитории площадок современного искусства.
4. Арт-медиация и иные пути адаптации, привлечения и вовлечения публики. Многообразие контекстов существования и восприятия авторских проектов;
5. Самоорганизация как новая форма художественно-социального взаимодействия. Самоорганизации художников в России, Европе, США с 1990х гг. до наших дней.
6. Профессиональное восприятие и критическое осмысление современного искусства.
7. Анализ конкретных кураторских проектов (анализ аналогов по своем проекту).

Оборудование и материалы: мультимедийный проектор.

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.

2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.

3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 11-14. Раздел 2. Тема 2.1. Разработка и реализация собственного кураторского арт-проекта

План:

1. Проектное мышление и его особенности;
2. Кураторский проект от идеи до исполнения.
3. Работа с авторами (художниками): выбор автора, выбор объектов, варианты работы.
4. Составление организационного плана и тайм-плана проекта.

5. Пространство проекта: поиск, определение пространства. On-line и off-line в арт-проекте.

6. Ресурсы и партнеры для реализации проекта: коммуникативная программа, дизайн пространства, поиск возможностей финансирования (привлечение спонсоров, партнеров, поиск грантов и фондов, возможности крауд-фандинга), работа с волонтерами.

7. PR-сопровождение проекта.

8. Анализ результатов проекта.

9. Типы проектов в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах.

10. Этапы разработки и реализация собственного кураторского арт-проекта (привести проект, разработка документации) и его презентаций.

Оборудование и материалы: мультимедийный проектор.

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.

2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.

3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 15-18. Тема 2.1/2 Разработка и реализация собственного кураторского арт-проекта

План:

1. Презентация объекта проектирования.

2. Презентация анализа аналогов проекта.

3. Целевая аудитория кураторского арт-проекта (взаимодействие с публикой).

4. Концепция проекта (цели, задачи, идея, описание концептуальных основ/ подбор художников, эскиз).

5. Техническая разработки проекта (описание арт-пространства для реализации арт-проекта, макет/ графические изображения).

6. Экономическое обоснование кураторского проекта арт-проекта и описание способов реализации.

Оборудование и материалы: мультимедийный проектор.

Литература:

1. Карпова, С. В. Брендинг : учебник и практикум для прикладного бакалавриата / С. В. Карпова, И. К. Захаренко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 439 с. – (Бакалавр. Академический курс). – ISBN 978-5-9916-3732-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/532697.

2. Тульчинский, Г. Л. Маркетинг в сфере культуры : учебное пособие / Г. Л. Тульчинский, Е. Л. Шекова. – 4-е изд., стер. – СПб. : Планета музыки, 2019. – 496 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/117648.

3. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режи доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

4. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Методические рекомендации по выполнению самостоятельных работ

Доклад – один из видов монологической речи, публичное, развернутое, официальное сообщение по определенному вопросу, основанное на привлечении документальных данных.

В докладе должна быть представлена не только фактическая и интерпретационная составляющая, но и собственная позиция студента, подтвержденная фактическим материалом. Доклад должен быть представлен на бумажном носителе.

Темы докладов:

Перечень тем для подготовки докладов по теме «Важнейшие художественные выставки и арт-институции XX – начала XXI вв.»:

1. 1863 год – Салон отверженных, Париж.
2. 1905 год - Осенний салон, Париж.
3. 1937 год – «Выставка дегенеративного искусства», Германия.
4. 1966 год – «Эксцентричная абстракция», Нью-Йорк.
5. 1969 год – «Когда отношения обретают форму» («Когда отношения становятся формой»), Берн, куратор – Харальд Зееман.
6. 1972 год – Документа V в Касселе, куратор – Харальд Зееман.
7. 1987 год – «Guerrilla Girls Review the Whitney» в некоммерческой галерее «The Clocktower».
8. 1989 год – «Маги Земли», Париж, куратор – Жан-Юбер Мартен.
9. 1997 год – «Города в движении», кураторы – Ханс-Ульрих Обрист, Хоу Ханру, Вена, Австрия.

Перечень тем для подготовки докладов по теме «Кураторство как институт: история становления и ключевые имена»:

1. Уолтер Хоппс.
2. Понтюс Хюльтен.
3. Йоханнес Кладдерс.
4. Ян Лееринг.
5. Харальд Зееман.
6. Франц Мейер.
7. Сет Зигелауб.
8. Вернер Хофманн.
9. Уолтер Занини.
10. Анна д’Арнокурд.
11. Люси Липпард.
12. Жан Юбер-Мартен.
13. Ханс Ульрихт-Обрист.

Перечень тем для подготовки докладов по теме «Феномен самоорганизации художников»:

1. Арт-группа «Куда бегут собаки».
2. Фонд «Культурный Транзит».
3. Галерея уличного искусства «Свитер».
4. Арх-группа Podelniki.
5. Галерея «Кубива» (г. Нижний Тагил).
6. Пространство ЗИП (Краснодар).

Не допускается чтение сообщения с листа – обучающийся может пользоваться только кратким тезисным планом. Каждый доклад обязательно сопровождается презентацией. Время выступления с докладом – 7 - 10 минут, время на дополнительные вопросы и ответы – 3 – 5 минут.

Критерии оценивания:

- понимание проблемы;
- актуальность и профессиональная направленность информации;

– логичность и аргументированность выводов и обобщений;
– осмысление, отделение главного от второстепенного при изложении текста доклада;
– грамотность и обоснованность изложения;
– демонстрация коммуникативных качеств.

Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы)

При подготовке выступления учитывать **следующие критерии**:
– раскрытие темы с использованием примеров. Логичность изложения;
– использование профессиональной терминологии;
– применение теоретических знаний при решении актуальных профессиональных задач;
– умение вступать в диалог и отстаивать собственную точку зрения.

При подготовке презентации учитывать следующие критерии:
– соответствие теме;
– информативность;
– смысл текста на слайде;
– объем текста на слайде;
– отсутствие дублирования текста выступления и текста на слайде;
– качество цветового оформления и наличие анимационных эффектов;
– правильность оформления.

Выступление должно быть представлено на бумажном, а презентация – на электронном носителях. Темы выступлений см. выше.

Выступление должно быть представлено на бумажном, а презентация – на электронном носителях.

Кейс-анализ арт-проектов, реализованных в г. Екатеринбурге в период с 2011-2016 гг.

Цель данного задания – проанализировать кураторские арт-проекты, реализованные в г. Екатеринбурге в течение последних пяти лет. Акцент делается на местные художественные проекты ввиду их географической доступности, возможности проведения личных глубинных интервью с организаторами и участниками арт-проектов, а также возможности включенного наблюдения.

Кейс-анализ кураторских арт-проектов оформляется в виде справки, содержащей следующие параметры арт-проекта:
– название;
– время реализации;
– кураторы и организаторы;
– цель;
– задачи;
– идея (концепция);
– стоимость входного билета;
– количество зрителей (посетителей);
– целевая аудитория и способы коммуникации с ней, а также возможности работы с аудиторией с особенностями здоровья;
– ресурсы, которые потребовались кураторам и организаторам для реализации проекта;
– партнерские институции или организации, вовлеченные в рассматриваемый арт-проект;
– состав художников и (или) произведений, задействованных в арт-проекте;
– пространственное размещение проекта;

– событийная программа;
– каналы коммуникации с потенциальными зрителями, СМИ, отклики в прессе;
– итоги арт-проекта – удалось ли организаторам достичь из цели, какова была реакция публики на кураторскую идею и выставку в целом, каковы ошибки, допущенные организаторами, и как можно было их избежать или устранить.

Обучающимся предоставляется возможность самостоятельно выбирать арт-проекты для кейс-анализа. Для первого кейс-анализа обучающиеся выбирают один арт-проект, для последующего – несколько арт-проектов одной институции или несколько арт-проектов одного куратора. Второй кейс-анализ дает возможность проследить динамику и изменения в основных анализируемых параметрах, выявить, как организация или куратор справлялись с проблемными зонами, какие новации они находили и реализовывали.

Результаты кейс-анализа представляются преподавателю и группе на практическом занятии в форме устного доклада и презентации, продолжительность доклада – 12-15 минут. Сопроводительная записка сдается преподавателю. Задание выполняется в группах по два человека, на группы обучающиеся разбиваются согласно жребию.

Данное задание является одним из важнейших, поскольку готовит обучающихся к выполнению задания итоговой аттестации, заключающегося в разработке и реализации собственных кураторских арт-проектов.

Критерии оценивания: соответствие выдвинутым параметрам.

Приложение 5

Практическое задание к зачету

Практическая работа заключается в разработке и реализации собственного кураторского арт-проекта.

Большее количество часов, отведенных на практические занятия по курсу «Кураторство арт-проектов», посвящено работе обучающихся над разработкой и реализацией собственных кураторских арт-проектов. Обучающиеся работают над заданием самостоятельно, а во время практических занятий обсуждают с преподавателем и группой свои наработки. Целью обсуждений является выявление сильных сторон и проблемных зон проектов. Результатами обсуждений становятся рекомендации по корректировке разрабатываемых проектов.

Задание. Разработка и реализация собственного кураторского арт-проекта:

1. *Идея, цель и задачи кураторского проекта*

Обучающимся необходимо сформулировать и вербализовать идею (концепцию), цели и задачи своего будущего кураторского проекта.

2. *Подбор авторов (художников) и (или) арт-объектов*

Обучающимся необходимо представить перечень авторов и работ, которые будут включены в их будущий кураторский проект, и обосновать свой выбор с точки зрения реализации концепции, целей и задач проекта.

3. *Составление организационного плана и тайм-плана проекта*

Обучающиеся представляют организационный план и тайм-план своего будущего кураторского проекта.

4. *Поиск и определение пространства для реализации арт-проекта*

Обучающиеся представляют варианты пространств реализации своего будущего кураторского проекта. Результатом обсуждения становится выбор конкретного пространства для реализации арт-проекта.

5. *Взаимодействие с публикой*

Обучающиеся представляют видение целевой аудитории своего будущего кураторского проекта, пути и возможности привлечения и вовлечения публики в проект.

6. *Ресурсы и партнеры для реализации*

Обучающиеся представляют разработку коммуникативной программы (с потенциальными зрителями, коллегами и СМИ), варианты дизайна пространства, смету и возможности финансирования (привлечение спонсоров, партнеров, поиск грантов и фондов, возможности крауд-фандинга) своего будущего кураторского арт-проекта.

7. *Тексты*

Обучающиеся представляют набор текстов своего будущего кураторского арт-проекта:

- пресс-релиз;
- экспликация;
- этикетаж и др.

8. *События*

Обучающиеся представляют варианты событийной программы, сопровождающей свой будущий кураторский арт-проект.

Критерии оценивания:

- актуальность проекта;
- постановка целей, задач, концепции проекта;
- анализ аудитории;
- подробное описание пунктов с 2 по 8;
- оригинальность предложенной проектной идеи;
- творческий характер восприятия;
- уместность приводимых аналогий.

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.ДВ.02.02

3D-ГРАФИКА И МОДЕЛИРОВАНИЕ

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):

старший преподаватель кафедры прикладной информатики	Н.С. Сероштанова
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)
кандидат педагогических наук, доцент кафедры актуальных культурных практик	У.П. Ефремова
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)

Заведующий кафедрой	У.П. Ефремова
	(И.О. Фамилия)

Согласовано:

Заведующий Библиотечно-информационным центром	С.П. Кожинова
	(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – приобретение фундаментальных и прикладных знаний в области создания трехмерных компьютерных изображений для решения профессиональных задач социально-культурной сферы.

Задачи:

– приобретение теоретических и прикладных знаний в области трехмерной компьютерной графики и анимации;

– выработка умений по созданию объектов визуальной коммуникации в трехмерных объектах и по созданию анимации;

– знакомство с методами двумерного и трехмерного моделирования, текстурирования, визуализации и анимации в популярной программах трехмерной графики и анимации;

– воспитание исследовательского и критического мышления, мотивации к научно-исследовательской деятельности.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «3D-графика и моделирование» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО), и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Дисциплина «3D-графика и моделирование» имеет содержательную взаимосвязь с такими дисциплинами, как «Мультимедиа-технологии», «Введение в профильную детальность», «Технологический практикум по профилю», «Дизайн виртуальных коммуникаций», «Медиа-дизайн», «Инфографика».

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – способы работы над созданием концепции объектов визуальной информации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы. **Уметь:** – создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы. **Владеть:**

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– способами разработки концепции объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и реализовывать дизайн-проект	**Знать:** – компьютерный редактор для создания объектов визуальной информации и коммуникации с помощью трехмерной графики; – методы презентации и защиты трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации. **Уметь:** – работать в компьютерном редакторе трехмерной графики для проектирования объектов визуальной информации и коммуникации; – презентовать и защищать трехмерные объекты визуальной информации и коммуникации. **Владеть:** – комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью редактора трехмерной графики; – способами презентации и защиты разработанных трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы.

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. Виды и объем учебной работы (в академических часах)	
1.1. Всего часов	108
1.2. Контактная работа:	54
1.2.1. Лекции	18
1.2.2. Практические занятия	36
1.2.3. Лабораторные работы	–
1.3. Самостоятельная работа	34
1.4. Практическая подготовка	75
1.5. Контроль	20
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	3
2.2. Семестр (-ы) изучения	6
2.3. Экзамен (семестр)	–

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
2.4. Зачет (семестр)	6
2.5. Курсовая работа (семестр)	–
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1. Работа в графическом редакторе	2	4	–	4	10	ПК-2.3; ПК-2.4	Дискуссии, практическое задание, доклады
Раздел 2. Основные приемы создания объектов	2	4	–	6	12	ПК-2.4	Дискуссии, практическое задание, доклады
Раздел 3. Преобразования объектов	2	2	–	4	8	ПК-2.4	Дискуссии, практическое задание, доклады
Раздел 4. Использование модификаторов	2	2	–	2	6	ПК-2.4	Дискуссии, практическое задание, доклады
Раздел 5. Настройка материалов и камер	2	4	–	3	9	ПК-2.4	Дискуссии, практическое задание, доклады
Раздел 6. Визуализация 3D-сцен	2	6	–	5	13	ПК-2.4	Дискуссии, практическое задание, доклады
Раздел 7. Анимация	2	6	–	5	13	ПК-2.4	Дискуссии, практическое задание, доклады
Раздел 8. Комплексное дизайн-проектирование	4	8	–	5	17	ПК-2.3; ПК-2.4	Дискуссии, практическое задание, доклады

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Контроль	–	–	–	–	**20**	ПК-2.3; ПК-2.4	–
ИТОГО:	**18**	**36**	**–**	**34**	**108**	ПК-2.3; ПК-2.4	Вопросы к зачету, защита комплексного задания

3.2. Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 1	Работа в графическом редакторе	Области применения трехмерной компьютерной графики и анимации в социально-культурной сфере. Виды и особенности содержания 3D-продуктов и анимации в сфере культуры и искусства. Программа трехмерной графики. Пользовательский интерфейс
Раздел 2	Основные приемы создания объектов	Инструменты работы с полигональной сеткой. Вершины, ребра, полигоны объекта. 3D-примитивы: стандартные и расширенные.
Раздел 3	Преобразования объектов	Выделение объектов с помощью инструментов категории Выбор. Параметры объектов и объектная привязка. Основные методы преобразования объектов. Выравнивание, клонирование, зеркального отображения объектов
Раздел 4	Использование модификаторов	Принципы работы с модификаторами. Элементы трехмерной геометрии. Назначение модификаторов объекту. Использование модификаторов. Базовые модификаторы. Усложненные модификаторы
Раздел 5	Настройка материалов и камер	Работа с редактором материалов. Выбор типа шейдера. Использование схем в материалах. Назначение схемы материалу. Составные схемы. Создание камер. Создание ракурса с позиции камеры. Настройка камер: основные параметры камеры, коррекция перспективы
Раздел 6	Визуализация 3D-сцен	Методы и способы визуализации сцены. Настройки рендера. Управление источниками

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		света. Стандартные источники света. Настройка фона и эффектов. Стандартные визуализаторы Blender
Раздел 7	Анимация	Элементы управления анимацией. Создание ключевых кадров. Визуализация анимации. Настройка основных параметров и эффекты. Варианты анимации: по траектории, анимация источников света, камеры, модификаторов, материалов
Раздел 8	Комплексное дизайн-проектирование	Комплексная работа «Создание объектов среды». Настройка единиц измерения. Создание основных габаритов объектов среды. Моделирование объектов. Создание материалов и применение их к объектам. Работа с камерой. Освещение интерьерных сцен

Тематика практических работ и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-6.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, опора на результаты научных исследований, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-2	**Имеет представление:** – о способах работы над созданием концепции объектов визуальной информации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы; – о компьютерном редакторе для создания	**Знает:** – способы работы над созданием концепции объектов визуальной информации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы; – компьютерный редактор для создания объектов визуальной	**Имеет глубокие знания:** – о способах работы над созданием концепции объектов визуальной информации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы; – о компьютерном редакторе для создания

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	объектов визуальной информации и коммуникации с помощью трехмерной графики; – о методах презентации и защиты трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации	информации и коммуникации с помощью трехмерной графики; – методы презентации и защиты трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации	объектов визуальной информации и коммуникации с помощью трехмерной графики; – о методах презентации и защиты трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации
	Умеет: – с помощью создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы; – с помощью работать в компьютерном редакторе трехмерной графики для проектирования объектов визуальной информации и коммуникации; – с помощью презентовать и защищать трехмерные объекты визуальной информации и коммуникации	**Умеет:** – создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы; – работать в компьютерном редакторе трехмерной графики для проектирования объектов визуальной информации и коммуникации; – презентовать и защищать трехмерные объекты визуальной информации и коммуникации	**Умеет:** – эффективно создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы; – эффективно работать в компьютерном редакторе трехмерной графики для проектирования объектов визуальной информации и коммуникации; – эффективно презентовать и защищать трехмерные объекты визуальной информации и коммуникации
	Владеет: – отдельными способами разработки концепции объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы;	**Владеет:** – способами разработки концепции объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы;	**Владеет:** – различными способами разработки концепции объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы;

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– отдельными методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью редактора трехмерной графики; – отдельными способами презентации и защиты разработанных трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации	– методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью редактора трехмерной графики; – способами презентации и защиты разработанных трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации	– комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью редактора трехмерной графики; – различными способами презентации и защиты разработанных трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы и задания для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2	ПК-2.3; ПК-2.4	1	*Тестовые вопросы:* 1. Дайте определение 3D- моделированию. а) раздел компьютерной графики, посвященный методам создания изображений или видео путем моделирования объектов в трех измерениях; б) область деятельности, в которой компьютерные технологии используются для создания изображений; в) построении проекции в соответствии с выбранной физической моделью; г) процесс создания трехмерной модели объекта
ПК-2	ПК-2.4	2	*Тестовые вопросы:* 1. Базовый вид 3D-моделирования? а) Твердотельное моделирование. б) Каркасное моделирование. в) Полигональное моделирование. г) Поверхностное моделирование.
ПК-2	ПК-2.4	3	*Тестовые вопросы:* 1. Автоматический расчет взаимодействия частиц, твердых/мягких тел с моделируемыми силами гравитации, ветра, выталкивания, а также друг с другом, называется...

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			а) анимация; б) композитинг; в) динамическая симуляция; г) текстурирование
ПК-2	ПК-2.4	4	*Тестовые вопросы:* 1. Какова точность воссоздания 3D-моделей артефактов? а) средняя; б) низкая; в) высокая
ПК-2	ПК-2.4	5	*Тестовые вопросы:* 1. За что отвечает функциональность Transparency: а) прозрачность; б) яркость; в) шерховатость; г) отражение
ПК-2	ПК-2.4	6	*Тестовые вопросы:* 1. Что такое «рендеринг»? а) придание движения объектам; б) доработка изображения; в) построение проекции в соответствии с выбранной физической моделью; г) автоматический расчет взаимодействия частиц, твердых/мягких тел и прочее
ПК-2	ПК-2.4	7	*Тестовые вопросы:* 1. Раздел отвечающая за анимирование объектов: а) Edit Mode; б) TimeLine; в) Scene; г) Render

Примерные контрольные вопросы и задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2	ПК-2.1; ПК-2.4	1	*Вопросы и задания:* 1. Дайте определение термину моделирование. 2. Что такое рендеринг? 3. Где применяют трехмерную графику (изображение)?
ПК-2	ПК-2.4	3	*Вопросы и задания:* 1. Создание моделей при помощи стандартных и усовершенствованных трехмерных примитивов. 2. Основные приемы создания и редактирования сплайнов.

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			3. Создание составных объектов с использованием булевых операций
ПК-2	ПК-2.4	5	*Вопросы и задания:* 1. Глобальная и локальная освещенность. Диффузное отражение и рассеянный свет. 2. Зеркальное отражение. 3. Алгоритмы закраски полигональной сетки. Текстурирование. 4. Методы построения теней. Рендеринг

По остальным темам результаты самостоятельной работы проверяются в рамках текущего контроля на практических занятиях

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (зачет) по дисциплине «3D-графика и моделирование» осуществляется в форме защиты практического задания и устного опроса по темам курса.

Практическое задание заключается в предъявлении и защите разработанного задания (приложение).

Проверка умений и опыта деятельности осуществляется в ходе защиты студентом индивидуального комплексного задания на темы «Трехмерная модель интерьера учреждения культуры», «Трехмерная модели выставки», «Трехмерная модель сцены театра», «Трехмерная модель навигации в рамках дизайн-проекта» (Приложение). В рамках промежуточной аттестации студенту необходимо продемонстрировать умения и навыки, сформированные в ходе самостоятельного выполнения задания в течение семестра.

Вопросы к зачету

1. Области применения трехмерной компьютерной графики и анимации в социально-культурной сфере.
2. Виды и особенности содержания 3D-продуктов и анимации в социально-культурной сфере. Достоинства и недостатки 3D графики. Понятие виртуальной реальности.
3. Алгоритм создания 3D графики.
4. Основные элементы трехмерных объектов (вершины, ребра, грани, нормали, полигоны). Критерий видимости грани при отрисовке трехмерных объектов.
5. Алгоритм сглаживания между гранями при отрисовке трехмерных объектов.
6. Уровни качества показа объектов. Габаритный контейнер, его свойства. Варианты показа объектов в зависимости от качества изображения.
7. Уровни качества показа объектов.
8. Способы отображения трехмерного мира на плоском экране. Виды проекций.
9. Системы координат.
10. Единицы измерения. Сетка координат, ее основные элементы и настройка.
11. Объектные привязки. Режимы объектных привязок.
12. Стандартные примитивы.
13. Расширенные примитивы.
14. Системы частиц.
15. Сетка, ее основные элементы (сегмент, вершины).
16. Сетки кусков Безье и другие поверхности.
17. Динамические объекты и формы.
18. Источники света – виды источников света, их основные свойства.

19. Камеры – виды камер, их основные свойства.

20. Понятие о модификаторах. Классификация модификаторов. Привести назначение модификаторов из каждой группы.

21. Редактор материалов. Использование схем в материалах. Назначение схемы материалу: использование каналов, типы наложения схем. Составные схемы.

22. Анимация. Виды анимации: по ключевым кадрам, анимация формы, автоматическая анимация.

23. Методы визуализации 3D-сцен. Виды рендеров, настройки рендера.

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию

От «27» до «30» баллов

Имеет глубокие знания о:

– способах работы над созданием концепции объектов визуальной информации в трехмерно графике самостоятельно или в составе творческой группы;

– компьютерный редактор для создания объектов визуальной информации и коммуникации с помощью трехмерной графики;

– комплекс методов презентации и защиты трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации.

Умеет:

– создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерно графике самостоятельно или в составе творческой группы;

– профессионально работать в компьютерном редакторе трехмерной графики для проектирования объектов визуальной информации и коммуникации;

– грамотного презентовать и защищать трехмерные объекты визуальной информации и коммуникации.

Владеет:

– способами разработки концепции объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы

– комплексом методов технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью редактора трехмерной графики;

– способами презентации и защиты разработанных трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации.

От «20» до «26» баллов

Знает:

– основные способы работы над созданием концепции объектов визуальной информации в трехмерно графике самостоятельно или в составе творческой группы;

– компьютерный редактор для создания объектов визуальной информации и коммуникации с помощью трехмерной графики;

– основные методы презентации и защиты трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации.

Умеет:

– создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерно графике самостоятельно или в составе творческой группы;

– работать в компьютерном редакторе трехмерной графики для проектирования объектов визуальной информации и коммуникации;

– презентовать и защищать трехмерные объекты визуальной информации и коммуникации.

Владеет:

– основными методами разработки концепции объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы;

– основными методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью редактора трехмерной графики;

– основами методами презентации и защиты разработанных трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации.

От «10» до «19» баллов

Имеет представление:

– некоторых метода работы над созданием концепции объектов визуальной информации в трехмерно графике самостоятельно или в составе творческой группы;

– компьютерный редактор для создания объектов визуальной информации и коммуникации с помощью трехмерной графики;

– некоторые методы презентации и защиты трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации.

Умеет:

– создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерно графике в составе творческой группы под с помощью преподавателя;

– работать в компьютерном редакторе трехмерной графики для проектирования объектов визуальной информации и коммуникации с помощью преподавателя;

– презентовать трехмерные объекты визуальной информации и коммуникации.

Владеет:

– некоторыми приемами разработки концепции объектов визуальной информации и коммуникации в трехмерной графике самостоятельно или в составе творческой группы;

– отдельными методами технического воплощения замысла в проектной деятельности с помощью редактора трехмерной графики;

– некоторыми приемами презентации разработанных трехмерных объектов визуальной информации и коммуникации.

От «0» до «9» баллов

Компетенции не сформированы. Обучающимся не усвоена большая часть материала, имеются отдельные представления об изучаемом материале. В ответе обучающегося не прослеживаются межпредметные связи. Отрывочные теоретические высказывания студент не иллюстрирует соответствующими примерами, что свидетельствует о неумении студента анализировать собственную деятельность, делать адекватные выводы и умозаключения. Обучающийся не владеет программным обеспечением, и не способен создать проект в нем.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	максимум
1.	Выступление на практическом занятии, участие в дискуссии (1-2 балла х 9)	6	10
2.	Выполнение и защита заданий аудиторных практических занятий (1-5-4 баллов х 4)	8	11
3.	Подготовка доклада (1 х 3 балла)	3	6
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*17*	*27*
4.	Выполнение и защита заданий аудиторных практических занятий (1-5 баллов х 4)	5	10
5.	Подготовка доклада (1 х 3 балла)	3	3
6.	Выполнение индивидуального комплексного задания на тему «Трехмерная модель интерьера учреждения культуры»	20	30

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	максимум
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Промежуточная аттестация: Зачет		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
Все	Подготовка к защите заданий аудиторных практических занятий (приложение 2)	10	20
	Выполнение индивидуального комплексного задания по темам «Трехмерная модель интерьера учреждения культуры», «Трехмерная модели выставки», «Трехмерная модель сцены театра», «Трехмерная модель навигации в рамках дизайн-проекта» (приложение 6)	10	30
	Подготовка доклада, выступления (приложение 4, 5)	14	30
Итого:		**34**	**70**

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.

2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

б) дополнительная литература, в том числе периодические издания

1. Большаков, В. П. 3D-моделирование в AutoCAD, Компас-3D, SolidWotks, Inventor, T-Flex : учебный курс / В. П. Большаков, А. Л. Бочков, А. А. Сергеев. – М. ; СПб. : Питер, 2011. – 331 с.

2. Габидулин, В. М. Трехмерное моделирование в AutoCAD 2013 / В. М. Габидулин. – М. : ДМК Пресс, 2013. – 251 с.

3. Глазычев, В. Дизайн как он есть / В. Глазычев. – 2-е изд., доп. – М. : Европа, 2010. – 319 с.

4. Грожан, Д. В. Справочник начинающего дизайнера / Д. В. Грожан. – 5-е изд. – Р.-н/Д : Феникс, 2010. – 318 с.

5. Дегтярев, В. М. Компьютерная геометрия и графика : учебник / В. М. Дегтярев. – М. : Издательский центр «Академия», 2010. – 192 с.

6. Калмыкова, Н. В. Дизайн поверхности: композиция, пластика, графика, колористика : учебное пособие / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. – М. : Книжный дом «Университет», 2010. – 153 с.
7. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне : учебник / Д. Ф. Миронов. – СПб. : БХВ-Петербург, 2008. – 538 с.
8. Погорелый, С. Е. Секреты компьютерного дизайна / С. Е. Погорелый. – М. : Эксмо, 2010. – 304 с.
9. Рашевская, М. А. Компьютерные технологии в дизайне среды : учебное пособие / М. А. Рашевская. – М. : ФОРУМ, 2009. – 298 с.

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
2. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
3. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Программное обеспечение, предназначенное для построения систем управления предприятием.
4. Универсальная система автоматизированного проектирования, позволяющая в оперативном режиме выпускать чертежи изделий, схемы, спецификации, таблицы, инструкции, расчётно-пояснительные записки, технические условия, текстовые и прочие документы.
5. Программа для чтения pdf файлов.
6. Антивирусная программа.
7. Браузер.
8. Программа для воспроизведения мультимедиа фалов.
9. Платформа, предназначенная для «physical computing» с открытым программным кодом, построенная на простой печатной плате с современной средой для написания программного обеспечения.
10. Многофункциональный графический редактор растровой графики.
11. Интегрированная среда разработки (IDE) для работы с платформой «Android».
12. Профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов» (Node Compositing), а также создания 2D-анимаций.
13. Графический редактор для работы с векторными изображениями.
14. Интегрированная среда разработки для языка программирования «Python».
15. Редактор для комбинирования звука и видео, а также создавать качественные визуальные эффекты для видеороликов.
16. Визуально-блочная событийно-ориентированная среда программирования.
17. Текстовый редактор, разработанный для верстальщиков и программистов.
18. Среда для разработки игр, с универсальным мультиплатформенным движком, на котором создаются игры разных жанров (платформеры, шутеры, RPG и так далее).

19. Программа, которая позволяет редактировать различные параметры видео и аудио с очень высокой точностью.

20. Площадка для написания, отладки и сборки кода, а также последующей публикации приложений.

8.2. Перечень информационно-справочных систем

1. «Publish / Дизайн. Верстка. Печать».
2. «Компьюарт».

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебель для преподавателя (стол учительский, стул, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол ученический, стол компьютерный – не менее 25 мест, стул ученический – не менее 25 мест), доской меловой, компьютерами, мониторами, рециркулятором.

Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

- рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);
- необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;
- необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;
- необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционное занятие № 1. Раздел 1. Работа в графическом редакторе

План:

1. Области применения трехмерной компьютерной графики и анимации в социально-культурной сфере.
2. Виды и особенности содержания 3D-продуктов и анимации в сфере культуры и искусства.
3. Программа трехмерной графики.
4. Пользовательский интерфейс.

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.
2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.
3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Лекционное занятие № 2. Раздел 2. Основные приемы создания объектов

План:

1. Инструменты работы с полигональной сеткой. Вершины, ребра, полигоны объекта. 3D-примитивы: стандартные и расширенные.
2. Выделение объектов с помощью инструментов категории Выбор.
3. Параметры объектов и объектная привязка. Основные методы преобразования объектов.
4. Выравнивание, клонирование, зеркального отображения объектов.

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.
2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.
3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Лекционное занятие № 3. Раздел 3. Преобразования объектов

План:

1. Принципы работы с модификаторами. Элементы трехмерной геометрии. Назначение модификаторов объекту.
2. Использование модификаторов.

3. Базовые модификаторы.
4. Усложненные модификаторы.

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.

2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Лекционное занятие № 4. Раздел 4. Использование модификаторов

План:

1. Принципы работы с модификаторами.
2. Элементы трехмерной геометрии.
3. Назначение модификаторов объекту. Использование модификаторов.
4. Базовые модификаторы. Усложненные модификаторы

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.

2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Лекционное занятие № 5. Раздел 5. Настройка материалов и камер

План:

1. Работа с редактором материалов.
2. Выбор типа шейдера.
3. Использование схем в материалах.
4. Назначение схемы материалу. Составные схемы.

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.

2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Лекционное занятие № 6. Раздел 6. Визуализация 3D-сцен

План:

1. Создание камер. Создание ракурса с позиции камеры. Настройка камер: основные параметры камеры, коррекция перспективы
2. Методы и способы визуализации сцены. Настройки рендера.
3. Управление источниками света. Стандартные источники света. Настройка фона и эффектов.
4. Стандартные визуализаторы.

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.
2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.
3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Лекционное занятие № 7. Раздел 7. Анимация

План:

1. Элементы управления анимацией. Создание ключевых кадров.
2. Визуализация анимации. Настройка основных параметров и эффекты.
3. Варианты анимации: по траектории, анимация источников света, камеры, модификаторов, материалов.

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.
2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.
3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Лекционное занятие № 8-9. Раздел 8. Комплексное дизайн-проектирование

План:

1. Разработка концепции трехмерной сцены. Требования к трехмерной сцене по теме.
2. Основные этапы реализации проекта.
3. Подготовка проекта к сдаче, презентация проекта.

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.

2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

Критерии оценивания ответов на практическом занятии:

– активная работа в течение практического занятия;
– на каждый пункт плана практического занятия дается развернутый ответ;
– актуальность и профессиональная направленность информации;
– речь логически выстроена, грамотна, обучающийся осмыслено использует в суждениях научную и профессиональную терминологию;
– работа выполнена, сохранена в формате проекта и пользовательском формате изображения, видеоролика.

Практическое занятие № 1-2. Раздел 1. Начало работы в трехмерном редакторе

План:

1. Области применения трехмерной компьютерной графики и анимации в социально-культурной сфере.
2. Виды и особенности содержания 3D-продуктов и анимации в социально-культурной сфере. Примеры.
3. Программа трехмерной графики Blender. Пользовательский интерфейс

Оборудование и материалы:

1. Персональный компьютер.
2. Проектор, телевизор или smart-доска.
3. Доступ к серверу академии для размещения практических материалов.
4. Доступ к сети Internet.
5. Презентация на тему «Программы для работы с 3D».
6. Практические задания для освоения тем дисциплины (приложение 4).

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.
2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.
3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Практическое занятие № 3-4. Раздел 2. Основные приемы создания объектов

План:

1. Создание сетки: стандартные и специальные сетки.
2. NURBS-моделирование: виды, суть, примеры.
3. 3D-примитивы: стандартные расширенные.
4. Сетки и специализированные объекты: лоскутные сетки, динамические объекты, архитектурные объекты.

Оборудование и материалы:

1. Персональный компьютер.
2. Проектор, телевизор или smart-доска.
3. Доступ к серверу академии для размещения практических материалов.
4. Доступ к сети Internet.

5. Презентация на тему «Программы для работы с 3D».
6. Практические задания для освоения тем дисциплины (приложение 4).

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.
2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.
3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Практическое занятие № 5. Раздел 3. Преобразования объектов

План:

1. Выделение объектов с помощью инструментов категории Выбор.
2. Параметры объектов и объектная привязка.
3. Методы преобразования объектов. Выравнивание, клонирование, зеркального отображения объектов.

Оборудование и материалы:

1. Персональный компьютер.
2. Проектор, телевизор или smart-доска.
3. Доступ к серверу академии для размещения практических материалов.
4. Доступ к сети Internet.
5. Презентация на тему «Программы для работы с 3D».
6. Практические задания для освоения тем дисциплины (приложение 4).

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А.В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.
2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.
3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Практическое занятие № 6. Раздел 4. Использование модификаторов

План:

1. Принципы работы с модификаторами.
2. Элементы трехмерной геометрии. Способы создания работы.
3. Назначение модификаторов объекту. Использование модификаторов.
4. Базовые модификаторы. Усложненные модификаторы: виды, сходства и различия, способы работы.

Оборудование и материалы:

1. Персональный компьютер.

2. Проектор, телевизор или smart-доска.
3. Доступ к серверу академии для размещения практических материалов.
4. Доступ к сети Internet.
5. Презентация на тему «Программы для работы с 3D».
6. Практические задания для освоения тем дисциплины (приложение 4).

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.

2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Практическое занятие № 7-8. Раздел 5. Настройка материалов и камер

План:

1. Работа с редактором материалов. Выбор типа шейдера.
2. Использование схем в материалах. Назначение схемы материалу. Составные схемы.
3. Создание камер. Создание ракурса с позиции камеры. Настройка камер: основные параметры камеры, коррекция перспективы

Оборудование и материалы:

1. Персональный компьютер.
2. Проектор, телевизор или smart-доска.
3. Доступ к серверу академии для размещения практических материалов.
4. Доступ к сети Internet.
5. Презентация на тему «Программы для работы с 3D».
6. Практические задания для освоения тем дисциплины (приложение 4).

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.

2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Практическое занятие № 9-11. Раздел 6 Визуализация 3D-сцен

План:

1. Методы и способы визуализации сцены.
2. Диалоговое окно рендера.
3. Управление источниками света.
4. Стандартные источники света.

5. Настройка фона и эффектов. Визуализаторы и их настройки.

Оборудование и материалы:

1. Персональный компьютер.
2. Проектор, телевизор или smart-доска.
3. Доступ к серверу академии для размещения практических материалов.
4. Доступ к сети Internet.
5. Презентация на тему «Программы для работы с 3D».
6. Практические задания для освоения тем дисциплины (приложение 4).

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.

2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Практическое занятие № 12-14. Раздел 7. Анимация

План:

1. Элементы управления анимацией.
2. Создание ключевых кадров.
3. Визуализация анимации. Настройка основных параметров и эффекты.
4. Варианты анимации: по траектории, анимация источников света, камеры, модификаторов, материалов.

Оборудование и материалы:

1. Персональный компьютер.
2. Проектор, телевизор или smart-доска.
3. Доступ к серверу академии для размещения практических материалов.
4. Доступ к сети Internet.
5. Презентация на тему «Программы для работы с 3D».
6. Практические задания для освоения тем дисциплины (приложение 4).

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.

2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Практическое занятие № 15-18. Раздел 8. Комплексное дизайн-проектирование

План:

Выполнение комплексной работы по одной из тем: «Трехмерная модель интерьера учреждения культуры», «Трехмерная модели выставки», «Трехмерная модель сцены театра», «Трехмерная модель навигации в рамках дизайн-проекта».

Требования:

1. Настройка единиц измерения. Создание основных габаритов объектов среды. Моделирование объектов. Создание материалов и применение их к объектам. Работа с камерой. Освещение интерьерных сцен. Настройки рендера, визуализация.
2. Сцена должна быть законченной. Уровень реализации: базовый.
3. Результат сохранить в png (mp4). ракурсы: крупный, средний, дальний. Видео рендерится с камеры.

Оборудование и материалы:

1. Персональный компьютер.
2. Проектор, телевизор или smart-доска.
3. Доступ к серверу академии для размещения практических материалов.
4. Доступ к сети Internet.
5. Презентация на тему «Программы для работы с 3D».

Литература:

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/449497.
2. Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1 : учебник и практикум для вузов / А. Л. Хейфец [и др.] ; под редакцией А. Л. Хейфеца. – 3-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2021. – 328 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-02957-4 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/470887.
3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 233 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12341-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/447417.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Подготовка докладов

Доклад – один из видов монологической речи, публичное, развернутое, официальное сообщение по определенному вопросу, основанное на привлечении документальных данных.

В докладе должна быть представлена не только фактическая и интерпретационная составляющая, но и собственная позиция студента, подтвержденная фактическим материалом.

Темы для доклада

1. Области применения трехмерной компьютерной графики и анимации в социально-культурной сфере.
2. Виды и особенности содержания 3D-продуктов и анимации в социально-культурной сфере. Достоинства и недостатки 3D графики. Понятие виртуальной реальности.
3. Понятие о модификаторах. Классификация модификаторов. Привести назначение модификаторов из каждой группы.
4. Материалы. Использование нодов материалов, категории нодов.
5. UV-развертка, особенности создания и накладывания на объекты.
6. Анимация. Виды анимации: по ключевым кадрам, анимация формы, автоматическая анимация.
7. Типы рендеров в Blender, их основные характеристики.
8. Системы частиц в Blender.
9. Особенности аппаратно-программного комплекса для трехмерного моделирования.

Критерии оценивания:

- понимание проблемы;
- актуальность и профессиональная направленность информации;
- логичность и аргументированность выводов и обобщений;
- осмысление, отделение главного от второстепенного при изложении текста доклада;
- грамотность и обоснованность изложения;
- демонстрация коммуникативных качеств.

Приложение 5

Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы)

При подготовке выступления учитывать следующие критерии:

- раскрытие темы с использованием примеров. Логичность изложения;
- использование профессиональной терминологии;
- применение теоретических знаний при решении актуальных профессиональных задач;
- умение вступать в диалог и отстаивать собственную точку зрения.

При подготовке презентации учитывать следующие критерии:

- соответствие теме;
- информативность;
- смысл текста на слайде;
- объем текста на слайде;
- отсутствие дублирования текста выступления и текста на слайде;
- качество цветового оформления и наличие анимационных эффектов;
- правильность оформления.

Критерии оценивания:

- соответствие теме;
- информативность;
- смысл текста на слайде;
- объем текста на слайде;
- отсутствие дублирования текста выступления и текста на слайде;
- качество цветового оформления и наличие анимационных эффектов;
- правильность оформления.

Выступление должно быть представлено на бумажном, а презентация – на электронным носителе.

Приложение 6

Индивидуальные практические задания

Раздел 1. Работа в графическом редакторе

План:

1. Повторение лекционного материала по теме «Работа в графическом редакторе».
2. Выполнение задания в трехмерном редакторе «Животное в стиле «Майнкрафт».
3. Сохранение работы в формате проекта и пользовательских форматах.

Вопросы для обсуждения:

1. Перечислите основные элементы основного окна Blender.
2. Как изменить тип окна?
3. Как разделить окно на две части?
4. Как осуществляется навигация в 3D-окне?

Оборудование и материалы:

1. Проектор.
2. Ноутбук.

Раздел 2. Основные приемы создания объектов

План:

1. Повторение лекционного материала по теме «Основные приемы создания объектов».
2. Выполнение задания в трехмерном редакторе «Маяк на острове с мостиком».
3. Сохранение работы в формате проекта и пользовательских форматах.

Вопросы для обсуждения:

1. Назовите основные примитивы, которые можно добавить в сцену.
2. Как добавить в сцену новый Mesh-объект?
3. Назовите способы выделения вершин.
4. Как подразделить объект (создать дополнительные вершины)?

Оборудование и материалы:

1. Проектор.
2. Ноутбук.

Раздел 3. Преобразования объектов

План:

1. Повторение лекционного материала по теме «Преобразования объектов».
2. Выполнение задания в трехмерном редакторе «Дом в стиле low poly».
3. Сохранение работы в формате проекта и пользовательских форматах.

Вопросы для обсуждения:

1. Как объединить Mesh-объекты?
2. Как сделать объект прозрачным?
3. Как загрузить изображение, которое необходимо использовать в качестве текстуры?

Оборудование и материалы:

1. Проектор.
2. Ноутбук.

Раздел 4. Использование модификаторов

План:

1. Повторение лекционного материала по теме «Использование модификаторов».
2. Выполнение задания в трехмерном редакторе «Дом с использованием модификаторов».
3. Сохранение работы в формате проекта и пользовательских форматах.

Вопросы для обсуждения:

1. Опишите основные модификаторы.

2. Как добавить объекту систему частиц?
3. Как использовать объект в качестве частицы?
4. Как связать объекты методом «родитель-потомок»?
5. Как «заставить» камеру следить за объектом?
6. Как создать поверхность объекта с помощью кривой?

Оборудование и материалы:

1. Проектор.
2. Ноутбук.

Раздел 5. Настройка материалов и камер

План:

1. Повторение лекционного материала по теме «Настройка материалов и камер».
2. Выполнение задания в трехмерном редакторе «Интерьер комнаты».
3. Сохранение работы в формате проекта и пользовательских форматах.

Вопросы для обсуждения:

1. Опишите основные модификаторы.
2. Как добавить объекту систему частиц?
3. Как использовать объект в качестве частицы?
4. Как связать объекты методом «родитель-потомок»?
5. Как «заставить» камеру следить за объектом?

Оборудование и материалы:

1. Проектор.
2. Ноутбук.

Раздел 6. Визуализация 3D-сцен

План:

1. Повторение лекционного материала по теме «Визуализация 3D-сцен».
2. Выполнение задания в трехмерном редакторе «Навигация в парке».
3. Сохранение работы в формате проекта и пользовательских форматах.

Вопросы для обсуждения:

1. Как создать поверхность объекта с помощью кривой?
2. Как добавить в сцену текст?
3. С помощью чего создаются округлые или жидкие формы?

Оборудование и материалы:

1. 1. Проектор.
2. 2. Ноутбук.

Раздел 7. Анимация

План:

1. Повторение лекционного материала по теме «Анимация».
2. Выполнение задания в трехмерном редакторе «Навигация в парке».
3. Сохранение работы в формате проекта и пользовательских форматах.

Вопросы для обсуждения:

1. Как добавить ключевой кадр объекту?
2. С помощью каких клавиш можно просмотреть анимацию в 3D-окне?
3. Виды анимации.

Оборудование и материалы:

1. Проектор.
2. Ноутбук.

Раздел 8. Комплексное дизайн-проектирование

План:

Суть комплексной работы заключается в выполнении дизайн-проекта по одной из тем: «Трехмерная модель интерьера учреждения культуры», «Трехмерная модели выставки», «Трехмерная модель сцены театра», «Трехмерная модель навигации в рамках дизайн-проекта».

Требования к выполнению проекта:

1. Настройка единиц измерения. Создание основных габаритов объектов среды. Моделирование объектов. Создание материалов и применение их к объектам. Работа с камерой. Освещение интерьерных сцен. Настройки рендера, визуализация.
2. Сцена должна быть законченной. Уровень реализации: базовый.
3. Результат сохранить в png (mp4). ракурсы: крупный, средний, дальний. Видео рендерится с камеры.

Вопросы для обсуждения:

1. Особенности разработки концепции для проекта в сфере культуры и искусства.
2. Особенности основных этапов реализации проекта.
3. Как подготовиться к сдаче проекта.
4. Особенности презентации проекта.

Оборудование и материалы:

1. Проектор.
2. Ноутбук.

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.ДВ.03.01

ЭРГОНОМИКА ВИЗУАЛЬНЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):
ассистент кафедры прикладной информатики — К.Д. Плявин
(должность, кафедра) (И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)
Заведующий кафедрой — У.П. Ефремова
(И.О. Фамилия)

Согласовано:
Заведующий Библиотечно-информационным центром — С.П. Кожинова
(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – формирование способности проектировать и реализовывать проекты различного типа для учреждений социально-культурной сферы с использованием современных информационно-коммуникационных технологий с учетом требований эргономики.

Задачи:

- формирование представлений об эргономике, как прикладной научной дисциплине;
- ознакомление с основами построения визуальных интерфейсов;
- формирование навыка проектирования интерфейсов с использованием компьютерных программ;
- накопление практического опыта по достижению требуемых значений эргономических характеристик интерфейса;
- воспитание исследовательского и критического мышления, мотивации к научно-исследовательской деятельности.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Эргономика визуальных интерфейсов» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО), и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Предшествующими для освоения дисциплины «Инфографика» являются дисциплины: «Рисунок», «Композиция», «Цветоведение и колористика», «Графический дизайн» «Типографика и основы полиграфии», «Медиа-дизайн», «История и теория дизайна», «Дизайн-проектирование», «Кураторство проектов», «Живопись», «Введение в профильную деятельность», «Технологический практикум по профилю», «Инфографика», «Визуальные коммуникации», «Компьютерная графика». Дисциплина «Эргономика визуальных интерфейсов» является базой для преддипломной практики.

Дисциплина связана с изучением таких модулей, как Б1.О.07 М7. «Общепрофессиональные дисциплины (область профессиональной деятельности)», Б1.В.01 М8. «Базовые профессиональные дисциплины», Б1.В.02.ДВ.02 «Дисциплины по выбору Б1.В.02.ДВ.02», Б1.В.03.ДВ.02 «Дисциплины по выбору Б1.В.03.ДВ.02».

Для освоения дисциплины «Эргономика визуальных интерфейсов», обучающийся должен обладать знаниями и опытом работы в графических редакторах («Corel Draw», «Photoshop» и т.д.), среде разработки на языке программирования C++, C#. Иметь представление об особенностях восприятия визуальной информации.

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

ПК-4 – Способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-2	ПК-2.2. Способен выявлять и анализировать информацию для создания дизайн-проекта на этапе предпроектного анализа	**Знать:** – методы анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации; – методы анализа целевой аудитории. **Уметь:** – использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации; – применять методы анализа целевой аудитории. **Владеть:** – системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – методами анализа целевой аудитории
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – методы разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории. **Уметь:** – находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории. **Владеть:** – приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и реализовывать дизайн-проект	**Знать:** – методы проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – методы защиты дизайн-продукта. **Уметь:** – использовать методы проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта. **Владеть:** – комплексом методов технического воплощения замысла (дизайна пользовательского интерфейса) с помощью компьютерных технологий;

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта
ПК-4	ПК-4.1. Способен осуществлять выбор показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации в области культуры и искусства	**Знать:** – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна. **Уметь:** – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна. **Владеть:** – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна
ПК-4	ПК-4.3. Способен проводить проверки разработанного дизайн-объекта по выбранным показателям	**Знать:** – методы проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям. **Уметь:** – использовать методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям. **Владеть:** – методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы.

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. Виды и объем учебной работы (в академических часах)	
1.1. Всего часов	144
1.2. Контактная работа	36
1.2.1. Лекции	18
1.2.2. Практические занятия	18
1.2.3. Лабораторные практикумы	–
1.3. Самостоятельная работа	88
1.4. Практическая подготовка	100
1.5. Контроль	20
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	3
2.2. Семестр (-ы) изучения	6
2.3. Экзамен (семестр)	–
2.4. Зачет (семестр)	6
2.5. Курсовая работа (семестр)	–
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1. Введение. Эргономика как отрасль науки. Объект, цель, задачи, методология	4	–	–	6	10	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическая работа
Раздел 2. Основы разработки эргономичных визуальных интерфейсов	4	2	–	16	22	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 3. Элементы управления, используемые для построения пользовательских интерфейсов и взаимодействия с пользователями	4	4	–	14	22	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 4. Настройка взаимодействий программного приложения с пользователем	4	4	–	20	28	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 5. Основы тестирования интерфейсов	2	2	–	20	24	ПК-4.1; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 6. Разработка проекта	–	6	–	12	18		
Контроль	–	–	–	–	**20**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	–

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
ИТОГО:	**18**	**18**	**–**	**88**	**144**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Вопросы к зачету, защита проекта

3.2. Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 1	Введение. Эргономика как отрасль науки. Объект, цель, задачи, методология	Теоретические основы эргономики. Основы взаимодействия в системе «человек-машина». Научная обоснованность требований эргономики. Экономический эффект. Историческая ретроспектива развития пользовательских интерфейсов. Современные требования к интерфейсам. Визуальные интерфейсы
Раздел 2	Основы разработки эргономичных визуальных интерфейсов	Классификации объектов пользовательских интерфейсов. Визуальные интерфейсы ОС «Windows», ОС «Linux». Сенсорные и голосовые интерфейсы. Интерфейсы web-приложений. Интерфейсы мобильных приложений. Стандартизация пользовательских интерфейсов. Высокоуровневое проектирование пользовательских интерфейсов. Особенности организации диалогового взаимодействия пользователя и пользовательского приложения
Раздел 3	Элементы управления, используемые для построения пользовательских интерфейсов и взаимодействия с пользователями	Элементы управления для разработки визуальных пользовательских интерфейсов программных приложений с использованием интегрированной среды разработки «Visual Studio.Net». Приложения WPF и их особенности. Текстовые приложения. Графики и видео. Диалоговые окна в «иконографичных» пользовательских интерфейсах
Раздел 4	Настройка взаимодействий программного приложения с пользователем	Взаимодействие пользователя с программным приложением с помощью клавиатуры.

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		Взаимодействие пользователя с программным приложением с помощью мыши. Взаимодействие пользователя с программным приложением с помощью речи. Взаимодействие пользователя с программным приложением с помощью сенсорного ввода
Раздел 5	Основы тестирования интерфейсов	Оценка скорости работы с приложением. Оценка количества допускаемых ошибок. Скорость обучения пользователей. Субъективная удовлетворенность
Раздел 6	Разработка проекта	Анализ целевую аудиторию и аналогов. Разработка концепции проекта. Нормативно-правовая документация. Макеты диалогового взаимодействия пользователя с приложением. Элементы управления приложением. Стили приложения. Внедрение триггеров и анимации в разрабатываемый проект. Создание интерактивного прототипа пользовательского интерфейса. Тестирование проекта. Подготовить презентации разработанного проекта

Тематика практических работ и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-5.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, опора на результаты научных исследований, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-2	**Имеет представление:** – о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов	**Знает:** – методы анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов	**Имеет глубокие знания:** – о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	визуальной информации и коммуникации; – о методах анализа целевой аудитории; – о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – о методах проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – о методах защиты дизайн-продукта	визуальной информации и коммуникации; – методы анализа целевой аудитории; – о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – о методах проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – о методах защиты дизайн-продукта	визуальной информации и коммуникации; – о методах анализа целевой аудитории; – о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – о методах проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – о методах защиты дизайн-продукта
	Умеет: – с помощью использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации; – применять отдельные методы анализа целевой аудитории; – с помощью находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – использовать основные методы проектирования дизайна пользовательского интерфейса в	**Умеет:** – использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации; – применять методы анализа целевой аудитории; – находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – использовать методы проектирования дизайна пользовательского	**Умеет:** – эффективно использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации; – применять комплекс методов анализа целевой аудитории; – эффективно находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – использовать комплекс методов проектирования дизайна пользовательского интерфейса в

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	специальных компьютерных программах; – с помощью обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта	интерфейса в специальных компьютерных программах; – обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта	специальных компьютерных программах; – эффективно обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта
	Владеет: – отдельными методами анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – основными методами анализа целевой аудитории; – отдельными приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – основными методами технического воплощения замысла (дизайна пользовательского интерфейса) с помощью компьютерных технологий; – отдельными инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта	**Владеет:** – различными методами анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – методами анализа целевой аудитории; – приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – различными методами технического воплощения замысла (дизайна пользовательского интерфейса) с помощью компьютерных технологий; – инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта	**Владеет:** – системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – комплексом методов анализа целевой аудитории; – системой приемов разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла (дизайна пользовательского интерфейса) с помощью компьютерных технологий; – комплексом инструментов обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта
ПК-4	**Имеет представление:**	**Знает:**	**Имеет глубокие знания:**

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна; – о методах проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	– нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – методы проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	– о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна; – о методах проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям
	Умеет: – с помощью применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – использовать отдельные методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	**Умеет:** – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – использовать методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	**Умеет:** – эффективно применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – использовать комплекс методов проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям
	Владеет: – основными приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – частично методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	**Владеет:** – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	**Владеет:** – системой приемов использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – в полном объеме методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы и задания для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Все	*Тестовые задания:* Выберите правильный ответ: 1. Предметом технической эстетики является: а) изучение эстетических аспектов формирования среды жизнедеятельности человека; б) законы и нормативные акты разработки нового вида продукции; в) изучение окружающей среды. 2. Эргономика изучает: а) функциональное состояние; б) деятельность человека или группы людей в условиях современного производства, быта, досуга; в) все ответы правильные. *Практические задания:* 1. Изучение ГОСТов по эргономике. 2. Web-usability учреждения культуры. 3. Разработка концепции проекта. 4. Разработка макета диалогового взаимодействия пользователя и приложения. 5. Введение в компоновку. 6. Элементы управления. 7. Создание диалогового взаимодействия. Использование стандартных диалогов и системы меню. 8. Использование стилей в WPF-приложениях. 9. Триггеры в WPF-приложениях. 10. Анимация в WPF-приложениях. 11. Тестирование разработанного интерфейса

Примерные контрольные вопросы и задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2	ПК-2.2	Все	Задания находятся в приложении 4, 5
ПК-2	ПК-2.3	2	Задания находятся в приложении 4, 5
ПК-2	ПК-2.4	3, 4	Задания находятся в приложении 4, 5
ПК-4	ПК-4.1	3, 4, 5	Задания находятся в приложении 4, 5
ПК-4	ПК-4.3	5	Задания находятся в приложении 4, 5

По всем темам результаты самостоятельной работы проверяются в рамках текущего контроля на практических занятиях.

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (зачет) по дисциплине «Эргономика визуальных интерфейсов» осуществляется в форме публичной защиты проекта, который проверяет теоретические знания, умения и опыт деятельности. Практическое задание заключается в предъявлении и защите разработанного в течение семестра дизайн-проекта в виде интерактивного прототипа пользовательского интерфейса.

Вопросы к зачету

1. Сформулируйте понятие пользовательского интерфейса и требования к нему
2. Каковы основные принципы разработки пользовательского интерфейса?
3. Охарактеризуйте основные положения стандартизации пользовательского интерфейса
4. Охарактеризуйте этапы проектирования пользовательского интерфейс
5. Охарактеризуйте особенности графического интерфейса
6. В чем заключается объектный подход к проектированию интерфейса?
7. Охарактеризуйте компоненты графического интерфейса
8. Опишите основные принципы взаимодействие пользователя с приложением
9. Приведите классификацию средств разработки пользовательского интерфейса
10. Тенденции и перспективы развития пользовательского интерфейса
11. Дизайн UI и UX. Отличия и сходства
12. Место заказчика, разработчика и пользователя в процессе UX/UI-дизайна
13. Мозговой штурм как метод разработки идей развития интерфейса
14. Описание целевой аудитории. Основные понятия, цели и назначение
15. Определение понятия юзабилити (usability)
16. Тестирование пользовательского интерфейса (UI testing, A/B testing)

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Все	*Вопросы и задания:* 1. Сформулируйте понятие пользовательского интерфейса и требования к нему. 2. Историческая ретроспектива развития пользовательских интерфейсов. Современные требования к интерфейсам. Визуальные интерфейсы. 3. Что такое тактильный интерфейс и каковы его возможности? Привести примеры таких интерфейсов. *Практические задания:* Промежуточная аттестация (зачет) осуществляется в форме защиты разработанного решения пользовательского интерфейса на выбранную тему. Защита проводится в виде публичного выступления, сопровождающегося презентацией, подготовленными материалами для размещения на сайте и в виде печатной продукции. При защите студент отвечает на вопросы преподавателя, демонстрируя полученные знания, владение терминологией, а также подтверждает сформированность необходимых навыков работы с программными средствами

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию:

0-9 баллов:

Компетенции не сформированы. Обучающимся не усвоена большая часть материала, имеются отдельные представления об изучаемом предмете. Работа не сделана. Отрывочные теоретические высказывания студента не иллюстрируют теоретическую и практическую деятельность по созданию проекта. Обучающийся не владеет профессиональной терминологией.

10-19 баллов:

Имеет представление:

- о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации;
- о методах анализа целевой аудитории;
- о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;
- о методах защиты дизайн-продукта.
- о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;
- о методах проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Умеет:

- использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации;
- применять методы анализа целевой аудитории;

– находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта.

– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– использовать методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Владеет:

– системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации;

– методами анализа целевой аудитории;

– приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта;

– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

20-27 баллов:

Знает:

– о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации;

– о методах анализа целевой аудитории;

– о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– о методах защиты дизайн-продукта;

– о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;

– о методах проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Умеет:

– использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации;

– применять методы анализа целевой аудитории;

– находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта;

– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– использовать методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Владеет:

– системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации;

– методами анализа целевой аудитории;

– приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта;

– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

28-30 баллов:

Имеет глубокие знания:

– о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации;

– о методах анализа целевой аудитории;

– о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– о методах проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах;

– о методах защиты дизайн-продукта;

– о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;

– о методах проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Умеет:

– использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации;

– применять методы анализа целевой аудитории;

– находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– использовать методы проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах;

– обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта;

– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– использовать методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Владеет:

– системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации;

– методами анализа целевой аудитории;

– приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– комплексом методов технического воплощения замысла (дизайна пользовательского интерфейса) с помощью компьютерных технологий;

– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта;

– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	максимум
1.	Посещаемость	1	5
2.	Выступление на практическом занятии, в том числе при выполнении практического задания (4 балла х 2)	4	7

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	максимум
3.	Представление теоретической части проекта (характеристика объекта проектирования, анализ аналогов и целевой аудитории)	6	10
	Представление концепции проекта, нормативно-правовое обоснование	6	12
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*17*	*34*
4.	Посещаемость	1	5
5.	Создание макетов диалогового взаимодействия пользователя с приложением, элементов управления, стилей, меню. Использование триггеров, анимации	5	8
6.	Разработка интерактивного интерфейса	6	11
7.	Проведение тестирования проекта	6	12
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*35*	*70*
Промежуточная аттестация: Зачет		10	30
ВСЕГО:		**45**	**100**

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
1	Определить тему, охарактеризовать объект проектирования	2	5
1	Проанализировать целевую аудиторию	2	5
1	Проанализировать аналоги проекта	2	5
2	Разработать концепцию проекта	4	5
2	Проработать нормативно-правовую документацию по созданию проекта	2	5
3	Создать макеты диалогового взаимодействия пользователя с приложением	2	5
3	Разработать элементы управления приложением	2	5
4	Создать стили приложения	2	5
4	Внедрить триггеры и анимацию в разрабатываемый проект	12	5
4	Создать интерактивный прототип пользовательского интерфейса	18	5
5	Провести тестирование проекта	30	5
5	Подготовить презентацию разработанного проекта	10	5
Итого:		**88**	

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее

образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

б) дополнительная литература, в том числе периодические издания

1. «Глазное дно» визуальной реальности. Опыт интерпретации зримого : материалы всероссийской междисциплинарной конференции (Екатеринбург, 14 декабря 2012 г.) / Екатеринбургская академия современного искусства ; [редкол.: С. Л. Кропотов и др.]. – Екатеринбург : Издательство ЕАСИ, 2013. – 176 с.

2. «Что-то новое и необычное»: аудитория современного искусства в крупных городах России : монография / под редакцией А. Ю. Прудниковой, Л. Е. Петровой. – Екатеринбург : ЕАСИ, 2018. – 400 с. – ISBN 978-5-904440-60-2 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/136362.

3. 1000 икон, символов, пиктограмм : визуал. коммуникации, не требующие перевода : [1000 работ, отобранных Blackcoffee]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 320 с.

4. Гарретт, Д. Веб-дизайн, ориентированный на пользователя = The Elements of User Experitnce : элементы опыта взаимодействия / Д. Гарретт ; пер. С. Иноземцев. – СПб. : Символ-Плюс, 2008. – 180 с.

5. Дизайн выставок : кн. на англ. яз. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил., фото. цв.

6. Дэбнер, Д. Школа графического дизайна : принципы и практика графического дизайна / Д. Дэбнер ; пер. с англ. В. Е. Бельченко. – М. : РИПОЛ классик, 2007. – 190 с.

7. Желязны, Д. Говори на языке диаграмм = Say it with charts [Текст] : пособие по визуал. коммуникациям / Д. Желязны; пер. с англ. А. Мучника, Ю. Корнилович. – 4-е изд. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2011. – 301 с.

8. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер ; авт. вступ. статьи К. Элам ; пер. с англ. А. Мороз. – СПб. : Питер, 2012. – 272 с.

9. Литвинова, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвинова. – М. : Юрайт, 2018. – 181 с.

10. Маклюэн, М. Война и мир в глобальной деревне = War and Peace in the Global Village / М. Маклюэн, К. Фиоре ; пер. с англ. И. Летберга. – М. : АСТ : Астрель, 2012. – 220 с.

11. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

12. Назаров, М. М. Визуальные образы в социальной и маркетинговой коммуникации : опыт междисциплинар. исслед. / М. М. Назаров, М. А. Папантиму. – М. : URSS, 2009. – 212 с.

13. Роуден, М. Корпоративная идентичность : создание успеш. фирм. стиля и визуал. коммуникации в бизнесе = Identity : Transforming Performance Through Integrated Identity Management / М. Роуден ; пер. с англ. Д. Скворцова, П. Тимофеева. – М. : Добрая книга, 2007. – 295 с.

14. Роэм, Д. Визуальное мышление : как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов = The back of the napkin : Solving Problems and Selling Ideas with Pictures / Д. Роэм ; пер. с англ. О. Медведь. – М. : Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. – 285 с.

15. Рэнд, П. Дизайн: форма и хаос = Design form and chaos / П. Рэнд ; пер. с англ. И. Форонова. – М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. – 237 с.

16. Тулупов, В. В. Техника и технология медиадизайна : учебное пособие : в 2 книгах / В.В. Тулупов. -М. : Аспект Пресс, [б. г.]. – Книга 1 : Пресса. – 2018. – 208 с. // ЭБС Лань [сайт]. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/112497.

17. Управление проектом в сфере графического дизайна = A graphic design project from start to finish / пер. с англ. Т. Мамедовой. – М. : Альпина Паблишер, 2013. – 219 с.
18. Элам, К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам ; пер. с англ. А. Литвинова. – СПб. : Питер, 2014. – 119 с.

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству). Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru/.
2. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
3. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
4. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Пакет с коллекцией программного обеспечения для графического дизайна, редактирования фото и видео, веб-разработки.
4. Графический редактор для работы с векторными изображениями.
5. Универсальная система автоматизированного проектирования, позволяющая в оперативном режиме выпускать чертежи изделий, схемы, спецификации, таблицы, инструкции, расчётно-пояснительные записки, технические условия, текстовые и прочие документы.
6. Программа для чтения pdf файлов.
7. Антивирусная программа.
8. Браузер.
9. Программа для воспроизведения мультимедиа файлов.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

1. Учебная аудитория для занятий лекционного типа, оборудованная мебель для преподавателя (стол учительский, стул, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол ученический, стол компьютерный – не менее 50 мест, стул ученический – не менее 50 мест), доской меловой, флипчартом, интерактивной доской, компьютером, монитором, web-камерой, рециркулятором.

Аудитория приспособлена для лиц вс нарушениями опорно-двигательного аппарата. Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

2. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебель для преподавателя (стол учительский, стул, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол ученический, стол компьютерный – не менее 25 мест, стул ученический – не менее 25 мест), доской меловой, компьютерами, мониторами, комплектом студийного света, видеокамерой, графическим планшетом, рециркулятором.

Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

– рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);

– необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;

– необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;

– необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционное занятие № 1-2. Раздел 1. Введение. Эргономика как отрасль науки. Объект, цель, задачи, методология

План:

1. Теоретические основы эргономики.
2. Основы взаимодействия в системе «человек-машина».
3. Научная обоснованность требований эргономики. Экономический эффект.
4. Историческая ретроспектива развития пользовательских интерфейсов.
5. Современные требования к интерфейсам. Визуальные интерфейсы.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Лекционное занятие № 3-4. Раздел 2. Основы разработки эргономичных визуальных интерфейсов

План:

1. Классификации объектов пользовательских интерфейсов.
2. Визуальные интерфейсы ОС «Windows», ОС «Linux».
3. Сенсорные и голосовые интерфейсы.
4. Интерфейсы web-приложений. Интерфейсы мобильных приложений.
5. Стандартизация пользовательских интерфейсов.
6. Высокоуровневое проектирование пользовательских интерфейсов.
7. Особенности организации диалогового взаимодействия пользователя и пользовательского приложения.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Лекционное занятие № 5-6. Раздел 3. Элементы управления, используемые для построения пользовательских интерфейсов и взаимодействия с пользователями

План:

1. Элементы управления для разработки визуальных пользовательских интерфейсов программных приложений с использованием интегрированной среды разработки «Visual Studio.Net».
2. Приложения WPF и их особенности.
3. Текстовые приложения. Графики и видео.
4. Диалоговые окна в «иконографичных» пользовательских интерфейсах.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Лекционное занятие № 7-8. Раздел 4. Настройка взаимодействий программного приложения с пользователем

План:

1. Взаимодействие пользователя с программным приложением с помощью клавиатуры.
2. Взаимодействие пользователя с программным приложением с помощью мыши.
3. Взаимодействие пользователя с программным приложением с помощью речи.
4. Взаимодействие пользователя с программным приложением с помощью сенсорного ввода.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Лекционное занятие № 9. Раздел 5. Основы тестирования интерфейсов

План:

1. Оценка скорости работы с приложением.
2. Оценка количества допускаемых ошибок.
3. Скорость обучения пользователей.
4. Субъективная удовлетворенность.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

Практическое занятие № 1. Изучение ГОСТов по эргономике

План:

1. Провести поиск и анализ ГОСТов по эргономике (согласно своему варианту).
2. Выделить ключевые тезисы каждого ГОСТа.
3. Оформить и защитить тезисы в виде презентации.
4. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Практическое занятие № 2. Web-usability учреждения культуры

План:

1. Провести сравнительный анализ мобильного приложения учреждения культуры Свердловской области или города Екатеринбурга и мобильного приложения зарубежного учреждения культуры.
2. Оформить и защитить анализ в виде презентации.
3. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Практические занятия № 3-9. Разработка прототипа пользовательского интерфейса

Занятия проходят в виде создания интерактивного прототипа пользовательского интерфейса мобильного приложения или Web-сайта.

План:

1. Определить тему, охарактеризовать объект проектирования.
2. Разработать концепцию проекта (проанализировать целевую аудиторию, аналоги, проработать нормативно-правовую документацию).
3. Проработать нормативно-правовую документацию по созданию проекта.
4. Разработать макет диалогового взаимодействия пользователя и приложения.
5. Проработать элементы управления.
6. Создать диалоговое взаимодействия с использованием стандартных диалогов и системы меню.
7. Разработать стили для интерфейса.
8. Внедрить триггеры в разрабатываемый проект.
9. Использовать анимацию.
10. Тестирование разработанного интерфейса.
11. Публичная защита разработанного проекта (презентация).

Примерные темы проектов:

1. Среда разработки.
2. Клиент баз данных.
3. Интернет-магазин.
4. Персональный дневник.
5. Электронная система хранения портфолио студента.
6. Каталог номенклатуры и кодов.
7. Автоматизированная система управления.
8. Приложение статистической обработки данных.
9. Электронное учебное пособие.
10. Рабочее место оператора call-центра.
11. Приложение конфигурирования.
12. Приложение моделирования математических процессов.
13. Текстовый редактор.
14. Электронный каталог магазина.
15. Система учета материалов на печатном производстве.
16. Электронное расписание.
17. Создание документов (по шаблонам организации).

Возможна другая тематика самостоятельного задания. Темы согласовываются с преподавателем.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. «Глазное дно» визуальной реальности. Опыт интерпретации зримого : материалы всероссийской междисциплинарной конференции (Екатеринбург, 14 декабря 2012 г.) / Екатеринбургская академия современного искусства ; [редкол.: С. Л. Кропотов и др.]. – Екатеринбург : Издательство ЕАСИ, 2013. – 176 с.

2. «Что-то новое и необычное»: аудитория современного искусства в крупных городах России : монография / под редакцией А. Ю. Прудниковой, Л. Е. Петровой. – Екатеринбург :

ЕАСИ, 2018. – 400 с. – ISBN 978-5-904440-60-2 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/136362.

3. 1000 икон, символов, пиктограмм : визуал. коммуникации, не требующие перевода : [1000 работ, отобранных Blackcoffee]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 320 с.

4. Гарретт, Д. Веб-дизайн, ориентированный на пользователя = The Elements of User Experitnce : элементы опыта взаимодействия / Д. Гарретт ; пер. С. Иноземцев. – СПб. : Символ-Плюс, 2008. – 180 с.

5. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

6. Дизайн выставок : кн. на англ. яз. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил., фото. цв.

7. Дэбнер, Д. Школа графического дизайна : принципы и практика графического дизайна / Д. Дэбнер ; пер. с англ. В. Е. Бельченко. – М. : РИПОЛ классик, 2007. – 190 с.

8. Желязны, Д. Говори на языке диаграмм = Say it with charts [Текст] : пособие по визуал. коммуникациям / Д. Желязны; пер. с англ. А. Мучника, Ю. Корнилович. – 4-е изд. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2011. – 301 с.

9. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер ; авт. вступ. статьи К. Элам ; пер. с англ. А. Мороз. – СПб. : Питер, 2012. – 272 с.

10. Литвинова, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвинова. – М. : Юрайт, 2018. – 181 с.

11. Маклюэн, М. Война и мир в глобальной деревне = War and Peace in the Global Village / М. Маклюэн, К. Фиоре ; пер. с англ. И. Летберга. – М. : АСТ : Астрель, 2012. – 220 с.

12. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

13. Назаров, М. М. Визуальные образы в социальной и маркетинговой коммуникации : опыт междисциплинар. исслед. / М. М. Назаров, М. А. Папантиму. – М. : URSS, 2009. – 212 с.

14. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

15. Роуден, М. Корпоративная идентичность : создание успеш. фирм. стиля и визуал. коммуникации в бизнесе = Identity : Transforming Performance Through Integrated Identity Management / М. Роуден ; пер. с англ. Д. Скворцова, П. Тимофеева. – М. : Добрая книга, 2007. – 295 с.

16. Роэм, Д. Визуальное мышление : как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов = The back of the napkin : Solving Problems and Selling Ideas with Pictures / Д. Роэм ; пер. с англ. О. Медведь. – М. : Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. – 285 с.

17. Рэнд, П. Дизайн: форма и хаос = Design form and chaos / П. Рэнд ; пер. с англ. И. Форонова. – М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. – 237 с.

18. Тулупов, В. В. Техника и технология медиадизайна : учебное пособие : в 2 книгах / В.В. Тулупов. -М. : Аспект Пресс, [б. г.]. – Книга 1 : Пресса. – 2018. – 208 с. // ЭБС Лань [сайт]. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/112497.

19. Управление проектом в сфере графического дизайна = A graphic design project from start to finish / пер. с англ. Т. Мамедовой. – М. : Альпина Паблишер, 2013. – 219 с.

20. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

21. Элам, К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам ; пер. с англ. А. Литвинова. – СПб. : Питер, 2014. – 119 с.

Критерии оценивания:

- качество проведения анализов целевой аудитории и аналогов проекта;
- грамотная характеристика объекта проектирования;
- проработанность концепции проекта, интерактивного прототипа;
- продуманность создания диалогового взаимодействия, стилей, использования анимации;
- грамотность проведения тестирования;
- логичность изложения и грамотные ответы на вопросы при презентации проекта.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Методические указания по выполнению самостоятельных работ

Самостоятельная работа обучающихся направленна на корректировку проекта, выполняемого в течение семестра.

Корректировка проекта проходит на основании замечаний преподавателя, по следующему плану:

1. Определить тему, охарактеризовать объект проектирования.
2. Разработать концепцию проекта (проанализировать целевую аудиторию, аналоги, проработать нормативно-правовую документацию).
3. Проработать нормативно-правовую документацию по созданию проекта.
4. Разработать макет диалогового взаимодействия пользователя и приложения.
5. Проработать элементы управления.
6. Создать диалоговое взаимодействия с использованием стандартных диалогов и системы меню.
7. Разработать стили для интерфейса.
8. Внедрить триггеры в разрабатываемый проект.
9. Использовать анимацию.
10. Тестирование разработанного интерфейса.
11. Публичная защита разработанного проекта (презентация).

Критерии оценивания:

- быстрое и профессиональное устранение недостатков;
- качество проведения аналитической работы и использование ее во всех этапах работы;
- грамотное применение методов создания концепции и прототипа;
- продуманность диалогового взаимодействия пользователя с приложением;
- грамотность оформления документации.

Приложение 5

Подготовка к практическим занятиям и зачету

Для того, чтобы работа велась планомерно, в течение семестра студенты предъявляют к предварительной проверке следующие этапы выполнения самостоятельного задания:

Этап I. Представление теоретической части проекта (характеристика объекта проектирования, анализ аналогов и целевой аудитории)

Освоив нормативную документацию и понятийный аппарат, студентам предлагается выбрать и корректно сформулировать проектную тему, охарактеризовать объект проектирования. Вместе с преподавателем обучающиеся в форме беседы проводят обсуждение выбранных тем проектов и вносят коррективы на основе современных трендов и технологий.

Важной стадией является анализ целевой аудитории и аналогов, первичные юзабилити исследования.

Этап II. Представление концепции проекта, нормативно-правовое обоснование

На данном этапе студенты представляют разработанную концепцию проекта, нормативно-правовое обоснование. После обсуждения с преподавателем и одногруппниками вносятся необходимые коррективы.

Этап III. Создание диалогового взаимодействия пользователя с приложения (макеты, элементы управления). Использование триггеров, анимации, меню, стилей

Далее студенты создают диалоговое взаимодействие пользователя с приложением – визуальное представление структуры пользовательского интерфейса, которое отображает все возможные действия пользователя и направления его перемещения по интерфейсу.

В ходе разработки взаимодействия студентам необходимо учитывать использование элементов управления. В ходе изучения материалов по темам обучающимся нужно создать и внедрить в свой проект триггеры, анимацию, меню, стили.

Этап IV. Проведение тестирования разработанного проекта

Тестирование и корректировка. Этот этап является очень важным, так как позволяет выявить возможные недостатки и ошибки в работе интерфейса. Одним из первых шагов на этом этапе является тестирование прототипа на соответствие заявленным требованиям. Если какие-то функции или элементы интерфейса не соответствуют требованиям заказчика или пользователя, то они должны быть исправлены.

Это последний этап консультаций. Далее студент завершает работу и готовит отчет в виде презентации для защиты в ходе зачета. При оценке данного этапа учитываются срок выполнения, разнообразие инструментов для создания проекта, качество работы.

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.ДВ.03.02

ДИЗАЙН ВИРТУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):
ассистент кафедры прикладной информатики — К.Д. Плявин
(должность, кафедра) (И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)
Заведующий кафедрой — У.П. Ефремова
(И.О. Фамилия)

Согласовано:
Заведующий Библиотечно-информационным центром — С.П. Кожинова
(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – формирование способности проектировать и реализовывать продукты визуальной информации и коммуникации в области UI/UX-дизайна с использованием современных виртуальных информационно-коммуникационных технологий для учреждений сферы образовательной, социально-культурной массмедийной сферы.

Задачи:

- формирование представлений о видах виртуальных коммуникации;
- знакомство с эргономикой визуальных интерфейсов;
- изучение основных этапов создания виртуального продукта в области UI/UX-дизайна;
- создание дизайн-проекта;
- воспитание эстетических потребностей, реализация индивидуальной траектории профессионального саморазвития.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн виртуальных коммуникаций» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО), и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Предшествующими для освоения дисциплины «Дизайн виртуальных коммуникаций» являются дисциплины: «Рисунок», «Композиция», «Цветоведение и колористика», «Графический дизайн» «Типографика и основы полиграфии», «Медиа-дизайн», «История и теория дизайна», «Дизайн-проектирование», «Кураторство проектов», «Живопись», «Введение в профильную деятельность», «Технологический практикум по профилю», «Инфографика», «Визуальные коммуникации», «Компьютерная графика». Дисциплина «Дизайн виртуальных коммуникаций» является базой для преддипломной практики.

Дисциплина связана с изучением таких модулей, как Б1.О.07 М7. «Общепрофессиональные дисциплины (область профессиональной деятельности)», Б1.В.01 М8. «Базовые профессиональные дисциплины», Б1.В.02.ДВ.02 «Дисциплины по выбору Б1.В.02.ДВ.02», Б1.В.03.ДВ.02 «Дисциплины по выбору Б1.В.03.ДВ.02».

Для освоения дисциплины «Дизайн виртуальных коммуникаций», обучающийся должен обладать знаниями и опытом работы в графических редакторах («Corel Draw», «Photoshop» и т.д.) Иметь представление об особенностях восприятия визуальной информации.

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

ПК-4 – Способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-2	ПК-2.2. Способен выявлять и анализировать информацию для создания дизайн-проекта на этапе предпроектного анализа	**Знать:** – методы анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации; – методы анализа целевой аудитории. **Уметь:** – использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации; – применять методы анализа целевой аудитории. **Владеть:** – системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – методами анализа целевой аудитории
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – методы разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории. **Уметь:** – находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории. **Владеть:** – приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и реализовывать дизайн-проект	**Знать:** – методы проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – методы защиты дизайн-продукта. **Уметь:** – использовать методы проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта. **Владеть:** – комплексом методов технического воплощения замысла (дизайна пользовательского интерфейса) с помощью компьютерных технологий;

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта
ПК-4	ПК-4.1. Способен осуществлять выбор показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации в области культуры и искусства	**Знать:** – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна. **Уметь:** – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна. **Владеть:** – приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна
ПК-4	ПК-4.3. Способен проводить проверки разработанного дизайн-объекта по выбранным показателям	**Знать:** – методы проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям. **Уметь:** – использовать методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям. **Владеть:** – методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы.

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. Виды и объем учебной работы (в академических часах)	
1.1. Всего часов	144
1.2. Контактная работа	36
1.2.1. Лекции	18
1.2.2. Практические занятия	18
1.2.3. Лабораторные практикумы	–
1.3. Самостоятельная работа	88
1.4. Практическая подготовка	100
1.5. Контроль	20
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	3
2.2. Семестр (-ы) изучения	6
2.3. Экзамен (семестр)	–
2.4. Зачет (семестр)	6
2.5. Курсовая работа (семестр)	–
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1. Введение в предмет	2	–	–	6	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическая работа
Раздел 2. Эргономика виртуальных интерфейсов. Объект, цель, задачи, методология	4	2	–	14	20	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическая работа
Раздел 3. Мобильное приложение	2	2	–	22	26	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Опрос, практическая работа
Раздел 4. Пользовательский интерфейс	4	4	–	24	32	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 5. UI-дизайн и UX-дизайн	4	4	–	14	22	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Раздел 6. Проектирование дизайна виртуальных коммуникаций	2	6	–	8	16	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Опрос, практическая работа
Контроль	–	–	–	–	**20**	–	–
ИТОГО:	**18**	**18**	**–**	**88**	**144**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Вопросы к зачету, защита проекта

3.2. Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 1	Введение в предмет	Цель, задачи, общая характеристика курса. Предметно-объектная область. Понятийно-категориальный аппарат дисциплины. Сущность и содержание дисциплины «Дизайн виртуальных коммуникаций». Основные разделы. Связь с другими дисциплинами. Роль и место в образовательном процессе. Роль и место в профессиональной деятельности графического дизайна
Раздел 2	Эргономика виртуальных интерфейсов. Объект, цель, задачи, методология	Эргономика: понятие, цель, обоснованность требований эргономики. Теоретические основы эргономики: госты разработки объектов визуальной информации и коммуникации в виртуальном пространстве, основы взаимодействия в системе «человек-машина», экономический эффект разработанного продута. Анализ виртуальных продуктов
Раздел 3	Мобильное приложение	Мобильное приложение: виды, особенности разработки, дизайн. Основы digital графического дизайна. Модульные сетки и ритм. Композиция. Функциональные элементы и основы верстки. Теория цвета. Типографика и шрифт. Теория близости. Якорные объекты и базовые элементы верстки. Визуальная иерархия. Синтаксис элементов интерфейса
Раздел 4	Пользовательский интерфейс	Понятие, развитие пользовательских интерфейсов: история, требования, методика работы. Современные требования к дизайну интерфейса. Визуальные интерфейсы
Раздел 5	UI-дизайн и UX-дизайн	Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна. Методы и этапы разработки проекта виртуального продукта. Основы исследования пользовательского опыта. Методы взаимодействия пользователей с интерфейсом. Основные инструменты и методы прототипирования
Раздел 6	Проектирование дизайна виртуальных коммуникаций	Анализ целевой аудитории и аналогов проекта. Разработка концепции дизайна мобильного приложения. Эскизирование, макетирование, техническое воплощение. Визуальное представление проекта (защита разработанного продукта)

Тематика практических работ и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-5.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, опора на результаты научных исследований, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной

коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-2	**Имеет представление:** – о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации; – о методах анализа целевой аудитории; – о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – о методах проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – о методах защиты дизайн-продукта	**Знает:** – методы анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации; – методы анализа целевой аудитории; – о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – о методах проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – о методах защиты дизайн-продукта	**Имеет глубокие знания:** – о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации; – о методах анализа целевой аудитории; – о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – о методах проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – о методах защиты дизайн-продукта
	Умеет: – с помощью использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации;	**Умеет:** – использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации;	**Умеет:** – эффективно использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации;

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– применять отдельные методы анализа целевой аудитории; – с помощью находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – использовать основные методы проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – с помощью обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта	– применять методы анализа целевой аудитории; – находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – использовать методы проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта	– применять комплекс методов анализа целевой аудитории; – эффективно находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – использовать комплекс методов проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах; – эффективно обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта
	Владеет: – отдельными методами анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – основными методами анализа целевой аудитории; – отдельными приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – основными методами технического	**Владеет:** – различными методами анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – методами анализа целевой аудитории; – приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;	**Владеет:** – системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации; – комплексом методов анализа целевой аудитории; – системой приемов разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	воплощения замысла (дизайна пользовательского интерфейса) с помощью компьютерных технологий; – отдельными инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта	– различными методами технического воплощения замысла (дизайна пользовательского интерфейса) с помощью компьютерных технологий; – инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта	(дизайна пользовательского интерфейса) с помощью компьютерных технологий; – комплексом инструментов обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта
ПК-4	**Имеет представление:** – о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна; – о методах проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	**Знает:** – нормативные документы по изготовлению продукта дизайна; – методы проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	**Имеет глубокие знания:** – о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна; – о методах проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям
	Умеет: – с помощью применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – использовать отдельные методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	**Умеет:** – применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – использовать методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	**Умеет:** – эффективно применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – использовать комплекс методов проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям
	Владеет:	**Владеет:**	**Владеет:**

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– основными приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – частично методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям	– системой приемов использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна; – в полном объеме методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы и задания для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Все	*Тестовые задания:* Выберите правильный ответ: 1. Предметом технической эстетики является: а) изучение эстетических аспектов формирования среды жизнедеятельности человека; б) законы и нормативные акты разработки нового вида продукции; в) изучение окружающей среды. 2. Эргономика изучает: а) функциональное состояние; б) деятельность человека или группы людей в условиях современного производства, быта, досуга; в) все ответы правильные. *Практические задания:* 1. Основы разработки эргономичных визуальных интерфейсов программных приложений. 2. Элементы управления, используемые для построения визуальных интерфейсов. 3. Настройка взаимодействий программного приложения с пользователем. 4. Основы тестирования интерфейсов

Примерные контрольные вопросы и задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2	ПК-2.2	Все	Задания находятся в приложении 4, 5
ПК-2	ПК-2.3	3, 4, 6	Задания находятся в приложении 4, 5
ПК-2	ПК-2.4	6	Задания находятся в приложении 4, 5
ПК-4	ПК-4.1	3, 5	Задания находятся в приложении 4, 5
ПК-4	ПК-4.3	6	Задания находятся в приложении 4, 5

По всем темам результаты самостоятельной работы проверяются в рамках текущего контроля на практических занятиях.

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (зачет) по дисциплине «Дизайн виртуальных коммуникаций» осуществляется в форме публичной защиты проекта, который проверяет теоретические знания, умения и опыт деятельности. Практическое задание заключается в предъявлении и защите разработанного в течение семестра дизайн-проекта в виде интерактивного прототипа пользовательского интерфейса.

Вопросы к зачету

1. Сформулируйте понятие пользовательского интерфейса и требования к нему

2. Каковы основные принципы разработки пользовательского интерфейса?
3. Охарактеризуйте основные положения стандартизации пользовательского интерфейса
4. Охарактеризуйте этапы проектирования пользовательского интерфейс
5. Охарактеризуйте особенности графического интерфейса
6. В чем заключается объектный подход к проектированию интерфейса?
7. Охарактеризуйте компоненты графического интерфейса
8. Опишите основные принципы взаимодействие пользователя с приложением
9. Приведите классификацию средств разработки пользовательского интерфейса
10. Тенденции и перспективы развития пользовательского интерфейса
11. Дизайн UI и UX. Отличия и сходства
12. Место заказчика, разработчика и пользователя в процессе UX/UI-дизайна
13. Мозговой штурм как метод разработки идей развития интерфейса
14. Описание целевой аудитории. Основные понятия, цели и назначение
15. Определение понятия юзабилити (usability)
16. Тестирование пользовательского интерфейса (UI testing, A/B testing)

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.3	Все	*Вопросы и задания:* 1. Сформулируйте понятие пользовательского интерфейса и требования к нему. 2. Историческая ретроспектива развития пользовательских интерфейсов. Современные требования к интерфейсам. Визуальные интерфейсы. 3. Что такое тактильный интерфейс и каковы его возможности? Привести примеры таких интерфейсов. *Практические задания:* Промежуточная аттестация (зачет) осуществляется в форме защиты разработанного решения пользовательского интерфейса на выбранную тему. Защита проводится в виде публичного выступления, сопровождающегося презентацией, подготовленными материалами для размещения на сайте и в виде печатной продукции. При защите студент отвечает на вопросы преподавателя, демонстрируя полученные знания, владение терминологией, а также подтверждает сформированность необходимых навыков работы с программными средствами

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию:

0-9 баллов:

Компетенции не сформированы. Обучающимся не усвоена большая часть материала, имеются отдельные представления об изучаемом предмете. Работа не сделана. Отрывочные теоретические высказывания студента не иллюстрируют теоретическую и практическую деятельность по созданию проекта. Обучающийся не владеет профессиональной терминологией.

10-19 баллов:

Имеет представление:

– о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации;

– о методах анализа целевой аудитории;

– о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– о методах защиты дизайн-продукта.

– о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;

– о методах проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Умеет:

– использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации;

– применять методы анализа целевой аудитории;

– находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта.

– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– использовать методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Владеет:

– системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации;

– методами анализа целевой аудитории;

– приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта;

– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

20-27 баллов:

Знает:

– о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации;

– о методах анализа целевой аудитории;

– о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– о методах защиты дизайн-продукта;

– о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;

– о методах проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Умеет:

– использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации;

– применять методы анализа целевой аудитории;

– находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта;

– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– использовать методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Владеет:

– системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации;

– методами анализа целевой аудитории;

– приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта;

– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

28-30 баллов:

Имеет глубокие знания:

– о методах анализа текстовой и визуальной информации для разработки объектов визуальной информации и коммуникации;

– о методах анализа целевой аудитории;

– о методах разработки дизайна пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– о методах проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах;

– о методах защиты дизайн-продукта;

– о нормативных документах по изготовлению продукта дизайна;

– о методах проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Умеет:

– использовать методы анализа текстовой и визуальной информации при разработке объектов визуальной информации и коммуникации;

– применять методы анализа целевой аудитории;

– находить дизайн решения задач по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– использовать методы проектирования дизайна пользовательского интерфейса в специальных компьютерных программах;

– обосновывать и защищать дизайн-решения разработанного продукта;

– применять информацию нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– использовать методы проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

Владеет:

– системой методов анализа текстовой и визуальной информации для создания объекта визуальной информации и коммуникации;

– методами анализа целевой аудитории;

– приемами разработки дизайн решений по проектированию пользовательского интерфейса с учетом предпочтений целевой аудитории;

– комплексом методов технического воплощения замысла (дизайна пользовательского интерфейса) с помощью компьютерных технологий;

– инструментами обоснования и защиты дизайн-решения разработанного продукта;

– приемами использования информации нормативных документов при изготовлении продукта дизайна;

– методикой проведения проверки объектов визуальной информации и коммуникации по выбранным нормативным показателям.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	**максимум**
1.	Посещаемость	1	5
2.	Выступление на практическом занятии, в том числе при выполнении практического задания (4 балла х 2)	4	8
3.	Деловая игра	2	4
4.	Представление теоретической части проекта (характеристика объекта проектирования, анализ аналогов и целевой аудитории)	6	10
	Представление дизайн-концепции проекта, нормативно-правовое обоснование. Создание персонажей, персон	6	10
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*19*	*37*
5.	Посещаемость	1	5
6.	Прорисовка всех элементов будущего интерфейса (UI kit)	5	9
7.	Создание диаграммы переходов. Создание wireframes	5	9
8.	Проведение тестирования дизайн решения. Разработка технического задания для программиста	5	10
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*35*	*70*
Промежуточная аттестация: Зачет		10	30
ВСЕГО:		**45**	**100**

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
1	Определить тему, охарактеризовать объект проектирования	2	5
1	Проанализировать целевую аудиторию	2	5
1	Проанализировать аналоги проекта	2	5
2	Разработать концепцию проекта	4	5
2	Проработать нормативно-правовую документацию по созданию проекта	2	5
2	Создать персонажи, персоны (примерный тип людей, которые будут пользоваться интерфейсом)	2	5
3	Прорисовать все элементы будущего интерфейса (UI kit)	8	5
3	Создать диаграмму переходов	12	5
3	Создать wireframes	14	5
3	Провести тестирование дизайн решения	2	5
3	Разработать техническое задание для программиста	24	5
3	Подготовить презентации разработанного дизайн-решения	14	5

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
Итого:		**88**	

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

б) дополнительная литература, в том числе периодические издания

1. «Глазное дно» визуальной реальности. Опыт интерпретации зримого : материалы всероссийской междисциплинарной конференции (Екатеринбург, 14 декабря 2012 г.) / Екатеринбургская академия современного искусства ; [редкол.: С. Л. Кропотов и др.]. – Екатеринбург : Издательство ЕАСИ, 2013. – 176 с.

2. «Что-то новое и необычное»: аудитория современного искусства в крупных городах России : монография / под редакцией А. Ю. Прудниковой, Л. Е. Петровой. – Екатеринбург : ЕАСИ, 2018. – 400 с. – ISBN 978-5-904440-60-2 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/136362.

3. 1000 икон, символов, пиктограмм : визуал. коммуникации, не требующие перевода : [1000 работ, отобранных Blackcoffee]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 320 с.

4. Гарретт, Д. Веб-дизайн, ориентированный на пользователя = The Elements of User Experitnce : элементы опыта взаимодействия / Д. Гарретт ; пер. С. Иноземцев. – СПб. : Символ-Плюс, 2008. – 180 с.

5. Дизайн выставок : кн. на англ. яз. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил., фото. цв.

6. Дэбнер, Д. Школа графического дизайна : принципы и практика графического дизайна / Д. Дэбнер ; пер. с англ. В. Е. Бельченко. – М. : РИПОЛ классик, 2007. – 190 с.

7. Желязны, Д. Говори на языке диаграмм = Say it with charts [Текст] : пособие по визуал. коммуникациям / Д. Желязны; пер. с англ. А. Мучника, Ю. Корнилович. – 4-е изд. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2011. – 301 с.

8. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна : 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер ; авт. вступ. статьи К. Элам ; пер. с англ. А. Мороз. – СПб. : Питер, 2012. – 272 с.

9. Литвинова, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвинова. – М. : Юрайт, 2018. – 181 с.

10. Маклюэн, М. Война и мир в глобальной деревне = War and Peace in the Global Village / М. Маклюэн, К. Фиоре ; пер. с англ. И. Летберга. – М. : АСТ : Астрель, 2012. – 220 с.

11. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

12. Назаров, М. М. Визуальные образы в социальной и маркетинговой коммуникации : опыт междисциплинар. исслед. / М. М. Назаров, М. А. Папантиму. – М. : URSS, 2009. – 212 с.

13. Роуден, М. Корпоративная идентичность : создание успеш. фирм. стиля и визуал. коммуникации в бизнесе = Identity : Transforming Performance Through Integrated Identity Management / М. Роуден ; пер. с англ. Д. Скворцова, П. Тимофеева. – М. : Добрая книга, 2007. – 295 с.

14. Роэм, Д. Визуальное мышление : как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов = The back of the napkin : Solving Problems and Selling Ideas with Pictures / Д. Роэм ; пер. с англ. О. Медведь. – М. : Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. – 285 с.

15. Рэнд, П. Дизайн: форма и хаос = Design form and chaos / П. Рэнд ; пер. с англ. И. Форонова. – М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. – 237 с.

16. Тулупов, В. В. Техника и технология медиадизайна : учебное пособие : в 2 книгах / В.В. Тулупов. -М. : Аспект Пресс, [б. г.]. – Книга 1 : Пресса. – 2018. – 208 с. // ЭБС Лань [сайт]. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/112497.

17. Управление проектом в сфере графического дизайна = A graphic design project from start to finish / пер. с англ. Т. Мамедовой. – М. : Альпина Паблишер, 2013. – 219 с.

18. Элам, К. Графический дизайн. Принцип сетки / К. Элам ; пер. с англ. А. Литвинова. – СПб. : Питер, 2014. – 119 с.

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству). Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru/.
2. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
3. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
4. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Пакет с коллекцией программного обеспечения для графического дизайна, редактирования фото и видео, веб-разработки.
4. Графический редактор для работы с векторными изображениями.
5. Универсальная система автоматизированного проектирования, позволяющая в оперативном режиме выпускать чертежи изделий, схемы, спецификации, таблицы, инструкции, расчётно-пояснительные записки, технические условия, текстовые и прочие документы.
6. Программа для чтения pdf файлов.
7. Антивирусная программа.
8. Браузер.
9. Программа для воспроизведения мультимедиа файлов.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

1. Учебная аудитория для занятий лекционного типа, оборудованная мебель для преподавателя (стол учительский, стул, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол ученический, стол компьютерный – не менее 50 мест, стул ученический – не менее 50 мест), доской меловой, флипчартом, интерактивной доской, компьютером, монитором, web-камерой, рециркулятором.

Аудитория приспособлена для лиц вс нарушениями опорно-двигательного аппарата. Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

2. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебель для преподавателя (стол учительский, стул, шкаф) и мебелью для обучающихся (стол ученический, стол компьютерный – не менее 25 мест, стул ученический – не менее 25 мест), доской меловой, компьютерами, мониторами, комплектом студийного света, видеокамерой, графическим планшетом, рециркулятором.

Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

- рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);
- необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;
- необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;
- необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционное занятие № 1. Раздел 1. Введение в предмет

План:

1. Цель, задачи, общая характеристика курса. Предметно-объектная область.
2. Понятийно-категориальный аппарат дисциплины.
3. Сущность и содержание дисциплины «Дизайн виртуальных коммуникаций». Основные разделы.
4. Связь с другими дисциплинами. Роль и место в образовательном процессе. Роль и место в профессиональной деятельности графического дизайна.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Лекционное занятие № 2-3. Раздел 2. Эргономика виртуальных интерфейсов. Объект, цель, задачи, методология

План:

1. Эргономика: понятие, цель, обоснованность требований эргономики.
2. Теоретические основы эргономики: ГОСТы разработки объектов визуальной информации и коммуникации в виртуальном пространстве, основы взаимодействия в системе «человек-машина», экономический эффект разработанного продута.
3. Анализ виртуальных продуктов.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Лекционное занятие № 4. Раздел 3. Мобильное приложение

План:

1. Мобильное приложение: виды, особенности разработки, дизайн.
2. Основы digital графического дизайна.

3. Модульные сетки и ритм. Композиция. Функциональные элементы и основы верстки. Теория цвета. Типографика и шрифт.

4. Теория близости. Якорные объекты и базовые элементы верстки.

5. Визуальная иерархия. Синтаксис элементов интерфейса.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Лекционное занятие № 5-6. Раздел 4. Пользовательский интерфейс

План:

1. Понятие, развитие пользовательских интерфейсов: история, требования, методика работы.

2. Современные требования к дизайну интерфейса.

3. Визуальные интерфейсы.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Лекционное занятие № 7-8. Раздел 5. UI-дизайн и UX-дизайн

План:

1. Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна.

2. Методы и этапы разработки проекта виртуального продукта.

3. Основы исследования пользовательского опыта.

4. Методы взаимодействия пользователей с интерфейсом.

5. Основные инструменты и методы прототипирования.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее

образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Лекционное занятие № 9. Раздел 6. Проектирование дизайна виртуальных коммуникаций

План:

1. Анализ целевой аудитории и аналогов проекта.
2. Разработка концепции дизайна мобильного приложения.
3. Эскизирование, макетирование, техническое воплощение.
4. Визуальное представление проекта (защита разработанного продукта).

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

Практическое занятие № 1. Изучение ГОСТов по эргономике

План:

1. Провести поиск и анализ ГОСТов по эргономике (согласно своему варианту).
2. Выделить ключевые тезисы каждого ГОСТа.
3. Оформить и защитить тезисы в виде презентации.
4. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Практическое занятие № 2. Web-usability учреждения культуры

План:

1. Провести сравнительный анализ мобильного приложения учреждения культуры Свердловской области или города Екатеринбурга и мобильного приложения зарубежного учреждения культуры.
2. Оформить и защитить анализ в виде презентации.
3. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

4. Мультимедийный проектор.
5. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
6. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. –

М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Практическое занятие № 3. Современные средства визуальной коммуникации

Занятие проходит в виде деловой игры.

Темы:

1. Интерфейс виртуальных экскурсий.
2. Система AR в сфере культуры.
3. Сенсорные киоски.
4. Интерактивные электронные книги.
5. Обучающие видеоролики.
6. Интерактивные образовательные продукты.
7. Футаж, анимация.
8. Мобильное приложение.
9. Сайт учреждения сферы культуры.

План проведения игры:

1. Распределение тем между студентами.
2. Поиск информации о работе современного средства визуальной коммуникации.
3. Составление характеристики и презентации. Выступление.
4. Оформление электронного сборника, на основании вышеизложенной информации.
5. Ответы на вопросы преподавателя.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Практические занятия № 4-10. Дизайн решение пользовательского интерфейса

Занятия проходят в виде создания интерактивного прототипа дизайна пользовательского интерфейса мобильного приложения или Web-сайта.

План:

1. Определить тему, охарактеризовать объект проектирования.
2. Проанализировать целевую аудиторию.
3. Проанализировать аналоги проекта.
4. Разработать концепцию проекта.
5. Проработать нормативно-правовую документацию по созданию проекта.
6. Создать персонажи, персоны (примерный тип людей, которые будут пользоваться интерфейсом).
7. Прорисовать все элементы будущего интерфейса (UI kit).

8. Создать диаграмму переходов.
9. Создать wireframes.
10. Провести тестирование дизайн решения.
11. Разработать техническое задание для программиста.
12. Публичная защита разработанного проекта (презентация).

Примерные темы проектов:

1. Дизайн решение пользовательского интерфейса мобильного приложения учреждения культуры (варианты на выбор).
2. Дизайн решение пользовательского интерфейса мобильного приложения образовательного учреждения (варианты на выбор).
3. Дизайн решение пользовательского интерфейса мобильного приложения печатного издания (варианты на выбор).
4. Дизайн решение пользовательского интерфейса мобильного приложения мероприятия (варианты на выбор).

Возможна другая тематика самостоятельного задания. Темы согласовываются с преподавателем.

Оборудование и материалы:

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютерный класс с установленным и настроенным программным обеспечением и локальной сетью.
3. Подключение к сети Интернет.

Литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
2. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 157 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8258-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512105.
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 208 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07962-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515504.

Критерии оценивания:

- качество проведения анализов целевой аудитории и аналогов проекта;
- грамотная характеристика объекта проектирования;
- проработанность концепции проекта, дизайн-решения;
- продуманность создания диаграммы переходов, wireframes;
- грамотность технического задания;
- логичность изложения и грамотные ответы на вопросы при презентации проекта.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Методические указания по выполнению самостоятельных работ

Самостоятельная работа обучающихся направленна на корректировку проекта, выполняемого в течение семестра.

Корректировка проекта проходит на основании замечаний преподавателя, по следующему плану:

1. Определить тему, охарактеризовать объект проектирования.
2. Проанализировать целевую аудиторию.
3. Проанализировать аналоги проекта.
4. Разработать концепцию проекта.
5. Проработать нормативно-правовую документацию по созданию проекта.
6. Создать персонажи, персоны (примерный тип людей, которые будут пользоваться интерфейсом).
7. Прорисовать все элементы будущего интерфейса (UI kit).
8. Создать диаграмму переходов.
9. Создать wireframes.
10. Провести тестирование дизайн решения.
11. Разработать техническое задание для программиста.
12. Публичная защита разработанного проекта (презентация).

Критерии оценивания:

- быстрое и профессиональное устранение недостатков;
- качество проведения аналитической работы и использование ее во всех этапах работы;
- грамотное применение методов создания концепции и дизайн-решения;
- продуманность переходов пользователей;
- грамотность оформления документации.

Приложение 5

Подготовка к практическим занятиям и зачету

Для того, чтобы работа велась планомерно, в течение семестра студенты предъявляют к предварительной проверке следующие этапы выполнения самостоятельного задания:

Этап I. Представление теоретической части проекта (характеристика объекта проектирования, анализ аналогов и целевой аудитории)

Освоив нормативную документацию и понятийный аппарат, студентам предлагается выбрать и корректно сформулировать проектную тему, охарактеризовать объект проектирования. Вместе с преподавателем обучающиеся в форме беседы проводят обсуждение выбранных тем проектов и вносят коррективы на основе современных трендов и технологий.

Важной стадией является анализ целевой аудитории и аналогов, первичные юзабилити исследования.

Этап II. Представление дизайн-концепции проекта, нормативно-правовое обоснование. Создание персонажей, персон

На данном этапе студенты представляют разработанную дизайн-концепцию проекта, нормативно-правовое обоснование. После обсуждения с преподавателем и одногруппниками вносятся необходимые коррективы.

Разработка персонажа в UX-проектировании – создание документа с описанием типичного представителя целевой аудитории. Он дает очень яркое представление о пользователе сайта или мобильного приложения. Когда произведен анализ целевой аудитории, необходимо приступать к разработке персонажа. Создается от 3 до 7 персон. Не надо ориентироваться на какую-то «норму». Нужно определить целевые сегменты и придумать, как их лучше представить.

Этап III. Прорисовка всех элементов будущего интерфейса (UI kit)

На данном этапе студенты прорисовывают все элементы будущего пользовательского интерфейса, создают UI kit проекта. UI kit представляет собой набор графических элементов, таких как кнопки, иконки, формы, поля ввода и т.д., которые могут быть использованы для создания единого стиля дизайна и упрощения процесса работы над проектом.

Этап IV. Создание диаграммы переходов. Создание wireframes

Далее студенты создают диаграмму переходов пользователя – визуальное представление структуры пользовательского интерфейса, которое отображает все возможные действия пользователя и направления его перемещения по интерфейсу.

Создание wireframes безусловно важный шаг в процессе проектирования. Он нужен для определения порядка расположения информационных блоков в вашем проекте. Wireframe играет роль наброска вашего будущего дизайна-проекта.

Этап V. Проведение тестирования дизайн решения. Разработка технического задания для программиста

Тестирование и корректировка. Этот этап является очень важным, так как позволяет выявить возможные недостатки и ошибки в работе интерфейса. Одним из первых шагов на этом этапе является тестирование прототипа на соответствие заявленным требованиям. Если какие-то функции или элементы интерфейса не соответствуют требованиям заказчика или пользователя, то они должны быть исправлены.

Завершающий шаг этапа проектирования – составление технического задания на разработку приложения. Техническое задание включает в себя описание всех основных составляющих будущего приложения: прототипа, его логики, того как весь функционал будет работать, стек технологий, которые будут использованы при разработке, необходимые интеграции, нагрузки, которые должен выдерживать сервер.

Это последний этап консультаций. Далее студент завершает работу и готовит отчет в виде презентации для защиты в ходе зачета. При оценке данного этапа учитываются срок выполнения, разнообразие инструментов для создания проекта, качество работы.

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.ДВ.04.01

АРТ-ДИЗАЙН

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):
кандидат исторических наук, доцент кафедры актуальных культурных практик — У.П. Ефремова
(должность, кафедра) (И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)
Заведующий кафедрой — У.П. Ефремова
(И.О. Фамилия)

Согласовано:
Заведующий Библиотечно-информационным центром — С.П. Кожинова
(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – формирование знаний об истории развития арт-дизайна и современном его состоянии, а также базовых практических умений и навыков для разработки арт-дизайн-проекта.

Задачи:

– изучение основных этапов исторического развития арт-дизайна в России и зарубежном;

– формирование представлений о взаимодействии искусства и дизайна;

– знакомство с эволюцией исторических категорий, терминов и понятий;

– формирование навыков создания арт-объектов;

– развитие творческого мышления;

– знакомство с необходимым и достаточным кругом учебной, научно-методической, специальной и иной литературы;

– формирование практических умений и навыков работы с арт-объектами, умения толковать и анализировать их;

– воспитание психологической готовности к профессиональной деятельности по избранной профессии, построить и последовательно реализовать индивидуальной траектории профессионального саморазвития.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Арт-дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО), и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Предшествующими для освоения дисциплины «кураторство проектов» являются дисциплины «Рисунок», «Цветоведение и колористка», «Кураторство проектов», «Дизайн виртуальных коммуникаций», «Кормпозиция», «Введение в профильную деятельность» и др. Дисциплина «Арт-дизайн» устанавливает базовый уровень знаний для освоения дисциплин «Дизайн-проектирование», а также для преддипломной практики. Дисциплина связана с изучением модуля М8. Модуль «Базовые профессиональные дисциплины», М10. Модуль «Графический дизайн».

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

ПК-4 – Способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-2	ПК-2.1. Способен учитывать многообразие достижений	**Знать:**

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
	мирового дизайн в разработке и реализуй дизайн- проектов	– основные этапы развития арт-дизайна в России и мире, ключевые фигуры. **Уметь:** – ориентироваться в современном искусстве и арт-дизайне России и мира. **Владеть:** – знаниями об арт-проектах, арт-практиках, ключевых фигурах
ПК-2	ПК-2.2. Способен выявлять и анализировать информацию для создания дизайн-проекта на этапе предпроектного анализа	**Знать:** – методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для создания арт-проекта; – методы анализа целевой аудитории. **Уметь:** – анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки арт-проекта; – применять методы анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта. **Владеть:** – методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки арт-проекта; – методами анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – методы создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы. **Уметь:** – осуществлять работу по разработке концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы. **Владеть:** – методами создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и реализовывать дизайн-проект	**Знать:** – методы разработки дизайн решений в проектировании арт проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – профессиональные компьютерные программы для проектирования арт-объекта; – технологические и экономические параметры для создания арт-объекта;

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– методы выстраивания коммуникации с заказчиком и авторами арт-объектов. **Уметь:** – находить дизайн решения задач в проектировании арт- проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования арт-проекта; – разрабатывать проекты с учетом конкретных технологических и экономических параметров – выстраивать коммуникацию с заказчиком и авторами арт-объектов. **Владеть:** – методами разработки дизайн решений в проектировании арт-проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании арт-проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий; – способами создания арт-объекта с учетом конкретных технологических и экономических параметров – методами выстраивания эффективной деловой коммуникации
ПК-4	ПК-4.1. Способен осуществлять выбор показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации в области культуры и искусства	**Знать:** – нормативные документы по изготовлению арт-продукта; – технические свойства материалов для проектирования арт-объекта. **Уметь:** – применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве арт-продукта – учитывать свойства используемых материалов при проектировании арт-объекта. **Владеть:** – приемами выбора показателей проверки качества изготовления арт- продукта в нормативных документах

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		– способами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта
ПК-4	ПК-4.2. Способен выбирать методы и средства контроля качества реализуемого дизайн-объекта	**Знать:** – показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий. **Уметь:** – применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий. **Владеть:** – способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов арт-дизайна в производстве

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единицы.

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. Виды и объем учебной работы (в академических часах)	
1.1. Всего часов	216
1.2. Контактная работа:	84
1.2.1. Лекции	–
1.2.2. Практические занятия	84
1.2.3. Лабораторные работы	–
1.3. Самостоятельная работа:	102
1.4. Практическая подготовка	180
1.5. Контроль	30
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	4
2.2. Семестр (-ы) изучения	7, 8
2.3. Экзамен (семестр)	7, 8
2.4. Зачет (семестр)	–
2.5. Курсовая работа (семестр)	–
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1. Арт-дизайн. Проблемы терминологии. История развития Арт-дизайна в России и зарубежном. Сочетание искусства и дизайна	–	8	–	8	16	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4	Доклады, проектная работа, презентации
Раздел 2. Арт-дизайн как художественно-концептуальная деятельность	–	6	–	8	14	ПК-2.1	Доклады, письменная работа (конспект), презентации
Раздел 3. Арт-дизайн против функционализма. Проектирование эмоций	–	6	–	10	16	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3	Доклады, письменное задание, презентации
Раздел 4. Вещь как искусство. Новая миссия дизайна. Постиндустриальные тенденции	–	6	–	10	16	ПК-2.1	Доклады, письменное задание презентации
Раздел 5. Хот Кутюр. Дизайн высокой моды. Формирование трендов	–	8	–	18	26	ПК-2.1	Доклады, практическое задание, презентации
Раздел 6. Арт-дизайн в системе визуальных коммуникаций	–	20	–	20	40	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Доклады, проектное задание, деловая игра, презентации
Раздел 7. Арт-дизайн как практическая творческая деятельность. Арт-проект: идея и воплощение. Заказчики и потребители	–	30	–	28	58	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Доклады, проектное задание, деловая игра, презентации

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Контроль	–	–	–	–	**30**	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	–
ИТОГО:	–	**84**	**–**	**102**	**216**	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Вопросы к экзамену, защита проекта

3..2 Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 1	Арт-дизайн. Проблемы терминологии. История развития Арт-дизайна в России и зарубежном. Сочетание искусства и дизайна	История развития Арт-дизайна в России и зарубежном. Общее и особенное в объектах арт-дизайна России и Европы. Сочетание искусства и дизайна Определение арт-дизайна. Цели и задачи. Проблемы и противоречия в терминологии. Современное понимание дисциплины разными дизайнерами и образовательными методиками. Общее и различное в искусстве и в дизайне. Виды арт-дизайна. Содержание деятельности арт-дизайнера. Роль дизайнера в формировании материальной среды. Предмет и образ. Декоративность как понятие. Композиция декоративной графики, декоративной живописи, панно и др.
Раздел 2	Арт-дизайн как художественно-концептуальная деятельность	Истоки арт-дизайна. Концептуальное проектирование в архитектуре. Образ жилища будущего. От Ле Корбюзье к Химмельблау. Прогрессивная творческая мысль архитектурных бюро 60-х – 70-х годов XX века. Аркигрем и Хаус Рюккер
Раздел 3	Арт-дизайн против функционализма. Проектирование эмоций	Творчество Этторе Соттсаса. Реакция на функционализм. Дух и эмоция вещи. Влияние постмодерна в 70-80 гг. 20 века. Дизайн и стиль. Стиль «Мемфис». «Алхимия». Сравнительные характеристики

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 4	Вещь как искусство. Новая миссия дизайна. Постиндустриальные тенденции	Филипп Старк – дизайнер-художник. Проектирование вещей – призывов, вещей – ироний. Смыслообразование через форму. Мебель, часы, светильники и другие вещи Филиппа Старка. Творчество Луиджи Колани
Раздел 5	Хот Кутюр. Дизайн высокой моды. Формирование трендов	Древнейший символический дизайн – дизайн одежды. Высокая мода как квинтэссенция составляющих арт-дизайна. Пако Рабан – от одежды до упаковки. Разработка дизайна одежды. Разработка дизайна упаковки
Раздел 6	Арт-дизайн в системе визуальных коммуникаций	Современные возможности трансляции художественных идей и ценностей. Коммуникативная революция. Стефан Загмайстер – мастер визуальных коммуникаций. Виды искусств: пространственные, временные, пространственно-временные, их специфика и средства. Синтез образных средств (вербальных, звуковых, визуальных), в рамках проектирования арт-дизайн-объектов. Принцип мизасценирования в формировании функционально пространственных схем. Звуковая среда. Светоцветовая среда. Образно-предметное творчество. Композиция объемных объектов декоративноприкладного назначения (посуды, мебели, осветительных приборов, ширм, перегродок, аксессуаров интерьера и др. Композиция пространственных арт-объектов: инсталляций, интерьеров, экстерьеров, среды. Синтез слова, звука, света, цвета, формы. Семантика среды. Динамичность среды. Кинематический и кинетический подходы в формировании среды, средовых объектов. Действия, взаимодействия человека и среды (предметной, природной, естественной и искусственной, светоцветовой, музыкальной звукошумовой и др.)
Раздел 7	Арт-дизайн как практическая творческая деятельность. Арт-проект: идея и воплощение. Заказчики и потребители	Выбор темы, изучение объекта проектирования, анализ аналогов проекта, анализ целевой аудиторе, методы работы с потребителем, проведение социальных опросов разработка концепции (в том числе эскизирование и макетирование), разработка проекта, описание технических составляющих проекта, экономическое обоснование, презентация проекта. Способы работы с заказчиком по

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		созданию арт-объекта, приемы выстраивания коммуникации

Тематика практических работ и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-10.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, опора на результаты научных исследований, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-2	**Имеет представление:** – об основных этапах развития арт-дизайна в России и мире, ключевые фигуры; – о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимых для создания арт-проекта; – о методах анализа целевой аудитории; – о методах создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – о методах разработки дизайн решений в проектировании арт проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – о профессиональных компьютерных	**Знает:** – основные этапы развития арт-дизайна в России и мире, ключевые фигуры; – методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для создания арт-проекта; – методы анализа целевой аудитории; – методы создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – методы разработки дизайн решений в проектировании арт проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;	**Имеет глубокие знания:** – об основных этапах развития арт-дизайна в России и мире, ключевые фигуры; – о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимых для создания арт-проекта; – о методах анализа целевой аудитории; – о методах создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – о методах разработки дизайн решений в проектировании арт проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – о профессиональных компьютерных программах для

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	программах для проектирования арт-объекта; – о технологических и экономических параметрах для создания арт-объекта; – о методах выстраивания коммуникации с заказчиком и авторами арт-объектов	– профессиональные компьютерные программы для проектирования арт-объекта; – технологические и экономические параметры для создания арт-объекта; – методы выстраивания коммуникации с заказчиком и авторами арт-объектов	проектирования арт-объекта; – о технологических и экономических параметрах для создания арт-объекта; – о методах выстраивания коммуникации с заказчиком и авторами арт-объектов
	Умеет: – с помощью ориентироваться в современном искусстве и арт-дизайне России и мира; – с помощью анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки арт-проекта; – с помощью применять методы анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта; – с помощью осуществлять работу по разработке концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – с помощью находить дизайн решения задач в проектировании арт-проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;	**Умеет:** – ориентироваться в современном искусстве и арт-дизайне России и мира; – анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки арт-проекта; – применять методы анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта; – осуществлять работу по разработке концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – находить дизайн решения задач в проектировании арт-проекта с учетом пожеланий заказчика	**Умеет:** – эффективно ориентироваться в современном искусстве и арт-дизайне России и мира; – в системе анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки арт-проекта; – эффективно применять методы анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта; – эффективно осуществлять работу по разработке концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – находить эффективные дизайн решения задач в проектировании арт-проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – эффективно использовать профессиональные

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– с помощью использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования арт-проекта; – с помощью разрабатывать проекты с учетом конкретных технологических и экономических параметров; – ситуативно выстраивать коммуникацию с заказчиком и авторами арт-объектов	и особенности целевой аудитории; – использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования арт-проекта; – разрабатывать проекты с учетом конкретных технологических и экономических параметров; – выстраивать коммуникацию с заказчиком и авторами арт-объектов	компьютерные программы для проектирования арт-проекта; – разрабатывать эффективные проекты с учетом конкретных технологических и экономических параметров; – в системе выстраивать коммуникацию с заказчиком и авторами арт-объектов
	Владеет: – отдельными знаниями об арт-проектах, арт-практиках, ключевых фигурах; – основными методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки арт-проекта; – основными методами анализа целевой аудитории для разработки арт-проектах; – отдельными методами создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – основными методами разработки дизайн решений в проектировании арт-проекта с учетом пожеланий заказчика и	**Владеет:** – знаниями об арт-проектах, арт-практиках, ключевых фигурах; – методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки арт-проекта; – методами анализа целевой аудитории для разработки арт-проектах; – методами создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – методами разработки дизайн решений в проектировании арт-проекта с учетом пожеланий заказчика	**Владеет:** – системными знаниями об арт-проектах, арт-практиках, ключевых фигурах; – комплексом методов анализа текстовой и визуальной информации для разработки арт-проекта; – комплексом методов анализа целевой аудитории для разработки арт-проектах; – системой методов создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – комплексом методов разработки дизайн решений в проектировании арт-проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	особенностей целевой аудитории; – отдельными методами технического воплощения замысла в проектировании арт-проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий; – отдельными способами создания арт-объекта с учетом конкретных технологических и экономических параметров; – основными методами выстраивания эффективной деловой коммуникации	и особенностей целевой аудитории; – методами технического воплощения замысла в проектировании арт-проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий; – способами создания арт-объекта с учетом конкретных технологических и экономических параметров; – методами выстраивания эффективной деловой коммуникации	– комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании арт-проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий; – различными способами создания арт-объекта с учетом конкретных технологических и экономических параметров; – комплексом методов выстраивания эффективной деловой коммуникации
ПК4	**Имеет представление:** – о нормативных документах по изготовлению арт-продукта; – о технических свойствах материалов для проектирования арт-объекта; – о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий	**Знает:** – нормативные документы по изготовлению арт-продукта; – технические свойства материалов для проектирования арт-объекта; – показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий	**Имеет глубокие знания:** – о нормативных документах по изготовлению арт-продукта; – о технических свойствах материалов для проектирования арт-объекта; – о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий
	Умеет: – выборочно применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в	**Умеет:** – применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в	**Умеет:** – эффективно применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве арт-продукта

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	производстве арт-продукта – с помощью учитывать свойства используемых материалов при проектировании арт-объекта; – ситуативно применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий	производстве арт-продукта – учитывать свойства используемых материалов при проектировании арт-объекта; – применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий	– в системе учитывать свойства используемых материалов при проектировании арт-объекта; – эффективно применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий
	Владеет: – неотработанными приемами выбора показателей проверки качества изготовления арт- продукта в нормативных документах; – основными способами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта; – отдельными способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов арт-дизайна в производстве	**Владеет:** – приемами выбора показателей проверки качества изготовления арт-продукта в нормативных документах; – способами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта; – способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов арт-дизайна в производстве	**Владеет:** – отработанными приемами выбора показателей проверки качества изготовления арт-продукта в нормативных документах; – различными способами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта; – различными способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов арт-дизайна в производстве

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы и задания для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2	ПК-2.1; ПК-2.2	1, 2, 5	*Вопросы и задания:* 1. Виды арт-дизайна. 2. Общее и особенное в объектах арт-дизайна России и Европы 3. Роль дизайнера в формировании материальной среды. 4. Творчество Этторе Соттсаса. 5. Смыслообразование через форму
ПК-2	ПК-2.1; ПК-2.2	6	*Вопросы и задания:* 1. Охарактеризуйте действия, взаимодействия человека и среды (предметной, природной, естественной и искусственной, светоцветовой, музыкальной звукошумовой и др.)
ПК-2; ПК-4	ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	7	*Вопросы и задания:* 1. Напишите критерии анализа целевой аудитории и аналогов проекта, не менее трех 2. Напишите этапы разработки и реализации арт-проекта (вид на выбор обучающегося). *Практическое задание:* 1. Создайте макет арт-объект для популяризации МБОУ ВО ЕАСИ в социальном пространстве города (на электронных носителях / бумаге – на выбор обучающегося). Создайте макет арт-проекта, популяризирующий культурно-историческое наследие города (на электронных носителях / бумаге – на выбор обучающегося)

Примерные контрольные вопросы и задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2	ПК-2.1	Все	Задания находятся в приложении 4, 5, 6, 8
ПК-2	ПК-2.2	Все	Задания находятся в приложении 4, 5, 6, 8
ПК-2	ПК-2.3	Все	Задания находятся в приложении 4, 5, 6, 8
ПК-2	ПК-2.4	Все	Задания находятся в приложении 4, 5, 6, 8
ПК-4	ПК-4.1	6, 7	Задания находятся в приложении 4, 5, 6, 8
ПК-4	ПК-4.2	6, 7	Задания находятся в приложении 4, 5, 6, 8

По всем темам результаты самостоятельной работы проверяются в рамках текущего контроля на практических занятиях.

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (экзамен) в 7 семестре по дисциплине «Арт- дизайн» осуществляется в форме ответов на вопросы и защиты практического задания разработка собственного проекта. Содержание практического задания приведено в приложении 9.

Промежуточная аттестация (экзамен) в 8 семестре по дисциплине «Арт- дизайн» осуществляется в форме защиты творческой работы – разработка собственного проекта. Содержание практического задания приведено в приложении 10.

Вопросы к экзамену

1. История развития арт-дизайна в России.
2. История развития арт-дизайна в Европе.
3. Прогрессивная творческая мысль архитектурных бюро 60-х – 70-х годов XX века.
4. Концептуальное проектирование в архитектуре. Образ жилища будущего.
5. Творчество Этторе Соттсаса.
6. Влияние постмодерна в 70-80 гг. XX века на развитие ар-дизайна.
7. Филипп Старк – дизайнер-художник: характеристика его деятельности и вклада в развитие арт-дизайна.
8. «Арт-дизайн»: цели, задачи.
9. Творчество Луиджи Колани.
10. Концептуальное проектирование в архитектуре первой половины XX века как исток арт-дизайна (архитектурное творчество Ле Корбюзье).
11. Концептуальное проектирование в архитектуре второй половины XX века и его влияние на арт-дизайн (творчество архитектурной группы «Аркигрем», движение «Радикальный дизайн» и др.).
12. Концептуальное проектирование в архитектуре начала XXI века и его влияние на арт-дизайн (архитектурное творчество Захи Хадид).
13. Творчество Этторе Соттсаса и его влияние на арт-дизайн.
14. Арт-дизайн и проектирование эмоций.
15. Творчество Филиппа Старка и его влияние на арт-дизайн.
16. Творчество Луиджи Колани и его влияние на арт-дизайн.
17. Понятие «хот кутюр». Арт-дизайн в системе функционирования высокой моды.
18. Творчество Стефана Загмайстера и его влияние на арт-дизайн.

Практические задания к экзамену 7 семестр

Практическая работа заключается в создании арт-объектов. Обучающемусяу необходимо предложить и разработать идею будущего арт-объекта. Арт-объект должен создаваться на пересечении дизайна и искусства. Обучающийся должен обосновать соответствие своего замысла формальному или концептуальному полю современного искусства. Преподаватель задает изначальные условия – рамки реализации арт-объекта (например, ограничения по материалам, срокам изготовления и т.д.). Цель данного занятия – развитие креативных способностей обучающихся, умение творить в условиях ограничения ресурсов (материальных, временных, человеческих и т.д.).

Перечень возможных тем для практической работы:

1. Создать арт-объект на основе уже существующего прикладного предмета - объекта повседневного употребления, объекта дизайна (женской туфли, терки и др.).
2. Создать арт-объект из предметов, которые в данный момент находятся в аудитории.
3. Создать арт-объект из быстро разрушающихся материалов и нестойких сред – песка, льда, воды, пыли, опилок, стружек и т.д.
4. Создать арт-объект с применением живых растений.

Создать арт-объект за фиксированное количество времени из подручных материалов

Пример билета:

1. История развития арт-дизайна в России.

2. Творчество Филиппа Старка и его влияние на арт-дизайн.
3. Практическое задание.

Творческая работа к экзамену 8 семестр

Творческая работа заключается в создании арт-объекта. Студенту необходимо предложить и разработать идею будущего арт-объекта. Арт-объект должен создаваться на пересечении дизайна и искусства. Например, студенту необходимо создать арт-объект на основе прикладного предмета – объекта повседневного употребления – например, мебельный шкаф. Обучающийся должен обосновать соответствие своего замысла формальному или концептуальному полю современного искусства (приложение 8).

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию

От «27» до «30» баллов

Имеет глубокие знания:

– об этапах развития арт-дизайна в России и мире, ключевые фигуры;
– о комплексе методов анализа текстовой и визуальной информации необходимые для создания арт-проекта;
– о методах анализа целевой аудитории;
– о комплексе методов создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;
– о технологии разработки дизайн решений в проектировании арт проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;
– о профессиональных компьютерных программах для проектирования арт-объекта;
– о технологических и экономических параметрах для создания арт-объекта;
– об эффективных методах выстраивания коммуникации с заказчиком и авторами арт-объектов;
– о нормативных документах по изготовлению арт-продукта;
– о технических свойствах материалов для проектирования арт-объекта;
– о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий.

Умеет:

– свободно ориентироваться в современном искусстве и арт-дизайне России и мира;
– анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки арт-проекта на высоком профессиональном уровне;
– применять комплекс методов анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта;
– осуществлять работу по разработке концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы на высоком профессиональном уровне;
– находить грамотное дизайн решение задач в проектировании арт- проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;
– использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования арт-проекта на высоком профессиональном уровне;
– разрабатывать проекты с учетом конкретных технологических и экономических параметров на высоком профессиональном уровне;
– выстраивать грамотную и профессиональную коммуникацию с заказчиком и авторами арт-объектов;
– грамотно применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве арт-продукта;
– грамотного учитывать свойства используемых материалов при проектировании арт-объекта;
– применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий.

Владеет:

– знаниями об арт-проектах, арт-практиках, ключевых фигурах;

– комплексом методов анализа текстовой и визуальной информации для разработки арт-проекта;

– методами анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта. методами создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы на высоком профессиональном уровне;

– комплексом методов разработки дизайн решений в проектировании арт-проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании арт-проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– способами создания арт-объекта с учетом конкретных технологических и экономических параметров;

– методами выстраивания эффективной деловой коммуникации;

– способами выбора показателей проверки качества изготовления арт-продукта в нормативных документах;

– способами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта;

– способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов арт-дизайна.

От «20» до «26» баллов

Знает:

– основные этапы развития арт-дизайна в России и мире, основные ключевые фигуры;

– основные методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для создания арт-проекта;

– методы анализа целевой аудитории;

– основные методы создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– методы разработки дизайн решений в проектировании арт проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– профессиональные компьютерные программы для проектирования арт-объекта;

– основные технологические и экономические параметры для создания арт-объекта;

– методы выстраивания коммуникации с заказчиком и авторами арт-объектов;

– основанные нормативные документы по изготовлению арт-продукта;

– технические свойства материалов для проектирования арт-объекта;

– основные показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий.

Умеет:

– ориентироваться в основных тенденциях современного искусства и арт-дизайна России и мира;

– анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки арт-проекта;

– применять основные методы анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта;

– осуществлять работу по разработке концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– находить дизайн решения задач в проектировании арт- проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования арт-проекта;

– разрабатывать проекты с учетом конкретных технологических и экономических параметров;

– выстраивать профессиональную коммуникацию с заказчиком и авторами арт-объектов;

– самостоятельно применять основание нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве арт-продукта;

– учитывать свойства используемых материалов при проектировании арт-объекта;

– самостоятельно применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий.

Владеет

– знаниями об арт-проектах, арт-практиках, ключевых фигурах;

– методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки арт-проекта;

– методами анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта. методами создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– методами разработки дизайн решений в проектировании арт-проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– основными методами технического воплощения замысла в проектировании арт-проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– основными способами создания арт-объекта с учетом конкретных технологических и экономических параметров;

– методами выстраивания деловой коммуникации.

От «10» до «19» баллов

Имеет представление о

– некоторых этапы развития арт-дизайна в России и мире, несколько ключевых фигур;

– некоторых методах анализа текстовой и визуальной информации необходимые для создания арт-проекта;

– некоторых методах анализа целевой аудитории;

– создании концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– некоторых методах разработки дизайн решений в проектировании арт проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– приемах работы в профессиональных компьютерных программах для проектирования арт-объекта;

– некоторых технологических и экономических параметрах для создания арт-объекта;

– некоторых методах выстраивания коммуникации с заказчиком и авторами арт-объектов;

– некоторых нормативных документах по изготовлению арт-продукта;

– некоторых технических свойствах материалов для проектирования арт-объекта;

– некоторых показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий.

Умеет:

– ориентироваться в современном искусстве и арт-дизайне России и мира с помощью преподавателя;

– анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки арт-проекта при помощи преподавателя;

– применять некоторые методы анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта;

– осуществлять работу по разработке концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы на низком профессиональном ровне;

– находить дизайн решения задач в проектировании арт- проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории с помощью преподавателя;

– использовать некоторые профессиональные компьютерные программы для проектирования арт-проекта;

– разрабатывать проекты с учетом конкретных технологических и экономических параметров с помощью преподавателя;

– выстраивать коммуникацию с заказчиком и авторами арт-объектов;

– применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве арт-продукта с помощью подсказки преподавателя;

– учитывать свойства используемых материалов при проектировании арт-объекта на низком профессиональном уровне;

– применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов арт-дизайна с учетом технологий при помощи преподавателя.

Владеет:

– знаниями об арт-проектах, арт-практиках, ключевых фигурах на низком уровне;

– приемами анализа текстовой и визуальной информации для разработки арт-проекта;

– методами анализа целевой аудитории для разработки арт-проекта на низком уровне;

– методами создания концепции арт-проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– некоторыми методами разработки дизайн решений в проектировании арт-проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– несколькими методами технического воплощения замысла в проектировании арт-проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– некоторыми способами создания арт-объекта с учетом конкретных технологических и экономических параметров;

– методами выстраивания коммуникации;

– некоторыми приемами выбора показателей проверки качества изготовления арт-продукта в нормативных документах;

– некоторыми приемами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта;

– несколькими способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов арт-дизайна

От «0» до «9» баллов

Компетенции не сформированы. Обучающимся не усвоена большая часть материала, имеются отдельные представления об изучаемом материале. Ответ не подкреплен первоисточниками и точками зрения автора по излагаемой проблеме. В ответе обучающегося не прослеживаются межпредметные связи. Отрывочные теоретические высказывания студент не иллюстрирует соответствующими примерами, что свидетельствует о неумении студента анализировать собственную деятельность, делать адекватные выводы и умозаключения. Обучающийся не владеет научной и профессиональной терминологией. Не может создать и представить проект.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	максимум
7 семестр			
1.	Выступление на практическом занятии, участие в дискуссии, в том числе по итогам самостоятельной работы (1-3 балла х 9)	9	18
2.	Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы), в том числе по итогам самостоятельной работы (1балл х 4)	4	4

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	максимум
3.	Подготовка доклада (3 х 2 балла)	4	6
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*17*	*28*
4.	Выступление на практическом занятии, участие в дискуссии, в том числе по итогам самостоятельной работы (1-3 балла х 9)	14	18
5.	Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы), в том числе по итогам самостоятельной работы (1 х 4 балла)	2	4
6.	Подготовка доклада (3х3 балла)	4	8
7.	Написание эссе	4	6
8.	Выполнение проектных заданий	4	6
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Промежуточная аттестация: Зачет		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**
8 семестр			
1.	Выступление на практическом занятии, участие в дискуссии, в том числе по итогам самостоятельной работы (1-3 балла х 9)	9	18
2.	Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы), в том числе по итогам самостоятельной работы (1балл х 4)	4	4
3.	Подготовка доклада (3 х 2 балла)	2	3
4.	Написание эссе (1х3 балла)	2	3
Итого: Внутрисеместровый контроль 1		*17*	*28*
5.	Выступление на практическом занятии, участие в дискуссии, в том числе по итогам самостоятельной работы (1-3 балла х 9)	14	18
6.	Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы), в том числе по итогам самостоятельной работы (1 х 4 балла)	2	4
7.	Подготовка доклада (3х3 балла)	4	8
8.	Участие в деловой игре (1 х 4 балла)	4	4
9.	Выполнение практических заданий (2 х 3 балла)	4	8
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Промежуточная аттестация: Экзамен		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
1	Практическое занятие 1-5. Арт-дизайн. Проблемы терминологии. Взаимоотношения искусства и дизайна:	10	5

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
	подготовка к практическим занятиям, выполнение практического задания (приложение 2)		
2	Практическое занятие 6-7. Арт-дизайн как художественно-концептуальная деятельность: подготовка к практическим занятиям, доклады (приложение 2, 5)	10	5
3	Практическое занятие 8-10. Арт-дизайн против функционализма. Проектирование эмоций: подготовка к практическим занятиям (приложение 2)	10	5
4	Практическое занятие 11-12. Россия Вещь как искусство. Новая миссия дизайна. Постиндустриальные тенденции: подготовка к практическим занятиям (приложение 2)	10	5
5	Практическое занятие 10-16. Хот Кутюр. Дизайн высокой моды. Формирование трендов: подготовка к практическим занятиям, выполнение практического задания (приложение 2)	10	5
6	Практическое занятие 17-27. Арт-дизайн в системе визуальных коммуникаций: подготовка к практическим занятиям, выполнение практического задания (приложение 2)	10	5
7	Практическое занятие 28-42. Арт-дизайн как практическая творческая деятельность. Арт-проект: идея и воплощение. Заказчики и потребители: подготовка к практическим занятиям, выполнение практического задания (приложение 2)	42	5
Итого:		**102**	

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Агратина, Е. Е. Искусство XX века : учебник и практикум для вузов / Е. Е. Агратина. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 325 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14730-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/514338.

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

3. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

б) дополнительная литература, в том числе периодические издания

1. In transition Russia 2008. – М. ; Екатеринбург : [Б. и.], 2008. – 355 с.

2. Zeiger, M. New Museums : contemporary museum architecture around the wogld / M. Zeiger. New York : [Б. и.], 2005. – 208 p.

3. Андреева, Е. Ю. Все и ничто: символические фигуры в искусстве второй половины XX века Е.Ю. Андреева. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха. 2011. – 359 с.

4. Андреева, Е. Ю. Постмодернизм : искусство второй половины XX-нач. XXI в. / Е. Ю. Андреева. – СПб. : Азбука-классика, 2007. – 487с.

5. Бакштейн, И. М. Куратор и пресса // Современное искусство и средства массовой информации : материалы семинара / И. М. ББакштейн. – СПб. : Центр Современного искусства Дж. Сороса, 1998. – С. 9-12.

6. Бернштейн, Б. М. Визуальный образ и мир искусства: Исторические очерки / Б. М. Бернштейн. – СПб. : ИД Петрополис, 2006. – 566 с.

7. Браиловская, Л. В. Арт-дизайн. Красивые вещи «hand-made» / Л. В. Браиловская. – Р.-н/Д : Феникс, 2006. – 176 с.

8. Бредихина, Л. На сломе времен / Л. Бредихина //Художественный Журнал. – 2007. – № 28/29. – С. 87 88.

9. Бурдье, П. Рынок символической продукции / П. Бурдье. // Социологическое пространство Пьера Бурдьё. – Режим доступа: http://bourdieu.name/content/burde-rynok-simvolicheskoj-produkcii.

10. Востряков Л., Е. Европейские и российские администраторы культуры. Кросскультурный анализ / Л. Е. Вострякова // Экология культуры. – 2006. – № 1(38). – С. 150-192.

11. Демпси, Э. Стили, школы, направления: путеводитель по современному искусству / Э. Демпси. – М. : Искусство-XXI век, 2008. – 303 с.

12. Джейкоб, Дж. Немодная аудитория / Дж. Джейкоб // Теории и практики. – Режим доступа: http://special.theoryandpractice.ru/unfashionable-audience.

13. Дудникова, А. А. Арт-объект как современная форма художественной интеграции в дизайне / А. А. Дудникова, В. И. Паллотта // Вестник Гжельского государственного университета. – 2017. – № 6. – С. 78-84. URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=35604355.

14. Дукельский, В. Ю. Культурный проект: от замысла к реализации / В. Ю. Дукельский // Музей будущего. Информационный менеджмент. – М. : Прогресс-Традиция, 2001. – С. 82-92.

15. Егорова, А. А. Арт-рынок в разрезе. Теория, исторические трансформации и современность / А. А. Егорова ; рец.: М. В. Капкан, Н. Б. Кириллова ; ред. Н. В. Шевченко ; Упр. культуры Администрации г. Екатеринбурга, Екатеринбург. акад. соврем. искусства (ин-т). – Екатеринбург : Екатеринбургская акад. соврем. иск-ва, 2014. – 151 с.

16. Лебедев, А. Ководство / А. Лебедев. – М. : Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. – 556 с.

17. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

18. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2015. – 208 с.

19. Мизиано, В. А. Проблема проектности в искусстве конца XX века // Искусство XX века. Итоги столетия : Материалы международной конференции, декабрь 1999 г. / В. А. Мизиано. – СПб. : Издательство Государственного Эрмитажа, 2003. – С.124-126.

20. Олива, А. Б. Искусство на исходе второго тысячелетия / А.Б. Олива. – М., 2003. – 214 с.

21. Панкина, М. В. Арт-дизайн как средство формирования эстетического вкуса / М. В. Панкина, В. В. Лебедев // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. – 2016. – № 12 (67). – С. 28-34. – Режим доступа: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=27682042.

22. Роэм, Д. Визуальное мышление : как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов = The back of the napkin : Solving Problems and Selling Ideas with Pictures / Д. Роэм ; пер. с англ. О. Медведь. – М. : Манн, Иванов и Фербер : Эксмо, 2013. – 285 с.

23. Рэнд, П. Дизайн: форма и хаос / П. Рэнд. – М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. – 237 с.

24. Сибрук, Д. Nobrow. Культура маркетинга. Маркетинг культур / Д. Сибрук. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2005. – 304 с.

25. Степанова, Т. М. Арт-дизайн: онтопроектный аспект / Т. М. Степанова, А. В. Степанов // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. – 2013. – № 2. – С. 98-100.

26. Успенский, А. Между авангардом и соцреализмом : из истории советской живописи 1920-1930-х годов / А. Успенский. – М. : Искусство-XXI век, 2011. – 327 с.

27. Хан-Магомедов, С. О. Александр Веснин и конструктивизм : живопись, театр, архитектура, рисунок, книжная графика, оформление праздников / С. О. Хан-Магомедов ; Рос. акад. архитектуры и строит. наук (РААСН). – М. : Архитектура-С, 2007. – 412 с.

28. Хан-Магомедов, С. О. Константин Мельников / С. О. Хан-Магомедов. – М. : Архитектура-С, 2006. – 296 с.

в) периодические издания

1. «ДИ – Диалог искусств».
2. «Искусство».

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству). Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru/.
2. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
3. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
4. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Программа для чтения pdf файлов.
4. Антивирусная программа.
5. Браузер.
6. Программа для воспроизведения мультимедиа файлов.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

1. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебелью для преподавателя (угловой стол, стул, пианино) и мебелью для обучающихся (парта двухместная – не менее 25 мест, стул ученический – не менее 25 мест), доской ученической, рециркулятором.

Аудитория приспособлена для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата. Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

– рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);

– необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;

– необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;

– необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

При подготовке к практическим занятиям студент должен: осуществлять поиск информации, изучать рекомендованную литературу и источники, работать над проектом, отвечать на вопросы, активно участвовать в обсуждении. Изучение рекомендованной литературы.

Работа с рекомендованной литературой необходима для более глубокого усвоения основ дисциплины, расширения кругозора, осмысления деятельности куратора при работе над проектами.

При работе с рекомендованной литературой необходимо:

1 Выделить основные концептуальные положения, выдвинутые авторами, и провести их сравнительный анализ.

2 Сформировать собственную точку зрения на проблему, аргументировать ее подкрепляя историческими фактами, представленными в исследованиях по данному вопросу.

Критерии оценивания ответов на практическом занятии:

- активная работа в течение практического занятия;
- на каждый пункт плана практического занятия дается развернутый ответ;
- ответ логичен, выводы аргументированы;
- речь логически выстроена, грамотна, обучающийся осмыслено использует в суждениях научную и профессиональную терминологию;
- изложение своей точки зрения по изучаемой проблеме, которая подкрепляется примерами из исторических источников и литературы.

Практическое занятие № 1-4. Раздел 1. Арт-дизайн. Проблемы терминологии. Взаимоотношения искусства и дизайна

План:

1. Определение арт-дизайна. Цели и задачи. Проблемы и противоречия в терминологии.
2. Современное понимание дисциплины разными дизайнерами и образовательными методиками.
3. Общее и различное в искусстве и в дизайне;
4. Особенности взаимодействия искусства и дизайна.
5. История развития арт-дизайна в России.
6. История развития арт-дизайна в Европе.
7. Виды арт-дизайна.
8. Содержание деятельности арт-дизайнера.
9. Роль дизайнера в формировании материальной среды. Предмет и образ.
10. Декоративность как понятие.
11. Композиция декоративной графики, декоративной живописи, панно и др.

Практическое задание:

Выполнить ряд декоративно-графических эскизов (форэскизов) на основе аналогов. Выполнить ряд декоративных живописных эскизов на основе аналогов. Выполнить ряд эскизов (форэскизов) панно на основе аналогов.

Материалы: бумага А3, карандаши, тушь, пастель, акварель, гуашь и др.

Оборудование и материалы

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютер.
3. Выполненное практическое задание.

Литература:

1. Агратина, Е. Е. Искусство XX века : учебник и практикум для вузов / Е. Е. Агратина. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 325 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-

14730-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/514338.

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

3. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 5-7. Раздел 2. Арт-дизайн как художественно-концептуальная деятельность

План:

1. Истоки арт-дизайна.
2. Концептуальное проектирование в архитектуре.
3. Образ жилища будущего. От Ле Корбюзье к Химмельблау.
4. Прогрессивная творческая мысль архитектурных бюро 60-х – 70-х годов XX века.
5. Аркигрем и Хаус Рюккер.
6. Особенности функционирования арт-дизайна как художественно-концептуальной деятельности.
7. Дизайн как визуальная коммуникация.

Оборудование и материалы

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютер.
3. Выполненное практическое задание.

Литература:

1. Агратина, Е. Е. Искусство XX века : учебник и практикум для вузов / Е. Е. Агратина. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 325 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14730-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/514338.

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

3. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 8-10. Раздел 3. Арт-дизайн против функционализма. Проектирование эмоций

План:

1. Творчество Этторе Соттсаса.
2. Реакция на функционализм.
3. Дух и эмоция вещи.
4. Влияние постмодерна в 70 – 80 гг. XX в.
5. Дизайн и стиль.
6. Стиль «Мемфис». «Алхимия»;
7. Особенности функционирования арт-дизайна как художественно-концептуальной деятельности в 70-80 –х гг. XX в.

8. Сбор, обработка и анализ информации, необходимой для разработки и реализации арт-проекта.

Оборудование и материалы

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютер.
3. Выполненное практическое задание.

Литература:

1. Агратина, Е. Е. Искусство XX века : учебник и практикум для вузов / Е. Е. Агратина. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 325 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14730-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/514338.

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

3. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 11-13. Раздел 4. Россия Вещь как искусство. Новая миссия дизайна. Постиндустриальные тенденции

План:

1. Филипп Старк – дизайнер-художник.
2. Проектирование вещей – призывов, вещей – ироний.
3. Смыслообразование через форму.
4. Мебель, часы, светильники и другие вещи Филиппа Старка.
5. Творчество Луиджи Колани;
6. Особенности функционирования арт-дизайна как художественно-концептуальной деятельности.

Оборудование и материалы

1. Мультимедийный проектор.
2. Перечень докладов.

Литература:

1. Агратина, Е. Е. Искусство XX века : учебник и практикум для вузов / Е. Е. Агратина. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 325 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14730-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/514338.

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

3. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 14-17. Раздел 5. Хот Кутюр. Дизайн высокой моды. Формирование трендов

План:

1. Древнейший символический дизайн – дизайн одежды.
2. Высокая мода как квинтэссенция составляющих арт-дизайна.

3. Пако Рабан – от одежды до упаковки.
4. Разработка дизайна одежды: этапы, суть.

Проектное задание:

1. Разработка дизайна одежды (предмет на выбор студента).
2. Разработка дизайна упаковки (предмет для упаковки выбирает студент). Разработка подкрепляется пояснительной запиской.

Этапы создания проектов:

1. Анализ аналогов
2. Анализ целевой аудитории
3. Концепция проекта.
4. Техническое воплощение (макет, эскиз).
5. Презентация.

Оборудование и материалы

1. Мультимедийный проектор, компьютер, программное обеспечение.
2. Перечень докладов и эссе.
3. Бумага, карандаши, краски и т.д.

Литература:

1. Агратина, Е. Е. Искусство XX века : учебник и практикум для вузов / Е. Е. Агратина. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 325 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14730-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/514338.
2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.
3. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 18-27. Раздел 6. Арт-дизайн в системе визуальных коммуникаций

План:

1. Виды искусств: пространственные, временные, пространственно-временные, их специфика и средства.
2. Современные возможности трансляции художественных идей и ценностей.
3. Коммуникативная революция.
4. Стефан Загмайстер – мастер визуальных коммуникаций.
5. Разбор примеров художественных арт-идей современности (просмотр видеороликов, фотографий объектов, их анализ, детальная проработка).
6. Синтез образных средств (вербальных, звуковых, визуальных), в рамках проектирования арт-дизайн-объектов. Принцип мизасценирования в формировании функционально пространственных схем. Звуковая среда. Светоцветовая среда.
7. Образно-предметное творчество. Композиция объемных объектов декоративно-прикладного назначения (посуды, мебели, осветительных приборов, ширм, перегродок, аксессуаров интерьера и др.
8. Композиция пространственных арт-объектов: инсталляций, интерьеров, экстерьеров, среды. Синтез слова, звука, света, цвета, формы. Семантика среды.
9. Динамичность среды. Кинематический и кинетический подходы в формировании среды, средовых объектов. Действия, взаимодействия человека и среды (предметной, природной, естественной и искусственной, светоцветовой, музыкальной звуко-шумовой и др.).

Практическое задание:

1. Выполнить ряд графических композиционных эскизов прикладных объектов (на выбор студента).

2. Выполнить ряд графических композиционных эскизов (форэскизов) по проектированию:

– Инсталляций:
– Интерьеров;
– Экстерьеров;
– Городской среды;
– Ландшафта.

Использовать синтез средств.

3. Выполнить ряд графических композиционных эскизов (форэскизов) по проектированию: кинетического арт-объекта; акции; массового действия. Использовать синтез средств.

Материалы: бумага А3, карандаши, тушь, пастель, акварель, гуашь, компьютер и др.

Оборудование и материалы

1. Мультимедийный проектор, компьютер, программное обеспечение.
2. Перечень докладов и эссе.
3. Бумага, карандаши, краски и т.д.

Оборудование и материалы

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютер.
3. Выполненное практическое задание.

Литература:

4. Агратина, Е. Е. Искусство XX века : учебник и практикум для вузов / Е. Е. Агратина. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 325 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14730-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/514338.

5. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

6. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Практическое занятие № 28-42. РазделVII. Арт-дизайн как практическая творческая деятельность. Арт-проект: идея и воплощение. Заказчики и потребители

План:

1. Разработка арт-дизайн-проекта и создание самостоятельно или в составе творческой группы художественного произведения – арт-объекта.
2. Общая методика создания художественного произведения – арт-объекта.
3. Проблематика. Формирование ценностной платформы.
4. Целеполагание.
5. Анализ ситуации и потребителя.
6. Задачи проектирования.
7. Арт-дизайн-проект. Возможности реализации и внедрения.
8. Сбор, обработка и анализ информации, необходимой для разработки и реализации арт-проекта.
9. Способы работы с заказчиком по созданию арт-объекта, приемы выстраивания коммункиации.

Разработка творческого задания (см. приложение 8):

Перечень возможных тем для практической работы:

1. Создать арт-объект на основе уже существующего прикладного предмета - объекта повседневного употребления, объекта дизайна (женской туфли, терки).
2. Создать арт-объект из предметов, которые в данный момент находятся в аудитории.
3. Создать арт-объект из быстро разрушающихся материалов и нестойких сред – песка, льда, воды, пыли, опилок, стружек и т.д.
4. Создать арт-объект с применением живых растений.
5. Создать арт-объект за фиксированное количество времени из подручных материалов.

Этапы проекта:

1. Выбор темы.
2. Изучение объекта проектирования.
3. Анализ аналогов проекта.
4. Анализ целевой аудитории проекта.
5. Проведение социальных опросов.
6. Разработка концепции проекта.
7. Техническая разработка проекта, описание технических составляющих проекта, экономическое обоснование,
8. Презентация проекта.

Оборудование и материалы

1. Мультимедийный проектор.
2. Компьютер.
3. Программное обеспечение.

Литература:

7. Агратина, Е. Е. Искусство XX века : учебник и практикум для вузов / Е. Е. Агратина. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 325 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14730-8 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/514338.

8. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515527.

9. Хренов, Н. А. Социальная психология зрелищного общения: теория и история : монография / Н. А. Хренов. – 2-е изд., стер. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 688 с. – (Актуальные монографии). – ISBN 978-5-534-09219-6 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/517015.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Эссе

Эссе по дисциплине «Арт-дизайн» представляет собой сочинение на тему без особой регламентации, главное в нем факты и индивидуальная позиция автора.

Написание эссе позволяет автору научиться четко и грамотно формулировать мысли, структурировать информацию, использовать основные понятия, выделять причинно-следственные связи, подтверждать выдвинутые тезисы примерами, аргументировать свою позицию и выводы.

Оформлении эссе:

1. Наличие правильно оформленного титульного листа,
2. Требования к оформлению текста эссе:

– размеры листа:210×297 (формат А4);
– ориентация книжная, текст размещается на одной стороне листа;
– шрифт: гарнитура Times, кегль 14, интервал полуторный, абзацный отступ – 1,25;
– поля: слева – 30 мм, справа – 10 мм, снизу и сверху – 20 мм;
– выравнивание: основной текст – по ширине, заголовки – по центру.

3. После написания эссе необходимо указать список использованных источников и литературы.
4. Приветствуются приложения к эссе в виде фотографий, рисунков, схем, диаграмм и т.д.

Памятка для написания эссе:

1. Займитесь поиском информации по выбранной проблеме. Постарайтесь подробно изучить ее.
2. Упорядочите найденную информацию. Составьте план рассуждений, опираясь на причинно-следственные связи между событиями, о которых пойдет речь в вашем эссе.
3. Продумайте аргументы – «за» и «против». Сформулируйте аргументы и приступайте к написанию эссе.
4. В ходе написано эссе дайте оценку событию (проблеме, явлению и т.д.), выразите свое мнение по поводу выбранной вами проблеме, свяжите его с фактическим содержанием сочинения, аргументируйте и подкрепите фактами.
5. Эссе необходимо писать в научно-публицистическом стиле.
6. В заключении сделайте четкий вывод.

Тематика эссе:

1. Роль арт-дизайна в повседневной жизни.
2. Арт-объекты глазами обывателя.
3. Арт-дизайн вчера и сегодня.
4. Миссия арт-дизайна.
5. Арт-дизайн и функционализм.
6. Взаимоотношения искусства и дизайна.

Критерии оценивания:

– внутреннее смысловое единство, соответствие теме;
– творческий характер восприятия темы, ее осмысления;
– самостоятельность суждений;
– грамотность использования исторических фактов и терминов;
– содержательность ответа и достоверность излагаемого материала;
– четкость, корректность и доказательность основных положений работы;
– аргументированность суждений и выводов, правдивость и грамотность приводимой аргументации;
– свободное оперирование цитатами и примерами, подтверждающими выбранную точку зрения;
– уместность приводимых аналогий.

Приложение 5

Подготовка докладов

Доклад – один из видов монологической речи, публичное, развернутое, официальное сообщение по определенному вопросу, основанное на привлечении документальных данных.

В докладе должна быть представлена не только фактическая и интерпретационная составляющая, но и собственная позиция студента, подтвержденная фактическим материалом.

Доклад должен быть представлен на бумажном носителе.

Темы докладов:

1. Арт-дизайн и футуристические архитектурные проекты первой половины XX века.
2. Архитектурное творчество Ле Корбюзье.
3. Арт-дизайн и архитектурные поиски второй половины XX века
4. Творчество архитектурной группы «Аркигрем», движение «Радикальный дизайн».
5. Арт-дизайн и архитектурное творчество начала XXI века.
6. Архитектурное творчество Захи Хадид.
7. Творчество Этторе Соттсаса и его влияние на арт-дизайн.
8. Ресурсы и возможности арт-дизайна в проектировании эмоций и опыта.
9. Творчество Филиппа Старка и его влияние на арт-дизайн.
10. Творчество Луиджи Колани и его влияние на арт-дизайн.
11. Арт-дизайн в системе функционирования высокой моды.
12. Творчество Стефана Загмайстера и его влияние на арт-дизайн.
13. Арт-дизайн вчера и сегодня: цели, тенденции развития, выводы.

Требования к докладам

Для подготовки устного сообщения (доклада) обучающемуся необходимо провести предварительную работу с источниками по избранной теме и подготовить визуальный ряд (электронную презентацию) к докладу. Не допускается чтение сообщения с листа – сообщение предполагает рассказ обучающегося с опорой на тезисный план (тезисный конспект). Время устного выступления с сообщением (докладом) – 5-7 минут. Время ответа на дополнительные вопросы аудитории и преподавателя – 2-3 минуты.

Критерии оценивания:

- понимание проблемы;
- актуальность и профессиональная направленность информации;
- логичность и аргументированность выводов и обобщений;
- осмысление, отделение главного от второстепенного при изложении текста доклада;
- грамотность и обоснованность изложения;
- демонстрация коммуникативных качеств.

Приложение 6

Подготовка выступления по теме с использованием мультимедиа-презентации (слайд-программы)

При подготовке выступления учитывать **следующие критерии**:

– раскрытие темы с использованием примеров. Логичность изложения;
– использование профессиональной терминологии;
– применение теоретических знаний при решении актуальных профессиональных задач;
– умение вступать в диалог и отстаивать собственную точку зрения.

При подготовке презентации учитывать следующие критерии:

– соответствие теме;
– информативность;
– смысл текста на слайде;
– объем текста на слайде;
– отсутствие дублирования текста выступления и текста на слайде;
– качество цветового оформления и наличие анимационных эффектов;
– правильность оформления.

Выступление должно быть представлено на бумажном, а презентация – на электронном носителях. Темы выступлений см. выше.

Выступление должно быть представлено на бумажном, а презентация – на электронном носителях.

Приложение 7

Деловая игра

Деловая игра предполагает в игровой форме пройти этапы создания проекта на заданную тему. Игра занимает 8 часов (рассчитана на 4 занятия).

Выбирается тема (на выбор обучающихся по созданию проекта). Обучающиеся делятся на команды. Команды проходят по плану этапы создания проекта.

План игры.

План создания проекта

1. Рассмотрение объекта проектирования. Его краткая характеристика.
2. Рассмотрение аналогов (достоинства и недостатки). Их краткая характеристика. Представление презентации.
3. Рассмотрение целевой аудитории, выделение ядра. Краткая характеристика целевой аудитории, их потребностей, материального обеспечения, интересов, предпочтений и др. в соответствии с возрастными и профессиональными характеристиками.
4. Изложение концепции арт-объекта. Представление эскиза.
5. Описание технической разработки арт-объекта с учетом материалов (выполнение макета, используемые материалы, написание экспликации и др.).
6. Представление проекта (презентация по всем пунктам плана игры).

Материалы: доска, мел, проектор и компьютер с выходом в интернет, бумага формата А1, бумага формата А4, фломастеры, цветные карандаши, цветные стикеры, картон, линейка, рулетка.

Критерии оценивания:

- умение работать в команде;
- умение анализировать текстовую и визуальную информацию;
- умение создавать концепцию проекта;
- умение разрабатывать проект;
- умение презентовать результаты своей деятельности;
- выстраивание четкого и логичного защитную речь;
- аргументированность ответа.

Приложение 8

Выполнение письменной работы (конспектирование источников)

Конспект – это краткое последовательное изложение содержания статьи, книги и т.д.

Если конспект составлен правильно, он должен отражать логику и смысловую связь записываемой информации. Он помогает воспринимать информацию практически любой сложности, предварительно придав ей понятный вид.

При конспектировании необходимо:

– указать автора, название, страницы конспектируемого текста (или его части) и его выходные данные;

– просмотреть материал, выявить особенности текста, его характер;

– снова прочитать текст, тщательно проанализировать его; отделить главное от второстепенного, разделить информацию на составляющие части, расположить их в нужном порядке;

– составить план-основу конспекта;

– конспектируя, оставить место справа (широкие поля) для дополнений, заметок, записи незнакомых терминов и имен, требующих разъяснения, а также для проставления номера страницы конспектируемого текста;

– запись вести своими словами, это способствует лучшему осмыслению текста;

– применять определенную систему подчеркивания, сокращений, условных обозначений;

– соблюдать правила цитирования: цитату заключать в кавычки, давать ссылку на источник с указанием страницы.

Для конспекта студент может выбрать любую работу по Арт-дизайну. Выбор студента должен быть согласован с преподавателем.

Критерии оценивания: полнота, краткость и точность изложения содержания первоисточника, тактичность и точность обращения с текстом, культура цитирования текста, наличие комментариев, оформление.

Приложение 9

Практическая работа для экзамена 7 семестр

Практическая работа заключается в создании арт-объектов. Студенту необходимо предложить и разработать идею будущего арт-объекта. Арт-объект должен создаваться на пересечении дизайна и искусства. Обучающийся должен обосновать соответствие своего замысла формальному или концептуальному полю современного искусства. Преподаватель задает изначальные условия – рамки реализации арт-объекта (например, ограничения по материалам, срокам изготовления и т.д.). Цель данного занятия – развитие креативных способностей обучающихся, умение творить в условиях ограничения ресурсов (материальных, временных, человеческих и т.д.).

Презентовать проект.

Перечень возможных тем для практической работы:

1. Создать арт-объект на основе уже существующего прикладного предмета - объекта повседневного употребления, объекта дизайна (женской туфли, терки).
2. Создать арт-объект из предметов, которые в данный момент находятся в аудитории.
3. Создать арт-объект из быстро разрушающихся материалов и нестойких сред – песка, льда, воды, пыли, опилок, стружек и т.д.
4. Создать арт-объект с применением живых растений.
5. Создать арт-объект за фиксированное количество времени из подручных материалов.

При подготовке выступления учитывать **следующие критерии**:

– раскрытие темы с использованием примеров. Логичность изложения;
– использование профессиональной терминологии;
– применение теоретических знаний при решении актуальных профессиональных задач;
– обоснованность концепции.
– грамотное и профессиональное выполнение визуальной составляющей проекта (композиция, цветовая гамма, стилистика, концептуальность и др.).
– умение вступать в диалог и отстаивать собственную точку зрения.

При подготовке презентации учитывать следующие **критерии**:

– соответствие теме;
– информативность;
– смысл текста на слайде;
– объем текста на слайде;
– отсутствие дублирования текста выступления и текста на слайде;
– качество цветового оформления и наличие анимационных эффектов;
– правильность оформления.

Выступление должно быть представлено на бумажном, а презентация – на электронном носителях.

Приложение 10

Творческое задание для экзамена 8 семестр

Творческая работа заключается в создании арт-объектов. Студенту необходимо предложить и разработать идею будущего арт-объекта. Арт-объект должен создаваться на пересечении дизайна и искусства. Обучающийся должен обосновать соответствие своего замысла формальному или концептуальному полю современного искусства. Преподаватель задает изначальные условия – рамки реализации арт-объекта (например, ограничения по материалам, срокам изготовления и т.д.). Цель данного занятия – развитие креативных способностей обучающихся, умение творить в условиях ограничения ресурсов (материальных, временных, человеческих и т.д.).

Перечень возможных тем для практической работы:

1. Создать арт-объект на основе уже существующего прикладного предмета - объекта повседневного употребления, объекта дизайна (женской туфли, терки).
2. Создать арт-объект из предметов, которые в данный момент находятся в аудитории.
3. Создать арт-объект из быстро разрушающихся материалов и нестойких сред – песка, льда, воды, пыли, опилок, стружек и т.д.
4. Создать арт-объект с применением живых растений.
5. Создать арт-объект за фиксированное количество времени из подручных материалов.

Этапы проекта:

1. Выбор темы.
2. Изучение объекта проектирования.
3. Анализ аналогов проекта.
4. Анализ целевой аудитории проекта.
5. Проведение социальных опросов.
6. Разработка концепции проекта.
7. Техническая разработка проекта, описание технических составляющих проекта, экономическое обоснование,
8. Презентация проекта.

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.ДВ.04.02

ДИЗАЙН СРЕДЫ

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):

доцент кафедры актуальных культурных практик	И.Б. Босых
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)

Заведующий кафедрой	У.П. Ефремова
	(И.О. Фамилия)

Согласовано:

Заведующий Библиотечно-информационным центром	С.П. Кожинова
	(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – формирование систематизированного знания об основах дизайна среды и в выполнения экспозиционных проектов.

Задачи:

– формирование практических навыков объёмно-пространственного и конструктивного мышления, аналитического подхода к рассмотрению предметного окружения, а также приобретение навыков художественного изобразительного мастерства;

– развитие способностей к анализу визуальной структуры художественных произведений, природных и искусственных форм, принципов конструктивных решений и инженерных систем;

– изучение особенностей проектных решений в зависимости от конкретного функционального назначения объекта и сложившейся планировочной ситуации;

– формирование психологической готовности к профессиональной деятельности по избранной профессии, построение и последовательная реализация индивидуальной траектории профессионального саморазвития;

– формирование системы представлений о современных методах и приёмах создания дизайна среды;

– формирование понимания пластических, декоративных, колористических возможностей материалов для создания дизайна среды;

– обеспечение овладения методикой проведения дизайн-исследований и формирования проектных концепций в процессе разработки проектного решения;

– формирование теоретико-методологических основ деятельности с позиций системно-деятельностного подхода;

– воспитание мировоззренческих основ профессионального мышления дизайнера.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн среды» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО), и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Предшествующими для освоения дисциплины «Дизайн среды» являются дисциплины «Дизайн проектирование», «Графический дизайн»», «Композиция», «Цветоведение и колористика», «Рисунок». Дисциплина «Дизайн среды» устанавливает базовый уровень знаний для освоения дисциплины «Преддипломная практика». Дисциплина связана с изучением модуля М7 «Общепрофессиональные дисциплины (область профессиональной деятельности)».

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

ПК-4 – Способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-2	ПК-2.2. Способен выявлять и анализировать информацию для создания дизайн-проекта на этапе предпроектного анализа	**Знать:** – методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием средового дизайн-проекта; – методы анализа целевой аудитории. **Уметь:** – анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки средового дизайн-проекта; – применять методы анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта. **Владеть:** – методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки средового дизайн-проекта; – методами анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – способы разработки концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – особенности составлении технического задания (брифа). **Уметь:** – осуществлять работу по разработке концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – составлять техническое задание (брифа). **Владеть:** – методами создания концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – методом создания технического задания (брифа)
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и реализовывать дизайн-проект	**Знать:** – методы разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта; – технические свойства материалов для проектирования средового проекта. **Уметь:** – находить дизайн решения задач в проектировании средового проекта с учетом

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта; – учитывать свойства используемых материалов при проектировании средового проекта. **Владеть:** – методами разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании средового проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий; – способами учета технических свойств материалов при проектировании средового проекта
ПК-4	ПК-4.1. Способен осуществлять выбор показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации в области культуры и искусства	**Знать:** – нормативные документы по изготовлению средового продукта дизайна. **Уметь:** – применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве средового объекта. **Владеть:** – приемами выбора показателей проверки качества изготовления средового продукта дизайна в нормативных документах
ПК-4	ПК-4.2 Способен выбирать методы и средства контроля качества реализуемого дизайн-объекта	**Знать:** – показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна с учетом технологий. **Уметь:** – применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна в производстве с учетом технологий. **Владеть:** – опытом разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов средового дизайна в производстве

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единицы.

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. Виды и объем учебной работы (в академических часах)	
1.1. Всего часов	216
1.2. Контактная работа:	84
1.2.1. Лекции	–
1.2.2. Практические занятия	84
1.2.3. Лабораторные работы	–
1.3. Самостоятельная работа	102
1.4. Практическая подготовка	180
1.5. Контроль	30
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	4
2.2. Семестр (-ы) изучения	7, 8
2.3. Экзамен (семестр)	7, 8
2.4. Зачет (семестр)	–
2.5. Курсовая работа(семестр)	–
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1. Дизайн среды как раздел дизайна	**–**	**6**	**–**	**6**	**12**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
1.1. Дизайн среды как раздел дизайна	–	2	–	2	4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
1.2. Функции дизайна среды	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	Практические задания

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
						ПК-4.1; ПК-4.2	
Раздел 2. Основные направления дизайна среды	**–**	**24**	**–**	**24**	**48**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
2.1. Современный дизайн среды как область деятельности	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
2.2. Основные направления дизайна среды (дизайн торговых пространств)	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
2.3. Основные направления дизайна среды (ландшафтный дизайн)	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
2.4. Основные направления дизайна среды (дизайн интерьера)	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
2.5. Основные направления дизайна среды (предметно-материальный дизайн)	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
2.6. Основные направления дизайна среды (выставочный дизайн)	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
Раздел 3. Основные положения дизайнерского средового проектирования	**–**	**12**	**–**	**12**	**24**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
3.1. Цели, функции, визуализация проектирования дизайна среды	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
3.2. Проектирование образа дизайна среды	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
3.3. Композиционные структуры дизайна среды	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
Раздел 4. Общественная среда	**–**	**22**	**–**	**18**	**40**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
4.1. Современные типы общественных пространств	–	4	–	2	6	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
4.2. Этапы проектирования дизайна общественной среды	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
4.3. Концепция общественных пространств	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
4.4. Проектирование общественных пространств	–	6	–	4	10	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
4.5. Постпроектный анализ проекта общественных пространств	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 5. Жилая среда	**–**	**20**	**–**	**42**	**62**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
5.1. Современные типы жилых пространств	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
5.2. Этапы проектирования дизайна жилой среды	–	4	–	8	12	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
5.3. Концепция жилого пространства	–	4	–	8	12	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
5.4. Проектирование жилых пространств	–	4	–	12	16	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
5.5. Постпроектный анализ проекта жилых пространств	–	4	–	10	14	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
Контроль	–	–	–	–	**30**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	–
ИТОГО:	–	**84**	**–**	**102**	**216**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Вопросы к экзамену, защита проекта

3.2 Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 1	1.1. Дизайн среды как раздел дизайна	Социально-экономическая потребность в дизайне среды. Определение дизайна среды. Дизайн среды – это направление дизайна, которое включает самые разные виды дизайна: от ландшафтного до выставочного, от предметного до интерьерного. Работа в этой сфере подразумевает создание атмосферы и

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		настроения места. Понятие пространства в дизайне среды. Краткая история дизайна среды и развития отделочных материалов и строительных технологий. Исторические стили в дизайне среды. Модернизм в дизайне среды. Современные стили в дизайне среды. Принципы современной архитектуры Ле Корбюзье. Основные работы Мис Ван дер Роэ. Принципы органичной архитектуры Ф.Л. Райта. Основные концепции в архитектуре и дизайне среды в XX-XXI вв. Индивидуальность и стиль в дизайне среды. История средового дизайна в России XIX -XXI вв.
	1.2. Функции дизайна среды	Основные функции дизайна среды – эстетическая (иметь продуманную композицию, соответствовать принципам гармонии) и эргономическая (быть удобным в использовании)
Раздел 2	2.1. Современный дизайн среды как область деятельности	Современный дизайн среды как область деятельности в России и зарубежом. Классификация и типология средовых пространств. Современные технологии в дизайне среды. Этапы проектирования дизайна среды: техническое задание (анкетирование, обмеры, функциональное зонирование, фотофиксация); планировочное решение; детальный дизайн (геометрия, материалы, работа со смежниками); визуализация и светодизайн; рабочая документация; комплектация (ведомости материалов, оборудования)
	2.2. Основные направления дизайна среды (дизайн торговых пространств)	Оформление торговых пространств. Работа с магазинами, кофейнями, ресторанами, торговыми центрами. Это направление дизайна среды тесно связано с маркетингом и брендингом, поскольку торговое пространство должно соответствовать концепции бренда и содержать элементы айдентики. Реклама. Освещение. Дневное естественное освещение и светильники. ориентация по сторонам света. Выбор освещения исходя из функционального назначения средовых пространств. Понятие «архитектура света». Значение теплого и холодного освещения, выбор светильника. Стили светильников. Понятие «гигиена света». Цветовой круг Иттена. Гармонии цветовых отношений (холодные, тёплые, тёпло-холодные). Основные принципы цветовых

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		сочетаний. Психология цвета. Эмоциональные впечатления от светоцветовых сочетаний
	2.3. Основные направления дизайна среды (ландшафтный дизайн)	Ландшафтный дизайн. Благоустройство парков, бульваров, садовых участков. Включает в себя садово-парковое строительство, ландшафтное проектирование, озеленение территорий. Виды и типы текстур в дизайне среды. Принципы создания тактильных моментов, которые вызывают прикосновения. Обзор текстурных материалов (камень, кирпич, дерево, металл, текстиль, штукатурка). Комбинирование различных текстур по материалу и поверхности. Контрастные и нюансные текстуры
	2.4. Основные направления дизайна среды (дизайн интерьера)	Дизайн интерьера. Оформление частных и общественных помещений. Дизайнер выбирает цветовую гамму, подбирает материалы и мебель, зонирует комнаты, составляет смету. Это направление может пересекаться как с оформлением выставочных пространств, так и с ландшафтными работами. Значение акцентов в дизайне среды. Акцентные детали среды. Баланс и гармония в дизайне среды. Декор в дизайне среды. Акценты цветовые, текстурные. Композиционные приёмы размещения акцетов. Картины и произведения искусства в дизайне среды. Текстиль в дизайне среды. Цветовой круг Иттена. Гармонии цветовых отношений (холодные, тёплые, тёпло-холодные). Основные принципы цветовых сочетаний. Психология цвета. Эмоциональные впечатления от светоцветовых сочетаний
	2.5. Основные направления дизайна среды (предметно-материальный дизайн)	Значение предметно-материального дизайна в среде. Разработка дизайн-концептов окружающих нас предметов – от канцелярии до автомобилей, от посуды до компьютеров. Для работы в этом направлении нужно владеть программами моделирования, знать особенности производства, разбираться в стилях и трендах предметного дизайна. Светильники. Дневное естественное освещение. Ориентация по сторонам света. Выбор освещения исходя из функционального назначения средовых пространств. Понятие «архитектура света». Значение теплого и холодного освещения, выбор светильника. Стили светильников. Понятие «гигиена света». Цветовой круг Иттена. Гармонии цветовых отношений (холодные, тёплые, тёпло-холодные). Основные принципы цветовых

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		сочетаний. Психология цвета. Эмоциональные впечатления от светоцветовых сочетаний
	2.6. Основные направления дизайна среды (выставочный дизайн)	Выставочный дизайн. Проектирование экспозиций – разработка концепта, оформление помещения, создание графических материалов, информационных табличек и указателей. Типы дизайна среды и особенности их формирования: интерьеры, городская среда, среда-событие, интегральные средовые формы
Раздел 3	3.1. Цели, функции, визуализация проектирования дизайна среды	Цели и средства проектирования дизайна среды. Основные положения. Двойная природа целей дизайна среды, роль комплекса объективных факторов, его художественная интерпретация. Функция как объект и фактор дизайнерской деятельности дизайна среды. Многозначность связей «функция — форма». Основные типы связей: «отражение» действия, масштаб и масштабность, «инструментальные» и «результативные» функции, пространственные, объемные и плоскостные задачи. Визуализация целевых установок дизайн-проектирования дизайна среды. Элементарные слагаемые зрительных образов (форма, цвет, размер и пр.), их соединение в комплексные визуальные структуры (объем, пространство, масса, светоцветовая система, ансамбли произведений дизайна) и суммарные образные представления
	3.2. Проектирование образа дизайна среды	Базовые категории дизайнерского проектирования дизайна среды. Интегральные слагаемые дизайнерского образа. Эмоциональная ориентация, масштабность и тектоническая структура, их роль в формировании образного содержания дизайн-объекта. Дизайн-форма как визуально-смысловая целостность. Понятие о композиции в дизайне среды. Предпосылки и цели нормирования композиционных систем. Эмоционально-эстетическое содержание средств визуализации дизайнерских решений дизайна среды
	3.4. Композиционные структуры дизайна среды	Композиция как организационная и содержательная категория дизайна среды. Элементы композиции, средства и приемы формирования композиционных конструкций. Типы композиционных структур, их плоскостные, объемные и пространственные вариации в дизайне среды. Проектный анализ и задачи гармонизации дизайнерского решения дизайна среды.

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		Авторский контроль за реализацией дизайнерской идеи в процессе проектирования дизайна среды. Условные композиционные схемы как средство поиска отклонений от первоначального замысла. Принципы гармонизации (совершенствования) проектного решения
Раздел 4	4.1. Современные типы общественных пространств	Историческая типология общественных зданий. Современные типы общественных пространств. Приемы трансформации помещений универсального использования. Особенности эксплуатации основных помещений. Принципы функционального зонирования в помещениях. Приемы искусственного освещения и современное осветительное оборудование. Цветовые решения и отделочные материалы
	4.2. Этапы проектирования дизайна общественной среды	Этапы проектирования дизайна общественной среды. Проведение предпроектных аналитических исследований по заданию «Дизайн общественной среды». Изучение целевой аудитории, которая будет пользоваться пространством общественной среды. Изучение объекта проектирования. Изучение трендов в дизайне общественной среды. Этапы и процедура анализа. Определение критериев оценки. Анализ материалов: фактура, текстура, тактильные ощущения, технологии обработки. Вывод по результатам проведённого предпроектного анализа и выявление проектной проблемы
	4.3. Концепция общественных пространств	Разработка концепции с использованием методов генерации идей: мозговой штурм (мозговое письмо, ролевой штурм, обратный мозговой штурм, круговой мозговой штурм); шесть мыслящих шляп; синектика; метод Уолта Диснея; морфологический анализ. Создание карты ассоциаций и карты мышления к своей теме по заданию. Концептуальные тропы (метафора, гипербола, литота, метонимия и др.). Концепция дизайна общественной среды. Зонирование пространства. Поиск образа общественной среды. Использование техник креативного мышления при поиске образа общественной среды. Типология общественной среды. Функциональная составляющая общественной среды. Эргономика. Антропометрия. Баланс образа и функции

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
	4.4. Проектирование общественных пространств	Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса – основа деятельности по разработке дизайна общественной среды. Фор-эскиз. Представить несколько вариантов эскизов дизайна общественной среды и обосновать выбор одного из них. Анализ и выбор вариантов. Утверждение образа. Создание развёртки дизайна общественной среды (стены, пол, потолок или план участка со сторонами). Цвето-графическое решение дизайна общественной среды. Техническая разработка дизайна общественной среды. Работа над созданием дизайна общественной среды в профессиональных программах. Визуализация. Чертежи в необходимых проекциях, 3D-проекция. Экспликация материалов и оборудования. Презентация проекта дизайна общественной среды
	4.5. Постпроектный анализ проекта общественных пространств	SWOT–анализ, на выявление сильных и слабых сторон проекта. Внесение правок в итоговый дизайн общественной среды. Презентация готового проекта дизайна общественной среды. Авторский надзор
Раздел 5	5.1. Современные типы жилых пространств	История формирования дизайна жилой среды в России и зарубежом. Классификация и типология жилых пространств. Масштабность оборудования и предметов внутреннего убранства как художественное средство выразительности интерьера. Приемы искусственного освещения и современное осветительное оборудование. Цветовые решения и отделочные материалы. Мебель, текстиль и декорирование жилой среды
	5.2. Этапы проектирования дизайна жилой среды	Этапы проектирования дизайна жилой среды. Проведение предпроектных аналитических исследований по заданию «Дизайн жилой среды». Изучение целевой аудитории, которая будет пользоваться пространством жилой среды. Изучение объекта проектирования. Изучение трендов в дизайне жилой среды. Этапы и процедура анализа. Определение критериев оценки. Анализ материалов: фактура, текстура, тактильные ощущения, технологии обработки. Вывод по результатам проведённого предпроектного анализа и выявление проектной проблемы
	5.3. Концепция жилого пространства	Разработка концепции с использованием методов генерации идей: мозговой штурм (мозговое письмо, ролевой штурм, обратный

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		мозговой штурм, круговой мозговой штурм); шесть мыслящих шляп; синектика; метод Уолта Диснея; морфологический анализ. Создание карты ассоциаций и карты мышления к своей теме по заданию. Концептуальные тропы (метафора, гипербола, литота, метонимия и др.). Концепция дизайна жилой среды. Зонирование пространства. Поиск образа жилой среды. Использование техник креативного мышления при поиске образа жилой среды. Типология жилой среды. Функциональная составляющая жилой среды. Эргономика. Антропометрия. Баланс образа и функции
	5.4. Проектирование жилых пространств	Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса – основа деятельности по разработке дизайна жилой среды. Фор-эскиз. Представить несколько вариантов эскизов дизайна жилой среды и обосновать выбор одного из них. Анализ и выбор вариантов. Утверждение образа. Создание развёртки дизайна жилой среды (стены, пол, потолок или план участка со сторонами). Цвето-графическое решение дизайна жилой среды. Техническая разработка дизайна жилой среды. Работа над созданием дизайна жилой среды в профессиональных программах. Визуализация. Чертежи в необходимых проекциях, 3D-проекция. Экспликация материалов и оборудования. Презентация проекта дизайна жилой среды
	5.5. Постпроектный анализ проекта жилых пространств	SWOT–анализ, на выявление сильных и слабых сторон проекта. Внесение правок в итоговый дизайн жилой среды. Презентация готового проекта дизайна жилой среды. Авторский надзор

Тематика практических работ и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-5.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, опора на результаты научных исследований, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-2	**Имеет представление:** – о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием средового дизайн-проекта; – о методах анализа целевой аудитории; – о способах разработки концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – об особенностях составлении технического задания (брифа); – о методах разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – о профессиональных компьютерных программах для проектирования средового проекта; – о технических свойствах материалов для проектирования средового проекта	**Знает:** – методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием средового дизайн-проекта; – методы анализа целевой аудитории; – способы разработки концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – особенности составлении технического задания (брифа); – методы разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта; – технические свойства материалов для проектирования средового проекта	**Имеет глубокие знания:** – о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием средового дизайн-проекта; – о методах анализа целевой аудитории; – о способах разработки концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – об особенностях составлении технического задания (брифа); – о методах разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – о профессиональных компьютерных программах для проектирования средового проекта; – о технических свойствах материалов для проектирования средового проекта
	Умеет:	**Умеет:**	**Умеет:**

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– с помощью анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки средового дизайн-проекта; – ситуативно применять методы анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта; – с помощью осуществлять работу по разработке концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – с помощью составлять техническое задание (брифа); – с помощью находить дизайн решения задач в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – ситуативно использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта; – с помощью учитывать свойства используемых материалов при	– анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки средового дизайн-проекта; – применять методы анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта; – осуществлять работу по разработке концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – составлять техническое задание (брифа); – находить дизайн решения задач в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта; – учитывать свойства используемых материалов при проектировании средового проекта	– в системе анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки средового дизайн-проекта; – эффективно применять методы анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта; – эффективно осуществлять работу по разработке концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – эффективно составлять техническое задание (брифа); – эффективно находить дизайн решения задач в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – эффективно использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта; – в системе учитывать свойства используемых материалов при проектировании средового проекта

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	проектировании средового проекта		
	Владеет: – базовыми методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки средового дизайн-проекта; – основными методами анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта; – отдельными методами создания концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – частично методом создания технического задания (брифа); – основными методами разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – отдельными методами технического воплощения замысла в проектировании средового проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;	**Владеет:** – методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки средового дизайн-проекта; – методами анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта; – методами создания концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – методом создания технического задания (брифа); – методами разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – методами технического воплощения замысла в проектировании средового проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий; – способами учета технических свойств материалов при проектировании средового проекта	**Владеет:** – комплексом методов анализа текстовой и визуальной информации для разработки средового дизайн-проекта; – комплексом методов анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта; – системой методов создания концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – в полном объеме методом создания технического задания (брифа); – различными методами разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании средового проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий; – различными способами учета технических свойств материалов при проектировании средового проекта

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– основными способами учета технических свойств материалов при проектировании средового проекта		
ПК-4	**Имеет представление:** – о нормативных документах по изготовлению средового продукта дизайна; – о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна с учетом технологий	**Знает:** – нормативные документы по изготовлению средового продукта дизайна; – показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна с учетом технологий	**Имеет представление:** – о нормативных документах по изготовлению средового продукта дизайна; – о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна с учетом технологий
	Умеет: – с помощью применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве средового объекта; – с помощью применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна в производстве с учетом технологий	**Умеет:** – применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве средового объекта; – применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна в производстве с учетом технологий	**Умеет:** – эффективно применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве средового объекта; – эффективно применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна в производстве с учетом технологий
	Владеет: – основными приемами выбора показателей проверки качества изготовления средового продукта дизайна в	**Владеет:** – приемами выбора показателей проверки качества изготовления средового продукта дизайна в нормативных документах;	**Владеет:** – системой приемов выбора показателей проверки качества изготовления средового продукта дизайна в нормативных документах;

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	нормативных документах; – невыраженным опытом разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов средового дизайна в производстве	– опытом разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов средового дизайна в производстве	– выраженным опытом разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов средового дизайна в производстве

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы и задания для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	1.1	*Вопросы и задания:* 1. Сфера деятельности дизайнера пространственной среды. 2. Основные концепции в архитектуре и дизайне среды в XX веке. 3. Клаузура: графический сравнительный анализ стилистической образности пространств – готический стиль в дизайне среды. Стиль модерн в дизайне среды. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	1.2	*Вопросы и задания:* 1. Основные функции дизайна среды. Примеры общественной и жилой среды. 2. Основные эргономические функции в дизайне среды. 3. Клаузура: функциональные основы зонирования пространства жилой среды. Приемы планировки. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	2.1	*Вопросы и задания:* 1. Классификация и типология средовых пространств. Примеры общественной и жилой среды. 2. Этапы проектирования дизайна среды.

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			3. Клаузура: типологическая образность средового пространства – классический стиль в общественном интерьере. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	2.2	*Вопросы и задания:* 1. Принципы гармонии цветовых отношений при проектировании торговых пространств. 2. Эмоциональные впечатления от светоцветовых сочетаний. 3. Клаузура: оптические иллюзии в дизайне среды – «удаление» пространства. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	2.3	*Вопросы и задания:* 1. Виды и типы текстур в дизайне среды ландшафта. 2. Комбинирование различных текстур по материалу и поверхности. 3. Клаузура: образно-планировочное решение дворовой детской игровой площадки. Малые архитектурные формы, парковая мебель. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	2.4	*Вопросы и задания:* 1. Значение акцентов в дизайне среды. 2. Текстиль в дизайне среды. 3. Клаузура: стилистическая образность акцентов пространства - классический стиль в дизайне среды. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	2.5	*Вопросы и задания:* 1. Принципы выбора дневного естественного освещения и искусственного. 2. Эмоциональные впечатления от светоцветовых сочетаний. 3. Клаузура: цветовые ассоциации и текстуры материалов в интерьере (символика цвета, поверхностно-пространственные качества цвета и текстуры, цветовая гармония). Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	2.6	*Вопросы и задания:* 1. Этапы проектирования экспозиций в дизайне среды. 2. Типы дизайна среды и особенности их формирования на примере выставочной среды-события. 3. Клаузура: динамика, ритм, энергия композиционного и цветового решения в выставочном дизайне. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	3.1	*Вопросы и задания:*

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
	ПК-4.1; ПК-4.2		1. Цели и средства проектирования дизайна среды. 2. Функция как объект и фактор дизайнерской деятельности дизайна среды. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем из элементарных слагаемых зрительных образов (форма, цвет, размер и пр.) на примере дизайна среды. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	3.2	*Вопросы и задания:* 1. Базовые категории дизайнерского проектирования дизайна среды. 2. Понятие о композиции в дизайне среды. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем (композиционный и масштабный анализы) на примере дизайна среды. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	3.3	*Вопросы и задания:* 1. Композиция как организационная и содержательная категория дизайна среды. 2. Авторский контроль за реализацией дизайнерской идеи в процессе проектирования дизайна среды. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем из элементов композиции, средств и приемов формирования композиционных конструкций (их плоскостные, объемные и пространственные вариации и пр.) на примере дизайна среды. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	4.1	*Вопросы и задания:* 1. Современные типы общественных пространств. 2. Принципы функционального зонирования в помещениях. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем (композиционный, масштабный анализы) на примере функционального зонирования в помещениях дизайна общественной среды. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	4.2	*Вопросы и задания:* 1. Проведение предпроектных аналитических исследований по заданию «Дизайн общественной среды». 2. Анализ материалов: фактура, текстура, тактильные ощущения, технологии обработки. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем (композиционный,

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			масштабный анализы) на примере типов материалов для дизайна общественной среды. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. «Дизайн общественной среды культурного объекта». Анализ аналогов. Разработка концептуального решения
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	4.3	*Вопросы и задания:* 1. Разработка концепции с использованием методов генерации идей. 2. Связь концепции дизайна общественной среды и зонирование пространства. 3. Клаузура: стилистическая образность общественного пространства – стиль эклектика. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. Эскизное решение дизайна общественной среды культурного объекта
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	4.4	*Вопросы и задания:* 1. Цвето-графическое решение дизайна общественной среды. 2. Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса в дизайне среды общественных пространств. 3. Клаузура: образно-планировочное решение дизайна среды общественного пространства. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. Расчёт параметров элемента в дизайне общественного среды культурного объекта
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	4.5	*Вопросы и задания:* 1. Значение SWOT-анализа, на выявление сильных и слабых сторон проекта по дизайну среды. 2. Структура презентации готового проекта дизайна общественной среды. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем SWOT-анализа для проекта дизайна общественной среды. Цветографическая формальная композиция. Авторский надзор
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	5.1	*Вопросы и задания:* 1. История формирования дизайна жилой среды в России и зарубежом. 2. Приемы искусственного освещения и современное осветительное оборудование. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем (композиционный, масштабный анализы) на примере функционального зонирования в помещениях

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			дизайна жилой среды. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	5.2	*Вопросы и задания:* 1. Этапы проектирования дизайна жилой среды. 2. Анализ материалов: фактура, текстура, тактильные ощущения, технологии обработки. Для проектирования жилой среды. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем (композиционный, масштабный анализы) на примере типов материалов для дизайна жилой среды. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. «Дизайн жилой среды культурного объекта». Анализ аналогов. Разработка концептуального решения
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	5.3	*Вопросы и задания:* 1. Разработка концепции жилой среды с использованием методов генерации идей. 2. Использование техник креативного мышления при поиске образа жилой среды. 3. Клаузура: стилистическая образность общественного пространства – стиль этнический. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. Эскизное решение дизайна жилой среды малогабаритной квартиры как объект эргономического анализа
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	5.4	*Вопросы и задания:* 1. Цвето-графическое решение дизайна жилой среды. 2. Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса в дизайне среды жилой пространств. 3. Клаузура: образно-планировочное решение дизайна среды жилого пространства. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. Расчёт параметров рабочего места или его элемента в дизайне жилой среды малогабаритной квартиры
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	5.5	*Вопросы и задания:* 1. Значение SWOT-анализа, на выявление сильных и слабых сторон проекта по дизайну среды. 2. Структура презентации готового проекта дизайна жилой среды. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем SWOT–анализа для проекта

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			дизайна жилой среды. Цветографическая формальная композиция. Авторский надзор

Примерные контрольные вопросы и задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

По всем темам результаты самостоятельной работы проверяются в рамках текущего контроля на практических занятиях.

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (экзамен) по дисциплине «Дизайн среды» осуществляется в форме устного опроса (по экзаменационным билетам) и состоит из 2-х частей: проверки теоретических знаний (ответы на 2 теоретических вопроса), и проверки умений и опыта деятельности (представление результатов практического задания).

Практическое задание заключается в предъявлении и защите, разработанной в течение семестра клаузуры по одной из изучаемых тем.

Вопросы к экзамену

1. Раскрыть содержание терминов «дизайн», «ландшафт», «архитектура», «художественное конструирование», «проектирование».
2. Сфера деятельности дизайнера пространственной среды.
3. Пять принципов современной архитектуры Ле Корбюзье и примеры его работ.
4. Основные градостроительные идеи Ле Корбюзье.
5. Основные работы Мис Ван дер Роэ.
6. Принципы органичной архитектуры Ф.Л. Райта на примере жилых домов.
7. Основные концепции в архитектуре и дизайне среды в XX веке.
8. Основные концепции в архитектуре и дизайне среды в XXI веке.
9. Основные функции дизайна среды. Примеры общественной и жилой среды.
10. Особенности функционального, образного, сценарного подхода в проектировании среды.
11. Классификация и типология средовых пространств. Примеры общественной и жилой среды.
12. Этапы проектирования общественной среды.
13. Этапы проектирования жилой среды.
14. Функциональное зонирование общественной среды.
15. Функциональное зонирование жилой среды.
16. Визуализация и светодизайн общественной среды.
17. Визуализация и светодизайн жилой среды.
18. Особенности проектирования торговых пространств.
19. Функциональное значение теплого и холодного освещения в общественной среде, выбор светильника. Примеры общественной среды.
20. Основные принципы цветовых сочетаний в дизайне общественной среды. Психология цвета. Примеры общественной среды.
21. Виды и типы текстур в дизайне среды ландшафтов. Принципы создания тактильных моментов, которые вызывают прикосновения.
22. Композиционные приёмы размещения цветовых и текстурных акцентов в дизайне общественной среды. Примеры общественной среды.

23. Выбор освещения исходя из функционального назначения средовых пространств. Понятие «архитектура света».

24. Методика проектирования благоустройства территории.

25. Материалы, применяемые при разработке интерьеров.

26. Нормативы, учитываемые при разработке проекта объекта общественного назначения.

27. Схемы конструктивного решения объекта общественного назначения (на примере разработанного проекта).

28. Состав проектных материалов для разработки интерьеров.

29. Состав визуализации проекта.

30. Основные инженерные разделы в работе дизайнера пространственной среды.

31. Типы композиционных структур, их плоскостные, объемные и пространственные вариации в дизайне среды.

32. Значение SWOT-анализа, на выявление сильных и слабых сторон проекта по дизайну среды.

33. Основные общественные здания Ф.Л. Райта.

34. Особенности разработки интерьера общественных пространств.

35. Этапы разработки объекта общественного назначения.

36. Методика разработки проекта объекта общественного назначения.

37. Примеры взаимосвязи функций объекта и организации пространства.

38. Современные типы общественных пространств.

39. Значение цветовых решений и отделочных материалов в дизайне общественных пространств.

40. Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса в разработке дизайна общественной среды.

41. Особенности проектирования жилой среды.

42. Инженерное обеспечение жилой среды.

43. Структурные особенности и отличия секционного дома от других видов жилой застройки.

44. Факторы и нормативы, учитываемые при разработке проекта, встроенного в сложившуюся застройку жилой среды.

45. Взаимосвязи планировки придомового участка и функционально-пространственной организации жилой среды.

46. Перспективные виды частного жилого пространства.

47. Малые формы и растительность в организации пространства жилой среды.

48. Элементы благоустройства жилой среды.

49. Особенности разработки пространственного решения жилой среды.

50. Факторы, которые учитываются при проектировании жилой среды.

51. Методика проектирования жилой среды.

52. Для чего осуществляют авторский надзор, в чем он состоит.

Пример экзаменационного билета:

1. Пять принципов современной архитектуры Ле Корбюзье и примеры его работ

2. Основные принципы цветовых сочетаний в дизайне общественной среды. Психология цвета. Примеры общественной среды.

3. Практическое задание. Клаузура: составление условных аналитических схем из элементов композиции, средств и приемов формирования композиционных конструкций (их плоскостные, объемные и пространственные вариации и пр.) на примере дизайна ландшафтной среды.

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию

От «27» до «30» баллов

Имеет глубокие знания:

– о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием средового дизайн-проекта;

– о методах анализа целевой аудитории;

– о способах разработки концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– об особенностях составлении технического задания (брифа);

– о методах разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– в профессиональных компьютерных программах для проектирования средового проекта;

– о технических свойствах материалов для проектирования средового проекта;

– о нормативных документах по изготовлению средового продукта дизайна;

– о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна с учетом технологий.

Умеет:

– свободно анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки средового дизайн-проекта;

– свободно применять методы анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта;

– эффективно осуществлять работу по разработке концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– свободно составлять техническое задание (брифа);

– свободно находить дизайн решения задач в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– свободно использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта;

– обоснованно учитывать свойства используемых материалов при проектировании средового проекта;

– свободно находить дизайн решения задач в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– свободно использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта;

– свободно учитывать свойства используемых материалов при проектировании средового проекта;

– свободно применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве средового объекта.

Владеет:

– разнообразными методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки средового дизайн-проекта;

– разнообразными методами анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта;

– разнообразными методами создания концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– системой методов создания техническое задание (брифа).

– разнообразными методами разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– системой методов технического воплощения замысла в проектировании средового проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– разнообразными способами учета технических свойств материалов при проектировании средового проекта;

– свободно системой методов разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– свободно комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании средового проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– свободно способами учета технических свойств материалов при проектировании средового проекта;

– свободно приемами выбора показателей проверки качества изготовления средового продукта дизайна в нормативных документах.

Ответ на 2 вопроса и демонстрация практического задания. Материал усвоен в полном объеме, без существенных пробелов и ошибок, не требует дополнительных вопросов, выводы опираются на теоретические и практические знания, в ответе студент проявляет умение доказательно объяснять факты и явления, проектные проблемы. Ответ подкрепляется примерами из проектных источников и литературы. Ответ обучающегося логически выстроен, речь грамотная, студент осмыслено использует в суждениях научную и профессиональную терминологию. Аргументировано излагает и отстаивает собственную точку зрения по вопросам.

От «20» до «26» баллов

Знает:

– методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием средового дизайн-проекта;

– методы анализа целевой аудитории;

– способы разработки концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– особенности составлении технического задания (брифа);

– методы разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта;

– технические свойства материалов для проектирования средового проекта;

– нормативные документы по изготовлению средового продукта дизайна;

– показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна с учетом технологий.

Умеет:

– анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки средового дизайн-проекта;

– применять методы анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта;

– осуществлять работу по разработке концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– составлять техническое задание (брифа);

– находить дизайн решения задач в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта;

– учитывать свойства используемых материалов при проектировании средового проекта;

– находить дизайн решения задач в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта;

– учитывать свойства используемых материалов при проектировании средового проекта;

– применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве средового объекта.

Владеет:

– методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки средового дизайн-проекта;

– методами анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта;

– методами создания концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– методом создания техническое задание (брифа);

– методами разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании средового проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– способами учета технических свойств материалов при проектировании средового проекта;

– методами разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании средового проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– способами учета технических свойств материалов при проектировании средового проекта;

– приемами выбора показателей проверки качества изготовления средового продукта дизайна в нормативных документах.

Ответ на 2 вопроса и демонстрация практического задания. Обучающимся в усвоении материала допущены незначительные пробелы и ошибки, изложение материала недостаточно систематизированное и последовательное, выводы доказательны, но содержат отдельные неточности, применяются не все требуемые теоретические и практические знания. В ответе студент приводит точки зрения на проблему. Ответ обучающегося логически выстроен, речь грамотная (речевые ошибки единичны), студент осмыслено использует в суждениях научную и профессиональную терминологию, не затрудняется в ответах на поставленные преподавателями вопросы. Может изложить собственную точку зрения по ряду спорных вопросов.

От «10» до «19» баллов

Имеет представление:

– об основных методах анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием средового дизайн-проекта;

– об основных методах анализа целевой аудитории;

– об основных способах разработки концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– об основных особенностях составлении технического задания (брифа);

– об основных методах разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– на низком уровне профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта;

– об основных технических свойствах материалов для проектирования средового проекта;

– об основных нормативных документах по изготовлению средового продукта дизайна;

– об основных показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов средового дизайна с учетом технологий.

Умеет:

– на низком уровне анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки средового дизайн-проекта;

– на низком уровне применять методы анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта;

– на низком уровне осуществлять работу по разработке концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– на низком уровне составлять техническое задание (брифа);

– на низком уровне находить дизайн решения задач в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– на низком уровне использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта;

– на низком уровне учитывать свойства используемых материалов при проектировании средового проекта;

– на низком уровне находить дизайн решения задач в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– на низком уровне использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования средового проекта;

– на низком уровне учитывать свойства используемых материалов при проектировании средового проекта;

– на низком уровне применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве средового объекта.

Владеет:

– на низком уровне навыками анализа текстовой и визуальной информации для разработки средового дизайн-проекта;

– на низком уровне навыками анализа целевой аудитории для разработки средового дизайн-проекта;

– на низком уровне методами создания концепции средового проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– на низком уровне методом создания техническое задание (брифа);

– на низком уровне методами разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– на низком уровне комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании средового проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– на низком уровне способами учета технических свойств материалов при проектировании средового проекта;

– на низком уровне методами разработки дизайн решений в проектировании средового проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– на низком уровне комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании средового проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– на низком уровне способами учета технических свойств материалов при проектировании средового проекта;

– на низком уровне приемами выбора показателей проверки качества изготовления средового продукта дизайна в нормативных документах.

Ответ на 2 вопроса и демонстрация практического задания. Обучающийся знает основной материал, но испытывает трудности в его самостоятельном воспроизведении, в усвоении материала допускаются существенные пробелы, изложение недостаточно самостоятельное (пересказ учебника), содержит существенные ошибки, в том числе в выводах, аргументация слабая, речь бедная, ответ не подкреплен точками зазрения авторов. Нарушена логика выстраивания ответа. Допускает неточности в использовании научной и профессиональной терминологии. Испытывает трудности при ответе на вопросы преподавателя.

От «0» до «9» баллов

Компетенции не сформированы. Обучающимся не усвоена большая часть материала, имеются отдельные представления об изучаемом материале. Ответ не подкреплен

первоисточниками и точками зрения автора по излагаемой проблеме. В ответе обучающегося не прослеживаются межпредметные связи. Отрывочные теоретические высказывания студент не иллюстрирует соответствующими примерами, что свидетельствует о неумении студента анализировать собственную деятельность, делать адекватные выводы и умозаключения. Обучающийся не владеет научной и профессиональной терминологией.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	максимум
1.	Выполнение практических заданий	9	18
2.	Активность, самостоятельность суждений, участие в диалоге	4	4
3.	Выполнение поисковых эскизов	2	2
4.	Участие в обсуждении вариантов концепций	3	4
5.	Самостоятельное доделывание графических работ, начатых на аудиторном занятии	2	4
Итого: Внутрисеместровый контроль1		*20*	*32*
6.	Выполнение практических заданий	9	18
7.	Активность, самостоятельность суждений, участие в диалоге	4	4
8.	Выполнение поисковых эскизов	4	4
9.	Участие в обсуждении вариантов концепций	4	4
10.	Самостоятельное доделывание графических работ, начатых на аудиторном занятии	4	8
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Промежуточная аттестация: Экзамен		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
Все	Подготовка к практическим занятиям	36	5
	Подготовка клаузур	44	5
	Подготовка к экзамену	22	5
Итого:		**102**	

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023. – 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.

б) дополнительная литература, в том числе периодические издания

1. Архитектурно-дизайнерское проектирование жилой среды : городская застройка / М. Ф. Уткин [и др.]. – М. : Архитектура-С, 2010. – 204 с.

2. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Генерирование проектной идеи: основы методологии : учеб. пособие / В. Т. Шимко [и др.]. – М. : Архитектура-С, 2016. – 248 с.

3. Болотова, Т. Ф. Предметная среда в рисунке дизайнера. Натюрморт и его графические интерпретации : учебно-методическое пособие / Т. Ф. Болотова, В. Л. Ганзин, О. Н. Севостьянова. Екатеринбург : УрГАХУ, 2019. – 128 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/131241.

4. Взгляд изнутри. Проектирование архитектурного пространства. Интерьер : учеб. пособие / М. А. Н. Соколова [и др.]. – М. : БуксМарт, 2016. – 176 с.

5. Горелов, М. В. Основы проектной графики в дизайне среды : учебное пособие / М. В. Горелов, С. В. Курасов. – М. : МГХПА им. С.Г. Строганова, 2013. – 139 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73832.

6. Ефимов, А. В. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специальное оборудование интерьера : учеб. пособие / А. В. Ефимов, М. В. Лазарева, В. Т. Шимко. – М. : Архитектура-С, 2008. – 136 с.

7. Ибрагимов, И. А. Архитектурное проектирование детской игровой площадки для увлекательных игр : учебное пособие / И. А. Ибрагимов, Н. Б. Козюк. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2019. – 95 с.

8. Исторические традиции и формы художественно-образного и пространственно-средового взаимодействия архитектуры, дизайна и декоративно-прикладного искусства : монография. Москва : МГХПА им. С.Г. Строганова, 2012. – 288 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/.

9. Матюнина, Д. С. История интерьера : учебное пособие / Д. С. Матюнина. – М. : Академический Проект, 2020. – 552 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/132447.

10. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учебное пособие для вузов / М. В. Панкина, С. В. Захарова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 197 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8771-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512312.

11. Пылаев, А. Я. Архитектурно-дизайнерские материалы и изделия : учебник / А. Я. Пылаев, Т. Л. Пылаева. – Р.-н/Д : ЮФУ, [б. г.]. Часть 2 : Материалы и изделия архитектурной среды. – 2018. – 401 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/125048.

12. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. – 2-е изд. – СПб. : Питер Пресс, 2013. – 256 с.

13. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М. : МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.

14. Соловьев, Н. К. Дизайн исторического интерьера в России : учебное пособие для вузов / Н. К. Соловьев. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 272 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07959-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/516543.

15. Тарасова, О. П. Организация проектной деятельности дизайнера : учеб. пособие / О.П. Тарасова, О. Р. Халиуллина. – Оренбург. : ОГУ, 2013. – Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309.

16. Титов, А. Л. Интерьер несложного общественного здания : учеб. пособие / Л. А. Титов. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2018. – 108 с.

17. Фролов, О. П. Рисунок. Дизайн среды : учебно-методическое пособие / О. П. Фролов. – Нижний Новгород : ННГАСУ, 2018. – 35 с.// Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/164804.

в) интернет-ресурсы

1. «Publish / Дизайн. Верстка. Печать». Режим доступа: http://www.publish.ru.
2. «ДИ – Диалог искусств». Режим доступа: https://di.mmoma.ru/.
3. «Искусство». Режим доступа: https://iskusstvo-info.ru/.
4. «Искусствознание». Режим доступа: http://artstudies.sias.ru/.
5. «Компьюарт». Режим доступа: https://compuart.ru/.
6. «Курсив». Режим доступа: http://www.kursiv.ru/.
7. «Теория моды: одежда, тело, культура». Режим доступа: https://www.nlobooks.ru/magazines/?f=teoriya_mody.
8. Информационно-образовательный портал «Novate. Идеи для жизни: дизайн и архитектура». Режим доступа: https://novate.ru/.
9. Официальный сайт компании «Olson Kundig». Режим доступа: https://olsonkundig.com/.
10. Портал о современной архитектуре и дизайну. Режим доступа: URL: http://architektonika.ru/.
11. Сайт об архитектуре. Режим доступа: https://www.archdaily.com/.
12. Электронный журнал по архитектуре и дизайну интерьера. Режим доступа: https://www.som.com/.
13. Электронный журнал по архитектуре и дизайну. Режим доступа: https://inhabitat.com/design/architecture/.
14. Электронный журнал по архитектуре и дизайну. Режим доступа: https://peopleofdesign.ru/.
15. Электронный журнал по архитектуре и дизайну. Режим доступа: https://www.designboom.com/.
16. Электронный журнал по архитектуре и дизайну. Режим доступа: https://www.dezeen.com/.

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Базы данных ИНИОН РАН. Режим доступа: http://www.inion.ru/index6.php.
2. Грамота.Ру – справочно-информационный портал. Режим доступа: http://www.gramota.ru/.
3. НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству). Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru/.
4. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.
5. РУБРИКОН – крупнейший энциклопедический ресурс Интернета. Режим доступа: http://www.rubricon.com/.
6. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.
7. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

Все ресурсы профессиональных баз и информационных справочных систем, адаптированы для лиц с ОВЗ.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Программа для чтения pdf файлов.
4. Антивирусная программа.

5. Браузер.
6. Программа для воспроизведения мультимедиа файлов.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

1. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебелью для преподавателя (угловой стол, стул, пианино) и мебелью для обучающихся (парта двухместная – не менее 25 мест, стул ученический – не менее 25 мест), доской ученической, рециркулятором.

Аудитория приспособлена для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата. Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

– рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);

– необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;

– необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;

– необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

Практическое задание № 1-32. Дизайн общественной среды

Этапы разработки:

Этап 1. Разработка концептуального решения дизайна общественной среды.

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – разработать концептуальное решение общественной среды на заданную тему.

– анализ и обсуждение аналогов общественной среды с группой;

– обсуждение темы с каждым студентом;

– студенты разрабатывают черно-белые и цветные эскизы и консультируются с преподавателем;

– обсуждение работ в группе;

– отбор успешных решений;

– общие стилевые принципы, раскрывающие дизайн общественной среды архитектурно-художественными средствами;

– составление маршрута человекопотока в общественной среде и основные зоны, необходимо продумать, чтобы потоки людей в общественной среде не мешали друг другу;

– композиционное размещение главных элементов в общественной среде;

– решение основных задач графического оформления общественной среды. В каких зонах необходимо графически и интерьерно выделять определенные участки или важные моменты;

– выбор освещения (искусственное, естественное, теплое, холодное, яркое, приглушенное);

– общее решение применяемого оборудования и материалов;

– обосновать применение интерактивного оборудования, аудио, видео, технические средства;

– проектное решение вспомогательных зон;

– все это имеет вид набросков и пояснительных записок;

– студенты выполняют чистовые эскизы;

– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;

– Pdf-файлы и jpg-файл;

– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Этап 2. Эскизное решение дизайна общественной среды.

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – на основании разработанного концептуального решения общественной среды разработать эскизный проект с детализацией концепции.

– обсуждение темы с каждым студентом;

– обсуждение работ в группе;

– отбор успешных решений;

– окончательное распределение зон общественной среды;

– план размещения всех оборудования. К главным элементам общественной среды необходим особый подход, например выделение каким-либо визуальным способом (цвет, фактура, освещение). Ко всем элементам необходимо обеспечить максимально доступную обзорность и возможность осмотра;

– проектирование средств и конструкций, оборудования необходимого для всей общественной среды в едином стиле;

– выбор объемно-пространственного, цветового и светового решения общественной среды;

– разработка графического оформления общественной среды;

– обоснование интерактивного оборудования;

– все это имеет вид набросков и пояснительных записок;

– студенты выполняют чистовые эскизы;

– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;

– Pdf-файлы и jpg-файл;

– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Этап 3. Разработка технического проекта дизайна общественной среды.

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – на основании разработанного эскизного проекта разработать технический проект дизайна общественной среды.

– Обсуждение темы с каждым студентом.

– Обсуждение работ в группе.

– Отбор успешных решений.

– Точный план проекта общественной среды с указанием зон и мест размещения оборудования.

– 3D проект.

– Студенты выполняют чистовые эскизы.

– Прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;

– Pdf-файлы и jpg-файл;

– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Практическое задание № 33-42. Дизайн жилой среды

Этапы разработки:

Этап 1. Разработка концептуального решения дизайна жилой среды

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – разработать концептуальное решение дизайна жилой среды на заданную тему.

– анализ и обсуждение аналогов жилой среды с группой;

– обсуждение темы с каждым студентом;

– студенты разрабатывают черно-белые и цветные эскизы и консультируются с преподавателем;

– обсуждение работ в группе;

– отбор успешных решений;

– общие стилевые принципы, раскрывающие дизайн жилой среды архитектурно-художественными средствами;

– составление человекопотока перемещения по основным зонам жилой среды (кухня, гостиная, спальня, прихожая);

– композиционное размещение главных элементов жилой среды;
– решение основных задач графического оформления жилой среды. В каких зонах необходимо графически и интерьерно выделять определенные участки или важные моменты;
– выбор освещения жилой среды (искусственное, естественное, теплое, холодное, яркое, приглушенное);
– общее решение применяемых отделочных материалов;
– обосновать применение интерактивного оборудования, аудио, видео, технические средства, системы умный дом;
– проектное решение вспомогательных зон (балкон, кладовая);
– все это имеет вид набросков и пояснительных записок;
– студенты выполняют чистовые эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;
– Pdf-файлы и jpg-файл;
– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Этап 2. Эскизное решение дизайна жилой среды

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – на основании разработанного концептуального решения жилой среды разработать эскизный проект с детализацией концепции.
– обсуждение темы с каждым студентом;
– обсуждение работ в группе;
– отбор успешных решений;
– окончательное распределение жилой среды на темы;
– план размещения всех элементов жилой среды. К главным элементам необходим особый подход, например выделение на фоне каким-либо визуальным способом (цвет, фактура, освещение);
– проектирование средств и конструкций, оборудования необходимого для всей жилой среды;
– выбор объемно-пространственного, цветового и светового решения жилой среды;
– разработка графического оформления жилой среды;
– обоснование интерактивного оборудования, умный дом;
– все это имеет вид набросков и пояснительных записок;
– студенты выполняют чистовые эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;
– Pdf-файлы и jpg-файл;
– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Этап 3. Разработка технического проекта дизайна жилой среды

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – на основании разработанного эскизного проекта разработать технический проект жилой среды.
– Обсуждение темы с каждым студентом.
– Обсуждение работ в группе.
– Отбор успешных решений.

– Точный план проекта жилой среды с указанием зон и мест размещения элементов.
– 3D проект.
– Студенты выполняют чистовые эскизы.
– Прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;
– Pdf-файлы и jpg-файл;
– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Клаузура

Клаузура – это может быть отдельное учебное упражнение, или может сопровождать любой этап проектирования, или может быть первым шагом в сторону будущего крупного проекта. Особый вид профессионального творчества, близкий к импровизации на заданную тему, с помощью которого развивают воображение и фантазию, дизайнерское мышление, помогает отразить художественный замысел будущего проекта, быструю реакцию на рабочий процесс. С помощью клаузуры происходит непосредственное выявление композиционных особенностей и неординарный подход к видению образа проектной темы непосредственно в процессе исполнения, внезапно и неожиданно. Используя механизмы памяти и воображения, студент интуитивно учитывает требования, выражает представление об объекте проектирования в виде обобщённого зрительного образа. В клаузуре всегда остаются моменты неожиданности, неоднозначности выбора, неполноты наличного знания, неосознанных мотивов. Разработка клаузур не гарантирует полноценного проектного результата, но в этом и особенность эвристических приёмов, с их помощью не всегда приходят к удовлетворительному решению. Безусловным достоинством клаузуры считается то, что за одно занятие по дисциплине совершается сложный творчески-психологический процесс познания.

Клаузурный метод.

При помощи клаузурного метода у студентов формируется концентрация внимания на творческом поиске и концептуальных замыслах.

Клаузурный метод:

- клаузура на свободную тему;
- учебная клаузура по заданной теме;
- опережающая клаузура;
- аттестационная клаузура.

Проведение клаузур как метод, систематических тренировочных упражнений направлен на интенсификацию обучения, на развитие композиционных способностей и воображения у студентов. Клаузура мобилизует знания и опыт, провоцирует состояние вдохновения, на что и рассчитывает педагог на первых этапах творческого поиска. Метод вырабатывает у студента умение продуктивно мыслить, формирует стремление к новым идеям, творчеству, развивает находчивость при разработке темы, приучает студентов к быстрой реакции, сосредоточенности воли и целеустремленности, требует напряженного внимания, работы мысли и памяти. Время на срабатывание механизма интуиции у студентов разное, поэтому по результатам клаузуры нельзя в полной мере судить о его творческой потенции, однако важность систематических тренировок очевидна. Достоинства коротких проектов не делают их способными заменить длительные проекты. Необходимо их сочетание.

Исполнение клаузуры требует от студентов напряжения сил. Процесс выражения первичных образных представлений о теме индивидуален. Поэтому клаузура исполняется без вмешательства педагога, чтобы не нарушить начала творческого поиска. Клаузура может задаваться с различными целями: для поиска общего замысла, для решения локальной проблемы, в качестве контрольного упражнения.

1. Клаузура на свободную тему. Тема для свободной клаузуры обычно простая, задается на первых занятиях семестра для побуждения начала творческого процесса. В условиях неполноты и неопределенности информации об объекте и ограниченности времени создается эмоциональный фон, способствующий творческому поиску. Программа не содержит подробных описаний, а указывает основную цель проектирования, состав проекта, особенности ситуации потребления (использования), возможные технологии и материалы, объем проекта, масштаб и характер исполнения. Клаузура должна возбудить творческие интерес у студента и рассчитывается на выполнение в течение 1-3 ч. Клаузурный набросок должен содержать лишь то, что необходимо для раскрытия идеи: изображение должно быть обобщенным и выразительным. Размещение проекций на листе подчиняется общим компоновочным

требованиям, однако основное место может получить перспективный рисунок объекта проектирования или одна какая-либо проекция, наиболее ясно раскрывающая концепцию или образную характеристику объекта. Исполнительская манера должна соответствовать жанру темы.

2. Учебная клаузура по заданной теме. После вводной лекции проводится клаузура на основную тему. Благодаря избыточной информации, полученной студентом, тема встает перед ним во всей сложности. Навык позволяет студенту отобрать важнейшие исходные данные и в течение нескольких часов графически сформулировать свою первичную гипотезу о композиции объекта. Клаузура не всегда определяет дальнейший ход развития проекта, однако она сохраняет свою определенную творческую и познавательную ценность как субъективный образный охват темы в целом. Учебная клаузура помогает научиться креативно мыслить в ограниченных рамках, развить навык целостного видения визуального образа будущего проекта, вычленить в нём композиционные и цветографические акценты. В учебной клаузуре преподаватель может разрешить или запретить использовать информационные источники (интернет, литература). Может разрешить использовать информационные источники первые 20 минут. Это зависит от темы и цели учебной клаузуры.

3. Опережающая клаузура. В процессе проектирования метод клаузур применим при разработке проектов, в которых можно выделить частные аспекты темы. Выполняя несколько вариантов клаузур на одну тему изобразить связанные с развитием отдельные аспекты проекта. Например, цветографический анализ типов и видов аналогов объекта проектирования, цветографический анализ человекопотоков, цветографический анализ способов потребления или пользования объекта проектирования, поиск вариантов композиционного и цветографического проектного решения, варианты сценарного моделирования сторителлинга, клаузура, как собственный конкурс идей по теме и др. За преподавателем остаётся право предпочесть тот или иной характер клаузурного проектирования, в зависимости от творческого развития студентов, однако с представлением клаузур к просмотру основного проекта.

4. Аттестационная клаузура. Аттестационная клаузура выполняется в период экзаменационной сессии. Проверочная клаузура определяет степень развития композиционного мышления студента, креативной новизны и навыков самостоятельного творчества. При помощи аттестационной клаузуры проверяют практические знания и навыки студента при решении проектных задач, способность креативно мыслить в режиме ограниченных ресурсов, как умеет показать задуманный образ в соответствии с заданием, возможность планировать и рассчитывать своё время. В аттестационной клаузуре запрещено использовать информационные источники (интернет, литература). Качественный ее уровень учитывается при определении оценки по дисциплине за семестр и при аттестации студента.

Тема проекта может быть не известна до начала работы над клаузурой.

Клаузура выполняется определённое время, без участия преподавателя, от 60 минут до 180 минут. Время клаузуры зависит от её цели. Например, цель кратковременной клаузуры побудить студента концентрировать творческую энергию к интенсивной фантазии. Мотивировать его на продуктивное использование профессиональных навыков при первом знакомстве с темой, схватить и развить основную суть темы, определить в общих чертах образ и композиционный замысел. Цели более длительных клаузур, позволяют рассмотреть не только образ и композиционные особенности, но и варианты развития проектных решений. Прогнозирование позволяет выбрать оптимальный вариант для дальнейшей работы над проектом. Цель клаузуры определяет преподаватель в теме проекта.

Требования к выполнению клаузуры.

1. Клаузура выполняется студентом самостоятельно, без консультаций с преподавателем.
2. Клаузура выполняется в строгих временных рамках.
3. Клаузура – это графическая проекция начального моделирования будущего проекта в голове автора, поэтому требования к клаузуре, как к маленькому проекту: идея (образ), функция,

полнота подачи, графика, чёткая композиция изображения (иерархия центров, динамика, ритм, метр, масштаб).

4. Результатом клаузуры может быть цветографическое или объёмное макетное решение.

5. Клаузура выполняется вручную на листе бумаги форматом от А4 до А1 любого цвета.

6. Клаузура выполняется с использованием смешанных графических приёмов и техник, которыми владеет студент. В качестве материалов для исполнения графического рисунка используют: маркеры, линеры, гелевые ручки, акварель, гуашь, цветные карандаши, тушь, перо, кисти, цветная бумага и картон. Предоставляется свобода выбора средств выражения.

С чего начинают выполнять клаузуру.

Необходимо вспомнить и осмыслить теоретический материал вводного или лекционного занятия на тему проектируемого объекта. Уяснить цели и задачи проектирования, функциональные особенности проектируемого объекта, место его расположения или особенности использования. Клаузура выполняется на листе, ручной графикой. Графические изображения, раскрывающие идею, сопровождаются поясняющими надписями, стрелками, при необходимости дополняются детализированными рисунками.

Обсуждение клаузуры. На следующем этапе, после исполнения клаузуры, проводится ее разбор. Это важный учебно-воспитательный этап в обучении. Преподаватель анализирует клаузуры, обосновывает оценку каждому студенту. Метод клаузур способствует приобретению студентом навыков самостоятельности творческой работы, развитию самоконтроля студента, формированию высокого уровня его самооценки.

Примерные темы клаузур

1. Функции указателей систем навигации общественной среды.
2. Анализ человекопотока в общественной среде. Функции зонирования.
3. Концептуально-цветографический анализ общественной среды.
4. Технический и эргономический анализ оборудования в общественной среде.
5. Функциональные анализ оборудования в общественной среде.
6. Функции указателей систем навигации жилого пространства многоквартирных домов.
7. Анализ человекопотока в жилой среде. Функции зонирования кухни.
8. Анализ человекопотока в жилой среде. Функции зонирования гостинной.
9. Анализ человекопотока в жилой среде. Функции зонирования прихожей.
10. Концептуально-цветографический анализ жилой среды. Кухня.
11. Концептуально-цветографический анализ жилой среды. Гостиная.
12. Концептуально-цветографический анализ жилой среды. Спальня.

Приложение 5

Итоговая матрица SWOT-анализа

Методика SWOT-анализа позволяет понять свое текущее положение и выстроить стратегию развития проекта. SWOT-анализ представляет собой комплексный анализ проекта, применяется для исследования его внешней и внутренней среды. Матрица SWOT-анализа наглядно представляет сильные и слабые стороны проекта, а также возможности и угрозы, которые проявились или могут появиться в его внешней среде.

Матрица SWOT-анализа

Диаграмма SWOT	Внутренние факторы	Внешние факторы
Может способствовать достижению целей	Сильные стороны проекта **Strengths**	Потенциальные благоприятные возможности **Opportunities**
Может препятствовать достижению целей	Слабые стороны проекта **Weaknesses**	Потенциальные угрозы **Threats**

Пример SWOT-анализа проекта

	Внутренние факторы	**Внешние факторы**
Может способствовать достижению целей **Сильные стороны проекта**	– долгий срок службы – высокие художественно-эстетические характеристики – эргономичность – 100% экологичные материалы – можно сделать проект по эскизу заказчика – широкая продуктовая линейка	– появится авторская коллекция знаменитого дизайнера – предложение целевой аудитории новых изделий в линейке
Может препятствовать достижению целей **Слабые стороны проекта**	– долгий срок изготовления из-за наличия в объекте проектирования мелких деталей – ограниченная целевая аудитория – экологичные материалы требуют специальной технологии обработки	– конкурентные аналоги объекта проектирования быстро и регулярно обновляют дизайн – копирование дизайна продукта

Управление культуры Администрации города Екатеринбурга

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургская академия современного искусства»
(институт)

Кафедра актуальных культурных практик

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины Б1.В.02.ДВ.04.03

ЭКСПО-ДИЗАЙН

Направление подготовки
50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Направленность (профиль)
«Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем»

Квалификация выпускника
Бакалавр

для обучающихся очной формы обучения

Екатеринбург
2024

Рабочая программа дисциплины составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки бакалавров 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утв. Приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 № 532.

Разработчик(-и):

доцент кафедры актуальных культурных практик	И.Б. Босых
доцент кафедры актуальных культурных практик	У.П, Ефремова
(должность, кафедра)	(И.О. Фамилия)

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры актуальных культурных практик
протокол от 25.09.2024 № 2
(дата)

Заведующий кафедрой	У.П. Ефремова
	(И.О. Фамилия)

Согласовано:

Заведующий Библиотечно-информационным центром	С.П. Кожинова
	(И.О. Фамилия)

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины – формирование систематизированного знания об основах экспозиции и приобретение навыков выполнения экспозиционных проектов.

Задачи:

– формирование практических навыков объёмно-пространственного и конструктивного мышления, аналитического подхода к рассмотрению предметного окружения, а также приобретение навыков художественного изобразительного мастерства;

– развитие способностей к анализу визуальной структуры художественных произведений, природных и искусственных форм, принципов конструктивных решений и инженерных систем;

– изучение особенностей проектных решений в зависимости от конкретного функционального назначения объекта и сложившейся планировочной ситуации;

– формирование психологической готовности к профессиональной деятельности по избранной профессии, построение и последовательная реализация индивидуальной траектории профессионального саморазвития;

– формирование системы представлений о современных методах и приёмах создания экспо-дизайна;

– формирование понимания пластических, декоративных, колористических возможностей материалов для создания экспо-дизайна;

– обеспечение овладения методикой проведения дизайн-исследований и формирования проектных концепций в процессе разработки проектного решения;

– формирование теоретико-методологических основ деятельности с позиций системно-деятельностного подхода;

– воспитание мировоззренческих основ профессионального мышления дизайнера.

1.2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Экспо-Дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО), и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина является частью модуля М9. Модуль «Визуальная информация и коммуникация в области культуры».

Предшествующими для освоения дисциплины «Экспо-Дизайн» являются дисциплины «Дизайн-проектирование», «Графический дизайн»», «Композиция», «Цветоведение и колористика», «Рисунок». Дисциплина «Дизайн среды» устанавливает базовый уровень знаний для освоения дисциплины «Преддипломная практика». Дисциплина связана с изучением модуля М7 «Общепрофессиональные дисциплины (область профессиональной деятельности)».

Компетенции, формируемые в рамках изучения дисциплины:

ПК-2 – Способность самостоятельно или в составе творческой группы разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

ПК-4 – Способность осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в социально-культурной сфере.

Компетенции отрабатываются во время производственной практики 2 и преддипломной практики.

1.3. Формируемые компетенции

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
ПК-2	ПК-2.2. Способен выявлять и анализировать информацию для создания дизайн-проекта на этапе предпроектного анализа	**Знать:** – методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием экспозиционного дизайн-проекта; – методы анализа целевой аудитории. **Уметь:** – анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – применять методы анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта. **Владеть:** – методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – методами анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта
ПК-2	ПК-2.3. Способен разрабатывать концепцию проекта, объекты дизайна и техническое задание	**Знать:** – способы разработки концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – особенности составлении технического задания (брифа). **Уметь:** – осуществлять работу по разработке концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – составлять техническое задание (бриф). **Владеть:** – методами создания концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – методом создания техническое задание (брифа)
ПК-2	ПК-2.4. Способен проектировать и реализовывать дизайн-проект	**Знать:** – методы разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – профессиональные компьютерные программы для проектирования выставочного проекта; – технические свойства материалов для проектирования экспозиционного проекта. **Уметь:** – находить дизайн решения задач в проектировании экспозиционного проекта с

Код и название компетенции	Код и название индикаторов достижения компетенции	Дескрипторы компетенции
		учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования экспозиционного проекта; – учитывать свойства используемых материалов при проектировании экспозиционного проекта. **Владеть:** – методами разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании экспозиционного проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий; – способами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта
ПК-4	ПК-4.1. Способен осуществлять выбор показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации в области культуры и искусства	**Знать:** – нормативные документы по изготовлению экспозиционного продукта дизайна. **Уметь:** – применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве экспозиционного объекта. **Владеть:** – приемами выбора показателей проверки качества изготовления экспозиционного продукта дизайна в нормативных документах
ПК-4	ПК-4.2 Способен выбирать методы и средства контроля качества реализуемого дизайн-объекта	**Знать:** – показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна с учетом технологий. **Уметь:** – применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна в производстве с учетом технологий. **Владеть:** – способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов экспозиционного дизайна в производстве

2. Объем и виды учебной работы. График изучения дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц.

Виды и объем учебной работы, перечень контрольных мероприятий	Очная форма обучения
1. Виды и объем учебной работы (в академических часах)	
1.1. Всего часов	216
1.2. Контактная работа:	84
1.2.1. Лекции	–
1.2.2. Практические занятия	84
1.2.3. Лабораторные работы	–
1.3. Самостоятельная работа	102
1.4. Практическая подготовка	180
1.5. Контроль	30
2. График изучения дисциплины (курс, семестр)	
2.1. Курс	4
2.2. Семестр (-ы) изучения	7, 8
2.3. Экзамен (семестр)	7, 8
2.4. Зачет (семестр)	–
2.5. Курсовая работа(семестр)	–
2.6. Курсовая проект (семестр)	–
2.6. Контрольная работа (семестр)	–

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды учебных занятий для обучающихся очной формы обучения

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Раздел 1. Экспо-дизайн как раздел дизайна	–	**6**	–	**6**	**12**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
1.1. Экспо-дизайн как раздел дизайна	–	2	–	2	4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
1.2. Функции и классификация экспо-дизайна	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4;	Практические задания

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
						ПК-4.1; ПК-4.2	
Раздел 2. Основные направления экспо-дизайна	**–**	**24**	**–**	**24**	**48**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
2.1. Основные направления экспо-дизайна (дизайн музейных экспозиций и выставочных стендов)	–	12	–	12	24	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
2.2. Основные направления экспо-дизайна (дизайн торговых пространств)	–	12	–	12	24	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
Раздел 3. Основные положения проектирования экспо-дизайна	**–**	**12**	**–**	**12**	**24**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
3.1. Цели, функции, визуализация экспо-дизайна	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
3.2. Проектирование образа экспо-дизайна	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
3.3. Композиционные структуры экспо-дизайна	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
Раздел 4. Промышленная выставка	–	**20**	–	**18**	**38**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
4.1. Современные типы выставочных пространств	–	4	–	2	6	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
4.2. Этапы проектирования промышленной выставки	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
4.3. Концепция промышленной выставки	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
4.4. Проектирование промышленной выставки	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
4.5. Постпроектный анализ проекта промышленной выставки	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Практические задания
Раздел 5. Музейная выставка	**–**	**22**	**–**	**42**	**64**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
5.1. Современные типы музейных пространств	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
5.2. Теоретический этап проектирования музейной выставки	–	4	–	4	8	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
5.3. Концепция музейной выставки	–	4	–	6	10	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
5.4. Проектирование музейной выставки	–	6	–	14	20	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания
5.5. Постпроектный анализ проекта музейной выставки	–	4	–	14	18	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	Практические задания

Наименование раздела дисциплины	Количество академических часов по видам учебных занятий по очной форме обучения					Код индикатора компетенции	Формы текущего и промежуточного контроля
	Лекции	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа	Всего часов		
		Практические занятия	Лабораторные работы				
Контроль	–	–	–	–	**30**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	–
ИТОГО:	–	**84**	**–**	**102**	**216**	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	Вопросы к экзамену, защита проекта

3.2 Содержание разделов дисциплины

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 1	1.1. Экспо-дизайн как раздел дизайна	Социально-экономическая потребность в экспо-дизайне. Определение экспо-дизайн. Современный дизайн выставки как область деятельности. Всемирные выставки**.** Экспо-дизайн – это направление дизайна, которое создаёт выгодную среду для демонстрации товаров и услуг. Такая среда создаётся с помощью архитектурных, декоративных или интерактивных средств. Выбор технологий во многом зависит от особенностей экспозиции. Краткая история экспо-дизайна и развития отделочных материалов, выставочного оборудования и строительных технологий. История выставочного дела. История возникновения первых международных выставок. Исторические стили в экспо-дизайне. Модернизм в экспо-дизайне. Современные стили в экспо-дизайне. История экспо-дизайна в России XIX -XXI вв.
	1.2. Функции и классификация экспо-дизайна	Основные функции экспо-дизайна – эстетическая (иметь продуманную композицию, соответствовать принципам гармонии) и демонстрационная (выгодно представить товары и услуги). Классификация выставок: отраслевые и межотраслевые; региональные и

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		международные; *по целевой направленности.* Виды выставок по тематической принадлежности: творческие, художественные, технические, рекламные, научные, промышленные, торговые, образовательные. Дизайн выставочного оборудования: история развития и современные технологии. Элементы выставочного стенда. Стол для работы стендиста. Фирменный стиль персонала. Буклет. Подставка под буклет на стенде. Оформление демонстрационного стенда. Аудиовизуальные средства экспозиционного дизайна
Раздел 2	2.1. Основные направления экспо-дизайна (дизайн музейных экспозиций и выставочных стендов)	Современный экспо-дизайн как область деятельности в России и зарубежом. Типы экспо-дизайна и особенности их формирования: модульные, стационарные, среда-событие, интегральные средовые формы. Экспо-дизайн включает два основных направления. Дизайн музейных экспозиций и выставочных стендов. Музейная выставка призвана дать посетителям соответствующие знания, научить их должным образом ориентироваться среди экспонатов. Функциями музейных экспозиций являются хранение и передача культурного наследия, создание комфортного коммуникативного пространства, просветительная, воспитательная, компенсаторная и другие. Выставочный дизайн. Проектирование экспозиций – разработка концепта, оформление помещения, создание графических материалов, информационных табличек и указателей
	2.2. Основные направления экспо-дизайна (дизайн торговых пространств)	Оформление торговых пространств. Работа с витринами магазинов, кофеен, ресторанами, торговыми центрами. Это направление дизайна среды тесно связано с маркетингом и брендингом, поскольку торговое пространство должно соответствовать концепции бренда и содержать элементы айдентики, наружная реклама. Дневное естественное освещение и светильники. ориентация по сторонам света. Выбор освещения исходя из функционального назначения выставочных пространств. Понятие «архитектура света». Значение теплого и холодного освещения, выбор светильника. Стили светильников. Понятие «гигиена света». Цветовой круг Иттена. Гармонии цветовых отношений (холодные, тёплые, тёпло-холодные). Основные принципы цветовых сочетаний. Психология цвета. Эмоциональные впечатления от светоцветовых сочетаний

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
Раздел 3	3.1. Цели, функции, визуализация экспо-дизайна	Цели и средства проектирования экспо-дизайна. Тематическое планирование выставки. Основные положения. Двойная природа целей экспо-дизайна, роль комплекса объективных факторов, его художественная интерпретация. Функция как объект и фактор дизайнерской деятельности экспо-дизайна. Многозначность связей «функция — форма». Основные типы связей: «отражение» действия, масштаб и масштабность, «инструментальные» и «результативные» функции, пространственные, объемные и плоскостные задачи. Визуализация целевых установок дизайн-проектирования экспо-дизайна. Элементарные слагаемые зрительных образов (форма, цвет, размер и пр.), их соединение в комплексные визуальные структуры (объем, пространство, масса, светоцветовая система, ансамбли произведений дизайна) и суммарные образные представления. Современное выставочное оборудование-модуль, каркас, ширма, стенд и пр.
	3.2. Проектирование образа экспо-дизайна	Базовые категории дизайнерского проектирования экспо-дизайна. Интегральные слагаемые дизайнерского образа. Эмоциональная ориентация, масштабность и тектоническая структура, их роль в формировании образного содержания дизайн-объекта. Дизайн-форма как визуально-смысловая целостность. Понятие о композиции в экспо-дизайне. Предпосылки и цели нормирования композиционных систем. Эмоционально-эстетическое содержание средств визуализации дизайнерских решений экспо-дизайна
	3.3. Композиционные структуры экспо-дизайна	Композиция как организационная и содержательная категория экспо-дизайна. Элементы композиции, средства и приемы формирования композиционных конструкций. Типы композиционных структур, их плоскостные, объемные и пространственные вариации и приемы формирования композиционных конструкций. Проектный анализ и задачи гармонизации дизайнерского решения экспо-дизайна. Авторский контроль за реализацией дизайнерской идеи в процессе проектирования экспо-дизайна. Условные композиционные схемы как средство поиска отклонений от первоначального замысла. Принципы

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		гармонизации (совершенствования) проектного решения
Раздел 4	4.1. Современные типы выставочных пространств	Современные типы выставочных пространств. Экспозиционные средства выставочной деятельности. Приемы трансформации помещений универсального использования. Приемы искусственного освещения и современное осветительное оборудование. Цветовые решения и отделочные материалы
	4.2. Этапы проектирования промышленной выставки	Этапы проектирования дизайна промышленной выставки. Проведение предпроектных аналитических исследований по заданию «Дизайн промышленной выставки». Изучение целевой аудитории, которая будет посещать пространство промышленной выставки. Изучение объекта проектирования. Изучение трендов в дизайне промышленной выставки. Этапы и процедура анализа. Определение критериев оценки. Анализ материалов: фактура, текстура, тактильные ощущения, технологии обработки. Вывод по результатам проведённого предпроектного анализа и выявление проектной проблемы
	4.3. Концепция промышленной выставки	Разработка концепции с использованием методов генерации идей: мозговой штурм (мозговое письмо, ролевой штурм, обратный мозговой штурм, круговой мозговой штурм); шесть мыслящих шляп; синектика; метод Уолта Диснея; морфологический анализ. Создание карты ассоциаций и карты мышления к своей теме по заданию. Концептуальные тропы (метафора, гипербола, литота, метонимия и др.). Концепция дизайна промышленной выставки. Зонирование пространства. Поиск образа промышленной выставки. Использование техник креативного мышления при поиске образа промышленной выставки. Типология промышленной выставки. Функциональная составляющая промышленной выставки. Эргономика. Антропометрия. Баланс образа и функции. Основные мотивы и рабочие гипотезы, сценарные концепции
	4.4. Проектирование промышленной выставки	Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса – основа деятельности по разработке дизайна промышленной выставки. Фор-эскиз. Представить несколько вариантов эскизов дизайна промышленной выставки и обосновать выбор одного из них. Анализ и выбор вариантов. Утверждение образа. Создание развёртки дизайна промышленной выставки

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		(стены, пол, потолок или план участка со сторонами). Цвето-графическое решение дизайна промышленной выставки. Техническая разработка дизайна промышленной выставки. Работа над созданием дизайна промышленной выставки в профессиональных программах. Визуализация. Чертежи в необходимых проекциях, 3D-проекция. Экспликация материалов и оборудования. Презентация проекта дизайна промышленной выставки
	4.5. Постпроектный анализ проекта промышленной выставки	SWOT–анализ, на выявление сильных и слабых сторон проекта. Внесение правок в итоговый дизайн промышленной выставки. Презентация готового проекта дизайна промышленной выставки. Авторский надзор
Раздел 5	5.1. Современные типы музейных пространств	История формирования музейного экспозиционного дизайна в России и за рубежом. Классификация и типология музейных выставок. Особенности оформления музейной экспозиции. Эстетические свойства музейной экспозиции. Специфика выставочного музейного оборудования. Цветовое решение и световое оснащение музейной экспозиции. Образно-сюжетное проектирование музейной экспозиции
	5.2. Этапы проектирования музейной выставки	Этапы проектирования дизайна музейной выставки. Проведение предпроектных аналитических исследований по заданию «Дизайн музейной выставки». Изучение целевой аудитории, которая посетит пространство музейной выставки. Изучение объекта проектирования. Изучение трендов в дизайне музейной выставки. Этапы и процедура анализа. Определение критериев оценки. Анализ материалов: фактура, текстура, тактильные ощущения, технологии обработки. Вывод по результатам проведённого предпроектного анализа и выявление проектной проблемы
	5.3. Концепция музейной выставки	Разработка концепции с использованием методов генерации идей: мозговой штурм (мозговое письмо, ролевой штурм, обратный мозговой штурм, круговой мозговой штурм); шесть мыслящих шляп; синектика; метод Уолта Диснея; морфологический анализ. Создание карты ассоциаций и карты мышления к своей теме по заданию. Концептуальные тропы (метафора, гипербола, литота, метонимия и др.). Концепция дизайна музейной выставки. Зонирование пространства.

№ раздела	Наименование темы	Содержание темы
		Поиск образа музейной выставки. Использование техник креативного мышления при поиске образа музейной выставки. Типология музейной выставки. Функциональная составляющая музейной выставки. Эргономика. Антропометрия. Баланс образа и функции
	5.4. Проектирование музейной выставки	Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса – основа деятельности по разработке дизайна музейной выставки. Фор-эскиз. Представить несколько вариантов эскизов дизайна музейной выставки и обосновать выбор одного из них. Анализ и выбор вариантов. Утверждение образа. Создание развёртки дизайна музейной выставки (стены, пол, потолок или план участка со сторонами). Цвето-графическое решение дизайна музейной выставки. Техническая разработка дизайна музейной выставки. Работа над созданием дизайна музейной выставки в профессиональных программах. Визуализация. Чертежи в необходимых проекциях, 3D-проекция. Экспликация материалов и оборудования. Презентация проекта музейной выставки
	5.5. Постпроектный анализ проекта музейной выставки	SWOT-анализ, на выявление сильных и слабых сторон проекта. Внесение правок в итоговый дизайн музейной выставки. Презентация готового проекта дизайна музейной выставки. Авторский надзор

Тематика практических работ и самостоятельных работ представлена в приложениях 1-5.

3.3. Применяемые образовательные технологии

При проведении учебных занятий используются следующие педагогические технологии: интерактивные лекции, групповые дискуссии, опора на результаты научных исследований, технология «Дебаты», для развития у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств. Подобные технологии используются для лиц с ОВЗ.

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

4.1. Критерии оценки сформированности компетенций для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
ПК-2	**Имеет представления:** – о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимых для работы над созданием экспозиционного дизайн-проекта; – о методах анализа целевой аудитории; – о способах разработки концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – об особенностях составления технического задания (брифа); – о методах разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – о профессиональных компьютерных программах для проектирования выставочного проекта; – о технических свойствах материалов для проектирования экспозиционного проекта	**Знает:** – методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием экспозиционного дизайн-проекта; – методы анализа целевой аудитории; – способы разработки концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – особенности составлении технического задания (брифа); – методы разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – профессиональные компьютерные программы для проектирования выставочного проекта; – технические свойства материалов для проектирования экспозиционного проекта	**Имеет глубокие знания:** – о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимых для работы над созданием экспозиционного дизайн-проекта; – о методах анализа целевой аудитории; – о способах разработки концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – об особенностях составления технического задания (брифа); – о методах разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – о профессиональных компьютерных программах для проектирования выставочного проекта; – о технических свойствах материалов для проектирования экспозиционного проекта
	Умеет: – с помощью анализировать текстовую и визуальную	**Умеет:** – анализировать текстовую и визуальную информацию,	**Умеет:** – в системе анализировать текстовую и визуальную информацию,

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	информацию, необходимую для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – ситуативно применять методы анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – с помощью осуществлять работу по разработке концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – с помощью составлять техническое задание (бриф); – с помощью находить дизайн решения задач в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – ситуативно использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования экспозиционного проекта; – с помощью учитывать свойства используемых материалов при проектировании	необходимую для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – применять методы анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – осуществлять работу по разработке концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – составлять техническое задание (бриф); – находить дизайн решения задач в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования экспозиционного проекта; – учитывать свойства используемых материалов при проектировании экспозиционного проекта	необходимую для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – эффективно применять методы анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – эффективно осуществлять работу по разработке концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – эффективно составлять техническое задание (бриф); – находить эффективный дизайн решения задач в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории; – эффективно использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования экспозиционного проекта; – в системе учитывать свойства используемых материалов при проектировании экспозиционного проекта

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	экспозиционного проекта		
	Владеет: – основными методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – базовыми методами анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – отдельными методами создания концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – частично методом создания техническое задание (брифа); – основными методами разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – отдельными методами технического воплощения замысла в проектировании экспозиционного проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;	**Владеет:** – методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – методами анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – методами создания концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – методом создания техническое задание (брифа); – методами разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – методами технического воплощения замысла в проектировании экспозиционного проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий; – способами учета технических свойств материалов при проектировании	**Владеет:** – комплексом методов анализа текстовой и визуальной информации для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – системой методов анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта; – комплексом методов создания концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы; – в полном объеме методом создания техническое задание (брифа); – системой методов разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории; – комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании экспозиционного проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий; – различными способами учета технических свойств

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	– основными способами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта	экспозиционного проекта	материалов при проектировании экспозиционного проекта
ПК-4	**Имеет представления:** – о нормативных документах по изготовлению экспозиционного продукта дизайна; – о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна с учетом технологий	**Знает:** – нормативные документы по изготовлению экспозиционного продукта дизайна; – показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна с учетом технологий	**Имеет глубокие знания:** – о нормативных документах по изготовлению экспозиционного продукта дизайна; – о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна с учетом технологий
	Умеет: – с помощью применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве экспозиционного объекта; – с помощью применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна в производстве с учетом технологий	**Умеет:** – применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве экспозиционного объекта; – применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна в производстве с учетом технологий	**Умеет:** – эффективно применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве экспозиционного объекта; – в полном объеме применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна в производстве с учетом технологий
	Владеет: – неотработанными приемами выбора показателей проверки качества изготовления экспозиционного продукта дизайна в	**Владеет:** – приемами выбора показателей проверки качества изготовления экспозиционного продукта дизайна в	**Владеет:** – отработанными приемами выбора показателей проверки качества изготовления экспозиционного продукта дизайна в

Код компетенции	Критерии оценивания компетенций в соответствии с уровнем освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования и шкала оценивания		
	Пороговый (удовлетворительно) 55-70 баллов	**Базовый (хорошо) 71-85 баллов**	**Повышенный (отлично) 86-100 баллов**
	нормативных документах; – основными способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов экспозиционного дизайна в производстве	нормативных документах; – способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов экспозиционного дизайна в производстве	нормативных документах; – различными способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов экспозиционного дизайна в производстве

4.2. Примерные контрольные вопросы и задания для проведения текущего контроля, промежуточной аттестации и контроля самостоятельной работы обучающегося по отдельным разделам темы

Примерные контрольные вопросы и задания для текущего контроля по дисциплине

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	1.1	*Вопросы и задания:* 1. Сфера деятельности дизайнера выставочных пространств. 2. Основные концепции экспо-дизайна в XIX-XXI вв. 3. Клаузура: графический сравнительный анализ стилистической образности выставочных пространств – сравнить стиль модерн и хай-тек в экспо-дизайне. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	1.2	*Вопросы и задания:* 1. Основные функции экспо-дизайна. 2. Основные эргономические функции в экспо-дизайна. 3. Клаузура: функциональные основы зонирования пространства экспо-дизайна. Приемы планировки. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	2.1	*Вопросы и задания:* 1. Классификация и типология выставочных пространств. 2. Этапы проектирования экспо-дизайна. 3. Клаузура: типологическая образность выставочного пространства – сравнить промышленный тип выставки и рекламно-

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			торговый тип выставки. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	2.2	*Вопросы и задания:* 1. Принципы гармонии цветовых отношений при проектировании торговых выставочных пространств. 2. Эмоциональные впечатления от светоцветовых сочетаний в экспо-дизайне. 3. Клаузура: оптические иллюзии в экспо-дизайне - «удаление» пространства. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	3.1	*Вопросы и задания:* 1. Цели и средства проектирования в экспо-дизайне. 2. Функция как объект и фактор дизайнерской деятельности в экспо-дизайне. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем из элементарных слагаемых зрительных образов (форма, цвет, размер и пр.) на примере в экспо-дизайна. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	3.2	*Вопросы и задания:* 1. Базовые категории дизайнерского проектирования в экспо-дизайне. 2. Понятие о композиции в экспо-дизайне. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем (композиционный и масштабный анализы) на примере экспо-дизайна. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	3.3	*Вопросы и задания:* 1. Композиция как организационная и содержательная категория экспо-дизайна. 2. Авторский контроль за реализацией дизайнерской идеи в процессе проектирования экспо-дизайна. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем из элементов композиции, средств и приемов формирования композиционных конструкций (их плоскостные, объемные и пространственные вариации и пр.) на примере экспо-дизайна. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	4.1	*Вопросы и задания:* 1. Современные типы выставочных пространств промышленных выставок. 2. Принципы функционального зонирования в экспо-дизайне промышленных выставок. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем (композиционный,

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			масштабный анализы) на примере функционального зонирования в экспо-дизайне промышленных выставок. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	4.2	*Вопросы и задания:* 1. Проведение предпроектных аналитических исследований по заданию «Экспо-дизайн промышленных выставок». 2. Анализ материалов: фактура, текстура, тактильные ощущения, технологии обработки. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем (композиционный, масштабный анализы) на примере типов материалов для Экспо-дизайна промышленных выставок. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. «Экспо-дизайн промышленной выставки». Разработать дизайн-проект выставочного стенда промышленной выставки, который будет включать в себя создание фирменного стиля: логотип, цветографическое решение, демонстрационный стенд, информационный стенд, стол для работы стендиста, освещение, буклет, подставку под буклет, фирменный стиль персонала. Выполнить в графике и объёмном макете
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	4.3	*Вопросы и задания:* 1. Разработка концепции экспо-дизайна промышленных выставок с использованием методов генерации идей. 2. Связь концепции экспо-дизайна промышленных выставок и зонирование пространства. 3. Клаузура: стилистическая образность концепции экспо-дизайна промышленных выставок – стиль эклектика. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. «Экспо-дизайн промышленной выставки». Продолжение работы над заданием
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	4.4	*Вопросы и задания:* 1. Цвето-графическое решение экспо-дизайна промышленных выставок. 2. Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса в экспо-дизайна промышленных выставок. 3. Клаузура: образно-планировочное решение экспо-дизайна промышленных выставок. Цветографическая формальная композиция.

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			Практическое задание: 1. «Экспо-дизайн промышленной выставки». Продолжение работы над заданием
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1; ПК-4.2	4.5	*Вопросы и задания:* 1. Значение SWOT-анализа, на выявление сильных и слабых сторон проекта экспо-дизайн промышленных выставок. 2. Структура презентации готового проекта в экспо-дизайна промышленных выставок. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем SWOT-анализа для проекта экспо-дизайн промышленных выставок. Цветографическая формальная композиция. Авторский надзор
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	5.1	*Вопросы и задания:* 1. Современные типы выставочных пространств музейных выставок. 2. Принципы функционального зонирования в экспо-дизайне музейных выставок. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем (композиционный, масштабный анализы) на примере функционального зонирования в экспо-дизайне музейных выставок. Цветографическая формальная композиция
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	5.2	*Вопросы и задания:* 1. Проведение предпроектных аналитических исследований по заданию «Экспо-дизайн музейных выставок». 2. Анализ материалов: фактура, текстура, тактильные ощущения, технологии обработки. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем (композиционный, масштабный анализы) на примере типов материалов для экспо-дизайна музейных выставок. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. «Экспо-дизайн музейной выставки». Разработать дизайн-проект выставочного стенда музейной выставки, который будет включать в себя создание: тематического стиля, цветографическое решение, демонстрационный стенд, информационный стенд, освещение. Выполнить в графике и объёмном макете
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	5.3	*Вопросы и задания:* 1. Разработка концепции экспо-дизайна музейных выставок с использованием методов генерации идей.

Код компетенции	Код индикатора компетенции	Номер темы	Примерные вопросы и задания для оценки сформированности компетенции
			2. Связь концепции экспо-дизайна музейных выставок и зонирование пространства. 3. Клаузура: стилистическая образность концепции экспо-дизайна музейных выставок – стиль эклектика. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. «Экспо-дизайн музейной выставки». Продолжение работы над заданием
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	5.4	*Вопросы и задания:* 1. Цвето-графическое решение экспо-дизайна музейных выставок. 2. Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса в экспо-дизайна музейных выставок. 3. Клаузура: образно-планировочное решение экспо-дизайна музейных выставок. Цветографическая формальная композиция. *Практическое задание:* 1. «Экспо-дизайн музейной выставки». Продолжение работы над заданием
ПК-2; ПК-4	ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-2.4; ПК-4.1	5.5	*Вопросы и задания:* 1. Значение SWOT-анализа для выявления сильных и слабых сторон проекта экспо-дизайн музейных выставок. 2. Структура презентации готового проекта в экспо-дизайна музейных выставок. 3. Клаузура: составление условных аналитических схем SWOT-анализа для проекта экспо-дизайн музейных выставок. Цветографическая формальная композиция. Авторский надзор

Примерные контрольные вопросы и задания для оценки самостоятельной работы студентов по дисциплине

По всем темам результаты самостоятельной работы проверяются в рамках текущего контроля на практических занятиях.

Примерные контрольные вопросы и задания для промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация (экзамен) по дисциплине «Экспо-дизайн» осуществляется в форме устного опроса (по экзаменационным билетам) и состоит из 2-х частей: проверки теоретических знаний (ответы на 2 теоретических вопроса), и проверки умений и опыта деятельности (представление результатов практического задания).

Практическое задание заключается в предъявлении и защите, разработанной в течение семестра клаузуры по одной из изучаемых тем.

Вопросы к экзамену

1. Раскрыть содержание терминов «дизайн», «экспо-дизайн».

2. Сфера деятельности дизайнера выставочного пространства.
3. Краткая история экспо-дизайна и развития отделочных материалов.
4. Краткая история экспо-дизайна и развития выставочного оборудования.
5. Исторические стили в экспо-дизайне.
6. Модернизм в экспо-дизайне.
7. Современные стили в экспо-дизайне.
8. Основные концепции экспо-дизайна в XIX-XXI вв.
9. Основные этапы истории экспо-дизайна в России XIX-XXI вв.
10. Особенности функционального, образного, сценарного подхода в проектировании экспо-дизайна.
11. Классификация и типология выставочных пространств. Влияние дизайна на тип и вид выставки.
12. Этапы проектирования экспозиций – разработка концепта.
13. Особенности оформления торговых пространств, витрин.
14. Принципы выбора освещения по функциональному назначению выставочных пространств. Понятие «гигиена света».
15. Функциональное зонирование выставочного пространства.
16. Визуализация и светодизайн выставочного пространства.
17. Функциональное значение теплого и холодного освещения в экспо-дизайне, выбор светильника.
18. Основные принципы цветовых сочетаний в экспо-дизайне Психология цвета.
19. Виды и типы текстур в экспо-дизайне. Принципы создания тактильных моментов, которые вызывают прикосновения.
20. Композиционные приёмы размещения цветовых и текстурных акцентов в экспо-дизайне.
21. Цели и средства проектирования экспо-дизайна.
22. Двойная природа целей экспо-дизайна, роль комплекса объективных факторов, его художественная интерпретация.
23. Многозначность связей «функция – форма».
24. Визуализация целевых установок дизайн-проектирования экспо-дизайна.
25. Элементарные слагаемые зрительных образов (форма, цвет, размер и пр.).
26. Базовые категории дизайнерского проектирования экспо-дизайна.
27. Понятие о композиции в экспо-дизайне.
28. Предпосылки и цели нормирования композиционных систем.
29. Эмоционально-эстетическое содержание средств визуализации дизайнерских решений экспо-дизайна.
30. Композиция как организационная и содержательная категория экспо-дизайна.
31. Типы композиционных структур, их плоскостные, объемные и пространственные вариации.
32. Проектный анализ и задачи гармонизации дизайнерского решения экспо-дизайна.
33. Авторский контроль за реализацией дизайнерской идеи в процессе проектирования экспо-дизайна.
34. Условные композиционные схемы как средство поиска отклонений от первоначального замысла.
35. Принципы гармонизации (совершенствования) проектного решения.
36. Современные типы выставочных пространств промышленной выставки.
37. Приемы трансформации помещений универсального использования промышленной выставки.
38. Приемы искусственного освещения и современное осветительное оборудование в промышленной выставке.
39. Цветовые решения и отделочные материалы в промышленной выставке.
40. Этапы проектирования дизайна промышленной выставки.

41. Проведение предпроектных аналитических исследований по заданию «Дизайн промышленной выставки».

42. Современные тренды в дизайне промышленной выставки.

43. Разработка концепции промышленной выставки с использованием методов генерации идей.

44. Методы поиска образа промышленной выставки.

45. Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса – основа деятельности по разработке дизайна промышленной выставки.

46. Значение цвето-графического решения дизайна промышленной выставки.

47. Современные типы выставочных пространств музейной выставки.

48. Приемы трансформации помещений универсального использования музейной выставки.

49. Приемы искусственного освещения и современное осветительное оборудование в музейной выставке

50. Цветовые решения и отделочные материалы в музейной выставке.

51. Этапы проектирования дизайна музейной выставки.

52. Проведение предпроектных аналитических исследований по заданию «Дизайн музейной выставки».

53. Современные тренды в дизайне музейной выставки.

54. Разработка концепции музейной выставки с использованием методов генерации идей.

55. Методы поиска образа музейной выставки.

56. Морфологический метод проектирования Дж. К. Джонса – основа деятельности по разработке дизайна музейной выставки.

57. Значение цвето-графического решения дизайна музейной выставки.

58. Для чего осуществляют авторский надзор, в чем он состоит.

Пример экзаменационного билета:

1. Пять принципов современной архитектуры Ле Корбюзье и примеры его работ

2. Основные принципы цветовых сочетаний в экспо-дизайне музейных пространств. Психология цвета. Примеры музейной среды.

3. Практическое задание. Клаузура: составление условных аналитических схем из элементов композиции, средств и приемов формирования композиционных конструкций (их плоскостные, объемные и пространственные вариации и пр.) на примере экспо-дизайна промышленной выставки.

Критерии оценивания заданий на промежуточную аттестацию

От «27» до «30» баллов

Имеет глубокие знания:

- о методах анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием экспозиционного дизайн-проекта;
- о методах анализа целевой аудитории;
- о способах разработки концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;
- об особенностях составлении технического задания (брифа);
- о методах разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;
- в профессиональных компьютерных программах для проектирования выставочного проекта;
- о технических свойствах материалов для проектирования экспозиционного проекта;
- о нормативных документах по изготовлению экспозиционного продукта дизайна;
- о показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна с учетом технологий.

Умеет:

– свободно анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– свободно применять методы анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– эффективно осуществлять работу по разработке концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– свободно составлять техническое задание (брифа);

– свободно находить дизайн решения задач в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– свободно использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования экспозиционного проекта;

– обоснованно учитывать свойства используемых материалов при проектировании экспозиционного проекта;

– свободно применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве экспозиционного объекта;

– свободно применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна в производстве с учетом технологий.

Владеет:

– разнообразными методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– разнообразными методами анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта.

– разнообразными методами создания концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– разнообразными методами создания техническое задание (брифа);

– разнообразными методами разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– системой методов технического воплощения замысла в проектировании экспозиционного проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– разнообразными методами способами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта;

– свободно приемами выбора показателей проверки качества изготовления экспозиционного продукта дизайна в нормативных документах;

– свободно способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов экспозиционного дизайна в производстве.

Ответ на 2 вопроса и демонстрация практического задания. Материал усвоен в полном объеме, без существенных пробелов и ошибок, не требует дополнительных вопросов, выводы опираются на теоретические и практические знания, в ответе студент проявляет умение доказательно объяснять факты и явления, проектные проблемы. Ответ подкрепляется примерами из проектных источников и литературы. Ответ обучающегося логически выстроен, речь грамотная, студент осмыслено использует в суждениях научную и профессиональную терминологию. Аргументировано излагает и отстаивает собственную точку зрения по вопросам.

От «20» до «26» баллов

Знает:

– методы анализа текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием экспозиционного дизайн-проекта;

– методы анализа целевой аудитории;

– способы разработки концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– особенности составлении технического задания (брифа);

– методы разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– профессиональные компьютерные программы для проектирования выставочного проекта;

– технические свойства материалов для проектирования экспозиционного проекта;

– нормативные документы по изготовлению экспозиционного продукта дизайна;

– показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна с учетом технологий.

Умеет:

– анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– применять методы анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– осуществлять работу по разработке концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– составлять техническое задание (брифа);

– находить дизайн решения задач в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования экспозиционного проекта;

– учитывать свойства используемых материалов при проектировании экспозиционного проекта;

– применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве экспозиционного объекта;

– применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна в производстве с учетом технологий.

Владеет:

– методами анализа текстовой и визуальной информации для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– методами анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– методами создания концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– методом создания техническое задание (брифа);

– методами разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании экспозиционного проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– способами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта;

– приемами выбора показателей проверки качества изготовления экспозиционного продукта дизайна в нормативных документах;

– способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов экспозиционного дизайна в производстве.

Ответ на 2 вопроса и демонстрация практического задания. Обучающимся в усвоении материала допущены незначительные пробелы и ошибки, изложение материала недостаточно систематизированное и последовательное, выводы доказательны, но содержат отдельные неточности, применяются не все требуемые теоретические и практические знания. В ответе студент приводит точки зрения на проблему. Ответ обучающегося логически выстроен, речь грамотная (речевые ошибки единичны), студент осмыслено использует в суждениях научную и

профессиональную терминологию, не затрудняется в ответах на поставленные преподавателями вопросы. Может изложить собственную точку зрения по ряду спорных вопросов.

От «10» до «19» баллов

Имеет представление:

– об основных методах текстовой и визуальной информации необходимые для работы над созданием экспозиционного дизайн-проекта;

– об основных методах целевой аудитории;

– об основных способах разработки концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– об основных особенностях составлении технического задания (брифа);

– об основных методах разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– на низком уровне профессиональные компьютерные программы для проектирования выставочного проекта;

– об основных технических свойства материалов для проектирования экспозиционного проекта;

– об основных нормативных документах по изготовлению экспозиционного продукта дизайна;

– об основных показателях и средствах контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна с учетом технологий.

Умеет:

– на низком уровне анализировать текстовую и визуальную информацию, необходимую для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– на низком уровне применять методы анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– на низком уровне осуществлять работу по разработке концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– на низком уровне составлять техническое задание (брифа);

– на низком уровне находить дизайн решения задач в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенности целевой аудитории;

– на низком уровне использовать профессиональные компьютерные программы для проектирования экспозиционного проекта;

– на низком уровне учитывать свойства используемых материалов при проектировании экспозиционного проекта;

– на низком уровне применять нормативные документы для выбора показателей проверки качества изготовления в производстве экспозиционного объекта;

– на низком уровне применять показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов экспозиционного дизайна в производстве с учетом технологий.

Владеет:

– на низком уровне навыками анализа текстовой и визуальной информации для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– на низком уровне навыками анализа целевой аудитории для разработки экспозиционного дизайн-проекта;

– на низком уровне методами создания концепции экспозиционного проекта самостоятельно или в рамках рабочей группы;

– на низком уровне методом создания техническое задание (брифа);

– на низком уровне методами разработки дизайн решений в проектировании экспозиционного проекта с учетом пожеланий заказчика и особенностей целевой аудитории;

– на низком уровне комплексом методов технического воплощения замысла в проектировании экспозиционного проекта с помощью профессиональных компьютерных технологий;

– на низком уровне способами учета технических свойств материалов при проектировании экспозиционного проекта;

– на низком уровне приемами выбора показателей проверки качества изготовления экспозиционного продукта дизайна в нормативных документах;

– на низком уровне способами разработки критериев проверки контроля качества в зависимости от технологий изготовления объектов экспозиционного дизайна в производстве.

Ответ на 2 вопроса и демонстрация практического задания. Обучающийся знает основной материал, но испытывает трудности в его самостоятельном воспроизведении, в усвоении материала допускаются существенные пробелы, изложение недостаточно самостоятельное (пересказ учебника), содержит существенные ошибки, в том числе в выводах, аргументация слабая, речь бедная, ответ не подкреплен точками зазрения авторов. Нарушена логика выстраивания ответа. Допускает неточности в использовании научной и профессиональной терминологии. Испытывает трудности при ответе на вопросы преподавателя.

От «0» до «9» баллов

Компетенции не сформированы. Обучающимся не усвоена большая часть материала, имеются отдельные представления об изучаемом материале. Ответ не подкреплен первоисточниками и точками зрения автора по излагаемой проблеме. В ответе обучающегося не прослеживаются межпредметные связи. Отрывочные теоретические высказывания студент не иллюстрирует соответствующими примерами, что свидетельствует о неумении студента анализировать собственную деятельность, делать адекватные выводы и умозаключения. Обучающийся не владеет научной и профессиональной терминологией.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

5.1. Балльно-рейтинговая система оценивания уровня сформированности компетенции

№ п/п	Виды деятельности	Количество баллов	
		минимум	**максимум**
1.	Выполнение практических заданий	9	18
2.	Активность, самостоятельность суждений, участие в диалоге	4	4
3.	Выполнение поисковых эскизов	2	2
4.	Участие в обсуждении вариантов концепций	3	4
5.	Самостоятельное доделывание графических работ, начатых на аудиторном занятии	2	4
Итого: Внутрисеместровый контроль1		*20*	*32*
6.	Выполнение практических заданий	9	18
7.	Активность, самостоятельность суждений, участие в диалоге	4	4
8.	Выполнение поисковых эскизов	4	4
9.	Участие в обсуждении вариантов концепций	4	4
10.	Самостоятельное доделывание графических работ, начатых на аудиторном занятии	4	8
Итого: Внутрисеместровый контроль 2		*45*	*70*
Промежуточная аттестация: Экзамен		10	30
	ВСЕГО:	**55**	**100**

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы обучающихся

№ раздела	Виды самостоятельной работы	Кол-во часов	Баллы
Все	Подготовка к практическим занятиям	46	5
	Подготовка клаузур	34	5
	Подготовка к экзамену	22	5
Итого:		**102**	

6. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная литература

1. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023. – 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.

б) дополнительная литература, в том числе периодические издания

1. Bonet, L. Дизайн выставок / L. Bonet. – М. : РИП–холдинг, 2006. – 215 с.
2. Exhibition : The Work of Socio. – New York : [s. n.], 1999. – 257 p.
3. Kabakov, I. Der RoteWaggon. The RedWagon : MuseumWiesbaden 31 Oktober 1999 – 31 Marz 2001 / I. Kabakov. – [Nurnberg] : Verlag fur moderneKunstNurnberg, 1999. – 157 p.
4. Zeiger, M. NewMuseums: contemporarymuseumarchitecturearound the wogld / M. Zeiger. – New York : [Б. и.], 2005. – 208 p.
5. Архитектурно-дизайнерское проектирование жилой среды : городская застройка / М. Ф. Уткин [и др.]. – М. : Архитектура-С, 2010. – 204.
6. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Генерирование проектной идеи: основы методологии : учеб. пособие / В. Т. Шимко [и др.]. – М. : Архитектура-С, 2016. – 248 с.
7. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества (предпосылки, методика, технологии) : учеб. пособие / В. Т. Шимко [и др.]. – М. : Архитектура-С, 2016. – 240 с.
8. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт, 2023. – 116 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17587-5 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/533362.
9. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.
10. Бердышев, С. Н. Рекламный текст : методика составления и оформления / С. Н. Бердышев. – М. : Дашков и К, 2009. – 251 с. : рис., табл.
11. Взгляд изнутри. Проектирование архитектурного пространства. Интерьер : учеб. пособие / М. А. Н. Соколова [и др.]. – М. : БуксМарт, 2016. – 176 с.
12. Гарнизоненко, Т. С. Справочник современного ландшафтного дизайнера / Т. С. Гарнизоненко. – Р.-н/Д : Феникс, 2005. – 314 с.
13. Глушкова, П. В. Музеи под открытым небом : учеб. пособие : для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.030.4 (072300.62) «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», профиль «Культурный туризм и экскурсионная деятельность» / В. М. Кимеев, П. В. Глушкова. – Кемерово : Издательство КемГИК, 2015. – 152 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/365887.
14. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454541.
15. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.

16. Ефимов, А. В. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специальное оборудование интерьера : учеб. пособие / А. В. Ефимов, М. В. Лазарева, В. Т. Шимко. – М. : Архитектура-С, 2008. – 136 с.

17. Ким, Г. П. Музейное дело : учеб.-метод. пособие / Г. П. Ким. – Оренбург : ГОУ ОГУ, 2007. – 117 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/193115.

18. Кораблев, Д. В. Фотокомпозиция и визуальное восприятие / Д. В. Кораблев. – СПб. : КОРОНА-Век, 2011. – 192 с. : ил.

19. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

20. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ; пер. с англ. / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

21. Маркетинг мест = Marketing Places Europe : привлечение инвестиций, предприятий, жителей и туристов в города, коммуны, регионы и страны Европы / Ф. Котлер [и др.]; [пер. с англ. М. Аккая. – СПб. : Стокгольм. шк. экономики в Санкт-Петербурге, 2005. – 376 с.

22. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

23. Мелодинский, Д. Л. Школа архитектурно-дизайнерского формообразования : учебное пособие / Д. Л. Мелодинский. – М. : Архитектура-С, 2004. – 106 с.

24. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.

25. Основы музееведения : учеб. пособие для студ. вузов / Гос. ин-т искусствознания; Рос. ин-т культурологии; отв. ред. Э. А. Шулепова. – М. : Едиториал УРСС, 2005. – 504 с.

26. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учебное пособие для вузов / М. В. Панкина, С. В. Захарова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 197 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8771-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512312.

27. Родькин, П. Е. Футуризм и современное визуальное искусство / П. Е. Родькин. – М. : Совпадение, 2006. – 254 с.

28. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. – 2-е изд. – СПб. : Питер Пресс, 2013. – 256 с.

29. Руководство по исследованиям посетителей музея // Политехнический музей [сайт]. – Режим досоупа: https://polymus.ru/ru/library/download/PM-MGT.pdf/.

30. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.

31. Современный экспобизнес: условия предпринимательства и управленческие технологии : монография / К.В. Симонов. – М. : НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 656 с.

32. Стоун, Т. Л. Дизайн цвета: практикум : практ. руководство по применению цвета в графическом дизайне / Т. Л. Стоун, С. Адамс, Н. Мориока. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 240 с.

33. Тарасова, О. П. Организация проектной деятельности дизайнера : учеб. пособие / О. П. Тарасова, О. Р. Халиуллина. – Оренбург. : ОГУ, 2013. – Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309.

34. Титов, А. Л. Интерьер несложного общественного здания : учеб. пособие / Л. А. Титов. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2018. – 108 с.

35. Тулупов, В. В. Техника и технология медиадизайна : учебное пособие : в 2 книгах / В. В. Тулупов. – М. : Аспект Пресс, [б. г.]. – Книга 1 : Пресса – 2018. – 208 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/112497.

36. Федотова, Л. Н. Реклама: теория и практика : учебник для вузов / Л. Н. Федотова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 449 с. – (Высшее образование). –

ISBN 978-5-534-16649-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/531437.

37. Философия музея : учебное пособие / М. Б. Пиотровский, О. В. Беззубова, А. С. Дриккер ; Под ред. М.Б. Пиотровского. – М. : НИЦ Инфра-М, 2018. – 192 с.

38. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

39. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / М. Эвами ; пер. с англ. А Шацкова. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 347 с.

40. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль = Logo design love: a Guide to Creating Iconic Brand Identities : руководство дизайнера / Д. Эйри ; пер. с англ. В. Шрага. – СПб. : Питер, 2013. – 202 с.

в) интернет-ресурсы

1. «Publish / Дизайн. Верстка. Печать». Режим доступа: http://www.publish.ru.
2. «ДИ – Диалог искусств». Режим доступа: https://di.mmoma.ru/.
3. «Искусство». Режим доступа: https://iskusstvo-info.ru/.
4. «Искусствознание». Режим доступа: http://artstudies.sias.ru/.
5. «Компьюарт». Режим доступа: https://compuart.ru/.
6. «Курсив». Режим доступа: http://www.kursiv.ru/.
7. «Теория моды: одежда, тело, культура». Режим доступа: https://www.nlobooks.ru/magazines/?f=teoriya_mody.
8. Информационно-образовательный портал «Novate. Идеи для жизни: дизайн и архитектура». Режим доступа: https://novate.ru/.
9. Официальный сайт компании «Olson Kundig». Режим доступа: https://olsonkundig.com/.
10. Портал о современной архитектуре и дизайну. Режим доступа: URL: http://architektonika.ru/.
11. Сайт об архитектуре. Режим доступа: https://www.archdaily.com/.
12. Электронный журнал по архитектуре и дизайну интерьера. Режим доступа: https://www.som.com/.
13. Электронный журнал по архитектуре и дизайну. Режим доступа: https://inhabitat.com/design/architecture/.
14. Электронный журнал по архитектуре и дизайну. Режим доступа: https://peopleofdesign.ru/.
15. Электронный журнал по архитектуре и дизайну. Режим доступа: https://www.designboom.com/.
16. Электронный журнал по архитектуре и дизайну. Режим доступа: https://www.dezeen.com/.

7. Перечень ресурсов в сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины, в том числе профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Базы данных ИНИОН РАН. Режим доступа: http://www.inion.ru/index6.php.
2. Грамота.Ру – справочно-информационный портал. Режим доступа: http://www.gramota.ru/.
3. НИЦ Информкультура (Научно-информационный центр по культуре и искусству). Режим доступа: http://infoculture.rsl.ru/.
4. НЭБ ELIBRARY.RU. Режим доступа: http://elibrary.ru/.

5. РУБРИКОН – крупнейший энциклопедический ресурс Интернета. Режим доступа: http://www.rubricon.com/.

6. ЭБС Издательства «Лань». Режим доступа: http://e.lanbook.com/.

7. ЭБС Издательства «Юрайт». Режим доступа: http://www.biblio-online.ru/.

Все ресурсы профессиональных баз и информационных справочных систем, адаптированы для лиц с ОВЗ.

8. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

8.1. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

1. Операционная система.
2. Пакет офисных программ.
3. Программа для чтения pdf файлов.
4. Антивирусная программа.
5. Браузер.
6. Программа для воспроизведения мультимедиа файлов.

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса, в том числе наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации

Для проведения дисциплины необходимо:

1. Учебная аудитория для занятий семинарского типа, оборудованная мебелью для преподавателя (угловой стол, стул, пианино) и мебелью для обучающихся (парта двухместная – не менее 25 мест, стул ученический – не менее 25 мест), доской ученической, рециркулятором.

Аудитория приспособлена для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата. Имеется возможность подключения оборудования для слабослышащих и слабовидящих.

10. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), в том числе, для дистанционного обучения с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья на основе предоставленного обучающимся заключения психолого-медико-педагогической комиссии с обязательным указанием:

- рекомендуемой учебной нагрузки обучающегося (количество часов в день, неделю);
- необходимости создания технических условий для обучающегося с перечнем таких условий;
- необходимости сопровождения и (или) присутствия родителей (законных представителей) обучающегося во время проведения занятий;
- необходимости организации психолого-педагогического сопровождения обучающегося, специалистов и допустимой нагрузки.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с ОВЗ при необходимости может быть создан адаптированный фонд оценочных средств, позволяющий оценить достижение ими запланированных в основной профессиональной образовательной программе высшего образования результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в ОПОП ВО.

Формы проведения текущей и промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ определяется с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости обучающемуся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете или экзамене.

Приложение 1

Планы лекционных занятий

Лекционные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 2

Планы практических (семинарских) занятий

Практическое занятие № 1-2. Экспо-дизайн как раздел дизайна

План:

1. Определение экспо-дизайн. Социально-экономическая потребность в экспо-дизайне. Современный дизайн выставки как область деятельности.
2. Всемирные выставки: примеры, характеристика, достоинства и недостатки, авторы, идеи способы реализации.
3. История экспо-дизайна и развития отделочных материалов, выставочного оборудования и строительных технологий.
4. История выставочного дела.
5. История возникновения первых международных выставок: примеры характеристики, особенности.
6. Исторические стили в экспо-дизайне. Модернизм в экспо-дизайне. Современные стили в экспо-дизайне.
7. История экспо-дизайна в России XIX-XXI вв.

Литература:

1. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества (предпосылки, методика, технологии) : учеб. пособие / В. Т. Шимко [и др.]. – М. : Архитектура-С, 2016. – 240 с.
2. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт, 2023. – 116 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17587-5 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/533362.
3. Гарнизоненко, Т. С. Справочник современного ландшафтного дизайнера / Т. С. Гарнизоненко. – Р.-н/Д : Феникс, 2005. – 314 с.
4. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454541.
5. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.
6. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ;[пер. с англ. / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.
7. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.
8. Мелодинский, Д. Л. Школа архитектурно-дизайнерского формообразования : учебное пособие / Д. Л. Мелодинский. – М. : Архитектура-С, 2004. – 106 с.
9. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.
10. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.
11. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учебное пособие для вузов / М. В. Панкина, С. В. Захарова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 197 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8771-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512312.
12. Родькин, П. Е. Футуризм и современное визуальное искусство / П. Е. Родькин. – М. : Совпадение, 2006. – 254 с.
13. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.

14. Современный экспобизнес: условия предпринимательства и управленческие технологии : монография / К.В. Симонов. – М. : НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 656 с.

15. Тарасова, О. П. Организация проектной деятельности дизайнера : учеб. пособие / О. П. Тарасова, О. Р. Халиуллина. – Оренбург. : ОГУ, 2013. – Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309.

16. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

17. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль = Logo design love: a Guide to Creating Iconic Brand Identities : руководство дизайнера / Д. Эйри ; пер. с англ. В. Шрага. – СПб. : Питер, 2013. – 202 с.

Практическое занятие № 3-4. Функции и классификация экспо-дизайна

План:

1. Основные функции экспо-дизайна – эстетическая (иметь продуманную композицию, соответствовать принципам гармонии) и демонстрационная (выгодно представить товары и услуги).
2. Классификация выставок: отраслевые и межотраслевые; региональные и международные; *по целевой направленности.*
3. Виды выставок по тематической принадлежности: творческие, художественные, технические, рекламные, научные, промышленные, торговые, образовательные.
4. Дизайн выставочного оборудования: история развития и современные технологии.
5. Элементы выставочного стенда. Стол для работы стендиста.
6. Фирменный стиль персонала.
7. Буклет. Подставка под буклет на стенде.
8. Оформление демонстрационного стенда.
9. Аудиовизуальные средства экспозиционного дизайна

Литература:

1. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества (предпосылки, методика, технологии) : учеб. пособие / В. Т. Шимко [и др.]. – М. : Архитектура-С, 2016. – 240 с.

2. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт, 2023. – 116 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17587-5 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/533362.

3. Гарнизоненко, Т. С. Справочник современного ландшафтного дизайнера / Т. С. Гарнизоненко. – Р.-н/Д : Феникс, 2005. – 314 с.

4. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454541.

5. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.

6. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ;[пер. с англ. / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

7. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

8. Мелодинский, Д. Л. Школа архитектурно-дизайнерского формообразования : учебное пособие / Д. Л. Мелодинский. – М. : Архитектура-С, 2004. – 106 с.

9. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.

10. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.

11. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учебное пособие для вузов / М. В. Панкина, С. В. Захарова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 197 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8771-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512312.

12. Родькин, П. Е. Футуризм и современное визуальное искусство / П. Е. Родькин. – М. : Совпадение, 2006. – 254 с.

13. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.

14. Современный экспобизнес: условия предпринимательства и управленческие технологии : монография / К.В. Симонов. – М. : НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 656 с.

15. Тарасова, О. П. Организация проектной деятельности дизайнера : учеб. пособие / О. П. Тарасова, О. Р. Халиуллина. – Оренбург. : ОГУ, 2013. – Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309.

16. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

17. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль = Logo design love: a Guide to Creating Iconic Brand Identities : руководство дизайнера / Д. Эйри ; пер. с англ. В. Шрага. – СПб. : Питер, 2013. – 202 с.

Практическое занятие № 5-8. Основные направления экспо-дизайна (дизайн музейных экспозиций и выставочных стендов)

План:

1. Современный экспо-дизайн как область деятельности в России и зарубежом.
2. Типы экспо-дизайна и особенности их формирования: модульные, стационарные, среда-событие, интегральные средовые формы.
3. Экспо-дизайн включает два основных направления.
4. Дизайн музейных экспозиций и выставочных стендов.
5. Музейная выставка призвана дать посетителям соответствующие знания, научить их должным образом ориентироваться среди экспонатов.
6. Функциями музейных экспозиций являются хранение и передача культурного наследия, создание комфортного коммуникативного пространства, просветительная, воспитательная, компенсаторная и другие.
7. Выставочный дизайн.
8. Проектирование экспозиций – разработка концепта, оформление помещения, создание графических материалов, информационных табличек и указателей Рассмотрение примеров, их анализ, анализ целевой аудитории, рассмотрение достоинств и недостатков.

Практическое задание:

Охарактеризуйте концепцию оформления одной из выставок МБОУ ВО ЕАСИ, ЦК «Орджоникидзевский», «Экспо», ГЦСИ или другой площадки – на выбор обучающегося.

Литература

1. Bonet, L. Дизайн выставок / L. Bonet. – М. : РИП–холдинг, 2006. – 215 с.
2. Exhibition : The Work of Socio. – New York : [s. n.], 1999. – 257 p.
3. Kabakov, I. Der RoteWaggon. The RedWagon : MuseumWiesbaden 31 Oktober 1999 – 31 Marz 2001 / I. Kabakov. – [Nurnberg] : Verlag fur moderneKunstNurnberg, 1999. – 157 p.

4. Zeiger, M. NewMuseums: contemporarymuseumarchitecturearound the wogld / M. Zeiger. – New York : [Б. и.], 2005. – 208 p.

5. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт, 2023. – 116 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17587-5 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/533362.

6. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.

7. Бердышев, С. Н. Рекламный текст : методика составления и оформления / С. Н. Бердышев. – М. : Дашков и К, 2009. – 251 с. : рис., табл.

8. Взгляд изнутри. Проектирование архитектурного пространства. Интерьер : учеб. пособие / М. А. Н. Соколова [и др.]. – М. : БуксМарт, 2016. – 176 с.

9. Глушкова, П. В. Музеи под открытым небом : учеб. пособие : для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.030.4 (072300.62) «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», профиль «Культурный туризм и экскурсионная деятельность» / В. М. Кимеев, П. В. Глушкова. – Кемерово : Издательство КемГИК, 2015. – 152 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/365887.

10. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454541.

11. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.

12. Ким, Г. П. Музейное дело : учеб.-метод. пособие / Г. П. Ким. – Оренбург : ГОУ ОГУ, 2007. – 117 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/193115.

13. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ; пер. с англ. / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

14. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

15. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.

16. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.

17. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учебное пособие для вузов / М. В. Панкина, С. В. Захарова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 197 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8771-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512312.

18. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.

19. Современный экспобизнес: условия предпринимательства и управленческие технологии : монография / К.В. Симонов. – М. : НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 656 с.

20. Титов, А. Л. Интерьер несложного общественного здания : учеб. пособие / Л. А. Титов. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2018. – 108 с.

21. Федотова, Л. Н. Реклама: теория и практика : учебник для вузов / Л. Н. Федотова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 449 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-16649-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/531437.

22. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

23. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / М. Эвами ; пер. с англ. А Шацкова. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 347 с.

Практическое занятие № 9-12. Основные направления экспо-дизайна (дизайн торговых пространств)

План:

1. Оформление торговых пространств.
2. Работа с витринами магазинов, кофеен, ресторанами, торговыми центрами. Торговое пространства: концепции бренда и его соответствие торговому пространству, элементы айдентики, наружная реклама.
3. Дневное естественное освещение и светильники: ориентация по сторонам света. Выбор освещения исходя из функционального назначения выставочных пространств.
4. Понятие «архитектура света». Значение теплого и холодного освещения, выбор светильника. Стили светильников.
5. Понятие «гигиена света». Цветовой круг Иттена.
6. Гармонии цветовых отношений (холодные, тёплые, тёпло-холодные). Основные принципы цветовых сочетаний. Психология цвета.
7. Эмоциональные впечатления от светоцветовых сочетаний

Практическое задание:

Выберите любую торговую точку в городе Екатеринбург или другом город России, учитывая прошедший материал охарактеризуйте концепцию торгового бренда и торгового пространства.

Литература:

1. Bonet, L. Дизайн выставок / L. Bonet. – М. : РИП–холдинг, 2006. – 215 с.
2. Exhibition : The Work of Socio. – New York : [s. n.], 1999. – 257 p.
3. Kabakov, I. Der RoteWaggon. The RedWagon : MuseumWiesbaden 31 Oktober 1999 – 31 Marz 2001 / I. Kabakov. – [Nurnberg] : Verlag fur moderneKunstNurnberg, 1999. – 157 p.
4. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Генерирование проектной идеи: основы методологии : учеб. пособие / В. Т. Шимко [и др.]. – М. : Архитектура-С, 2016. – 248 с.
5. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества (предпосылки, методика, технологии) : учеб. пособие / В. Т. Шимко [и др.]. – М. : Архитектура-С, 2016. – 240 с.
6. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт, 2023. – 116 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17587-5 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/533362.
7. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.
8. Бердышев, С. Н. Рекламный текст : методика составления и оформления / С. Н. Бердышев. – М. : Дашков и К, 2009. – 251 с. : рис., табл.
9. Взгляд изнутри. Проектирование архитектурного пространства. Интерьер : учеб. пособие / М. А. Н. Соколова [и др.]. – М. : БуксМарт, 2016. – 176 с.
10. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454541.
11. Ефимов, А. В. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специальное оборудование интерьера : учеб. пособие / А. В. Ефимов, М. В. Лазарева, В. Т. Шимко. – М. : Архитектура-С, 2008. – 136 с.
12. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина,

С. А. Бондарчук. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. – 91 с. – ISBN 978-5-88526-976-6 // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

13. Маркетинг мест = Marketing Places Europe : привлечение инвестиций, предприятий, жителей и туристов в города, коммуны, регионы и страны Европы / Ф. Котлер [и др.]; [пер. с англ. М. Аккая. – СПб. : Стокгольм. шк. экономики в Санкт-Петербурге, 2005. – 376 с.

14. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

15. Мелодинский, Д. Л. Школа архитектурно-дизайнерского формообразования : учебное пособие / Д. Л. Мелодинский. – М. : Архитектура-С, 2004. – 106 с.

16. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.

17. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.

18. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. – 2-е изд. – СПб. : Питер Пресс, 2013. – 256 с.

19. Стоун, Т. Л. Дизайн цвета: практикум : практ. руководство по применению цвета в графическом дизайне / Т. Л. Стоун, С. Адамс, Н. Мориока. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 240 с.

20. Тарасова, О. П. Организация проектной деятельности дизайнера : учеб. пособие / О. П. Тарасова, О. Р. Халиуллина. – Оренбург. : ОГУ, 2013. – Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309.

21. Титов, А. Л. Интерьер несложного общественного здания : учеб. пособие / Л. А. Титов. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2018. – 108 с.

22. Федотова, Л. Н. Реклама: теория и практика : учебник для вузов / Л. Н. Федотова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 449 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-16649-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/531437.

23. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / М. Эвами ; пер. с англ. А Шацкова. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 347 с.

24. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль = Logo design love: a Guide to Creating Iconic Brand Identities : руководство дизайнера / Д. Эйри ; пер. с англ. В. Шрага. – СПб. : Питер, 2013. – 202 с.

Практическое занятие № 13-14. Цели, функции, визуализация экспо-дизайна

План:

1. Цели и средства проектирования экспо-дизайна.
2. Тематическое планирование выставки. Основные положения. Двойная природа целей экспо-дизайна, роль комплекса объективных факторов, его художественная интерпретация. Функция как объект и фактор дизайнерской деятельности экспо-дизайна.
3. Многозначность связей «функция – форма». Основные типы связей: «отражение» действия, масштаб и масштабность, «инструментальные» и «результативные» функции, пространственные, объемные и плоскостные задачи.
4. Визуализация целевых установок дизайн-проектирования экспо-дизайна. Элементарные слагаемые зрительных образов (форма, цвет, размер и пр.), их соединение в комплексные визуальные структуры (объем, пространство, масса, светоцветовая система, ансамбли произведений дизайна) и суммарные образные представления.
5. Современное выставочное оборудование-модуль, каркас, ширма, стенд и пр.

Практическое задание:

Проанализируйте выставочное оборудование на 2 выставочных приставах Российской и Мировой (на выбор обучающегося).

Литература:

1. Bonet, L. Дизайн выставок / L. Bonet. – М. : РИП–холдинг, 2006. – 215 с.
2. Exhibition : The Work of Socio. – New York : [s. n.], 1999. – 257 p.
3. Kabakov, I. Der RoteWaggon. The RedWagon : MuseumWiesbaden 31 Oktober 1999 – 31 Marz 2001 / I. Kabakov. – [Nurnberg] : Verlag fur moderneKunstNurnberg, 1999. – 157 p.
4. Zeiger, M. NewMuseums: contemporarymuseumarchitecturearound the wogld / M. Zeiger. – New York : [Б. и.], 2005. – 208 p.
5. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт, 2023. – 116 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17587-5 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/533362.
6. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.
7. Бердышев, С. Н. Рекламный текст : методика составления и оформления / С. Н. Бердышев. – М. : Дашков и К, 2009. – 251 с. : рис., табл.
8. Взгляд изнутри. Проектирование архитектурного пространства. Интерьер : учеб. пособие / М. А. Н. Соколова [и др.]. – М. : БуксМарт, 2016. – 176 с.
9. Глушкова, П. В. Музеи под открытым небом : учеб. пособие : для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.030.4 (072300.62) «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», профиль «Культурный туризм и экскурсионная деятельность» / В. М. Кимеев, П. В. Глушкова. – Кемерово : Издательство КемГИК, 2015. – 152 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/365887.
10. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454541.
11. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.
12. Ким, Г. П. Музейное дело : учеб.-метод. пособие / Г. П. Ким. – Оренбург : ГОУ ОГУ, 2007. – 117 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/193115.
13. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ; пер. с англ. / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.
14. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.
15. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.
16. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.
17. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учебное пособие для вузов / М. В. Панкина, С. В. Захарова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 197 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8771-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512312.
18. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.
19. Современный экспобизнес: условия предпринимательства и управленческие технологии : монография / К.В. Симонов. – М. : НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 656 с.
20. Титов, А. Л. Интерьер несложного общественного здания : учеб. пособие / Л. А. Титов. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2018. – 108 с.
21. Федотова, Л. Н. Реклама: теория и практика : учебник для вузов / Л. Н. Федотова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 449 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-16649-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/531437.

22. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

23. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / М. Эвами ; пер. с англ. А Шацкова. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 347 с.

Практическое занятие № 15-16. Проектирование образа экспо-дизайна

План:

1. Базовые категории дизайнерского проектирования экспо-дизайна.
2. Интегральные слагаемые дизайнерского образа. Эмоциональная ориентация, масштабность и тектоническая структура, их роль в формировании образного содержания дизайн-объекта.
3. Дизайн-форма как визуально-смысловая целостность.
4. Понятие о композиции в экспо-дизайне.
5. Предпосылки и цели нормирования композиционных систем.
6. Эмоционально-эстетическое содержание средств визуализации дизайнерских решений экспо-дизайна.

Литература:

1. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.

2. Бердышев, С. Н. Рекламный текст : методика составления и оформления / С. Н. Бердышев. – М. : Дашков и К, 2009. – 251 с. : рис., табл.

3. Взгляд изнутри. Проектирование архитектурного пространства. Интерьер : учеб. пособие / М. А. Н. Соколова [и др.]. – М. : БуксМарт, 2016. – 176 с.

4. Глушкова, П. В. Музеи под открытым небом : учеб. пособие : для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.030.4 (072300.62) «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», профиль «Культурный туризм и экскурсионная деятельность» / В. М. Кимеев, П. В. Глушкова. – Кемерово : Издательство КемГИК, 2015. – 152 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/365887.

5. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.

6. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ; пер. с англ. / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

7. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.

8. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.

9. Современный экспобизнес: условия предпринимательства и управленческие технологии : монография / К.В. Симонов. – М. : НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 656 с.

10. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

Практическое занятие № 17. Композиционные структуры экспо-дизайна

План:

1. Композиция как организационная и содержательная категория экспо-дизайна.
2. Элементы композиции, средства и приемы формирования композиционных конструкций.
3. Типы композиционных структур, их плоскостные, объемные и пространственные вариации и приемы формирования композиционных конструкций.

4. Проектный анализ и задачи гармонизации дизайнерского решения экспо-дизайна.

5. Авторский контроль за реализацией дизайнерской идеи в процессе проектирования экспо-дизайна.

6. Условные композиционные схемы как средство поиска отклонений от первоначального замысла.

7. Принципы гармонизации (совершенствования) проектного решения

Литература:

1. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.

2. Бердышев, С. Н. Рекламный текст : методика составления и оформления / С. Н. Бердышев. – М. : Дашков и К, 2009. – 251 с. : рис., табл.

3. Взгляд изнутри. Проектирование архитектурного пространства. Интерьер : учеб. пособие / М. А. Н. Соколова [и др.]. – М. : БуксМарт, 2016. – 176 с.

4. Глушкова, П. В. Музеи под открытым небом : учеб. пособие : для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.030.4 (072300.62) «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», профиль «Культурный туризм и экскурсионная деятельность» / В. М. Кимеев, П. В. Глушкова. – Кемерово : Издательство КемГИК, 2015. – 152 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/365887.

5. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.

6. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ; пер. с англ. / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

7. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.

8. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.

9. Современный экспобизнес: условия предпринимательства и управленческие технологии : монография / К.В. Симонов. – М. : НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 656 с.

10. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

Практическое занятие № 18-19. Современные типы выставочных пространств

План:

1. Современные типы выставочных пространств.
2. Экспозиционные средства выставочной деятельности.
3. Приемы трансформации помещений универсального использования.
4. Приемы искусственного освещения и современное осветительное оборудование.
5. Цветовые решения и отделочные материалы

Литература

1. Bonet, L. Дизайн выставок / L. Bonet. – М. : РИП–холдинг, 2006. – 215 с.

2. Exhibition : The Work of Socio. – New York : [s. n.], 1999. – 257 p.

3. Kabakov, I. Der RoteWaggon. The RedWagon : MuseumWiesbaden 31 Oktober 1999 – 31 Marz 2001 / I. Kabakov. – [Nurnberg] : Verlag fur moderneKunstNurnberg, 1999. – 157 p.

4. Zeiger, M. NewMuseums: contemporarymuseumarchitecturearound the wogld / M. Zeiger. – New York : [Б. и.], 2005. – 208 p.

5. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт, 2023. – 116 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17587-5 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/533362.

6. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.

7. Бердышев, С. Н. Рекламный текст : методика составления и оформления / С. Н. Бердышев. – М. : Дашков и К, 2009. – 251 с. : рис., табл.

8. Взгляд изнутри. Проектирование архитектурного пространства. Интерьер : учеб. пособие / М. А. Н. Соколова [и др.]. – М. : БуксМарт, 2016. – 176 с.

9. Глушкова, П. В. Музеи под открытым небом : учеб. пособие : для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.030.4 (072300.62) «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», профиль «Культурный туризм и экскурсионная деятельность» / В. М. Кимеев, П. В. Глушкова. – Кемерово : Издательство КемГИК, 2015. – 152 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/365887.

10. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454541.

11. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.

12. Ким, Г. П. Музейное дело : учеб.-метод. пособие / Г. П. Ким. – Оренбург : ГОУ ОГУ, 2007. – 117 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/193115.

13. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ; пер. с англ. / Я. Лоренц, Л.Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

14. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.

15. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.

16. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.

17. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учебное пособие для вузов / М. В. Панкина, С. В. Захарова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 197 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8771-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512312.

18. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.

19. Современный экспобизнес: условия предпринимательства и управленческие технологии : монография / К.В. Симонов. – М. : НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 656 с.

20. Титов, А. Л. Интерьер несложного общественного здания : учеб. пособие / Л. А. Титов. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2018. – 108 с.

21. Федотова, Л. Н. Реклама: теория и практика : учебник для вузов / Л. Н. Федотова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 449 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-16649-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/531437.

22. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

23. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / М. Эвами ; пер. с англ. А Шацкова. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 347 с.

Практическое занятие № 20-27. Выполните практическое задание по темам: 4.2. Этапы проектирования промышленной выставки. 4.3. Концепция промышленной

выставки. 4.4. Проектирование промышленной выставки. 4.5. Постпроектный анализ проекта промышленной выставки

Практическое задание «Экспо-дизайн промышленной выставки»

Этапы разработки:

Этап 1. Этапы проектирования промышленной выставки (тема .4.2.)

Проведение предпроектных аналитических исследований по заданию «Дизайн промышленной выставки». Изучение целевой аудитории, которая будет посещать пространство промышленной выставки. Изучение объекта проектирования. Изучение трендов в дизайне промышленной выставки. Этапы и процедура анализа. Определение критериев оценки. Анализ материалов: фактура, текстура, тактильные ощущения, технологии обработки. Вывод по результатам проведённого предпроектного анализа и выявление проектной проблемы.

Этап 2. Разработка концептуального решения промышленной экспозиции (тема.4.3)

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – разработать концептуальное решение промышленной экспозиции на заданную тему.

– Показ образцов из электронных ресурсов интернет:

1) https://www.youtube.com/watch?v=8AIzWm3sp3c [Международная промышленная выставка «Металл-Экспо 2020»].

2) https://www.youtube.com/watch?v=eLenM7_cuxk [XVI Всероссийская промышленная и художественная выставка в Нижнем Новгороде 1896]

3) https://www.youtube.com/watch?v=E8Rl0k5tO-0 [Промышленная выставка Иннопром 2022 в Екатеринбурге: прямой эфир | E1.RU]:

– анализ и обсуждение аналогов промышленной выставки с группой;

– обсуждение темы с каждым студентом;

– студенты разрабатывают черно-белые и цветные эскизы и консультируются с преподавателем;

– обсуждение работ в группе;

– отбор успешных решений;

– общие стилевые принципы, раскрывающие экспозицию архитектурно-художественными средствами;

– составление маршрута осмотра экспозиции и основные зоны, необходимо продумать, чтобы потоки посетителей музея не мешали друг другу;

– композиционное размещение главных экспонатов;

– решение основных задач графического оформления промышленной экспозиции. В каких зонах необходимо графически и интерьерно выделять определенные участки или важные моменты экспозиции;

– выбор освещения выставки, искусственное, естественное, теплое, холодное, яркое, приглушенное;

– общее решение применяемого оборудования и материалов;

– обосновать применение интерактивного оборудования, аудио, видео, технические средства;

– проектное решение вспомогательных зон;

– все это имеет вид набросков и пояснительных записок;

– студенты выполняют чистовые эскизы;

– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;

– Pdf-файлы и jpg-файл;

– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Этап 3. Эскизное решение промышленной экспозиции (тема.4.3)

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – на основании разработанного концептуального решения промышленной экспозиции разработать эскизный проект с детализацией концепции.
– обсуждение темы с каждым студентом;
– обсуждение работ в группе;
– отбор успешных решений;
– окончательное распределение выставочных площадей на темы;
– план размещения всех экспозиционных материалов. К главным экспонатам необходим особый подход, например выделение на фоне всей экспозиции каким-либо визуальным способом (цвет, фактура, освещение). Ко всем экспонатам необходимо обеспечить максимально доступную обзорность и возможность осмотра посетителями;
– проектирование средств и конструкций, оборудования необходимого для всей промышленной экспозиции;
– выбор объемно-пространственного, цветового и светового решения выставки;
– разработка графического оформления промышленной выставки, плакаты, изображения, буклеты, этикетаж (надписи с описанием каждого экспоната) и т.д.;
– обоснование интерактивного оборудования;
– все это имеет вид набросков и пояснительных записок;
– студенты выполняют чистовые эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;
– Pdf-файлы и jpg-файл;
– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Этап 4. Разработка технического проекта промышленной экспозиции (проектирование промышленной выставки тема4.4).

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – на основании разработанного эскизного проекта разработать технический проект промышленной выставки.
– Обсуждение темы с каждым студентом.
– Обсуждение работ в группе.
– Отбор успешных решений.
– Точный план проекта промышленной выставки с указанием зон и мест размещения экспонатов.
– 3D проект.
– Студенты выполняют чистовые эскизы.
– Прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;
– Pdf-файлы и jpg-файл;
– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Этап 4. SWOT-анализ, на выявление сильных и слабых сторон проекта (тема.4.5).

– Внесение правок в итоговый дизайн промышленной выставки.

– Презентация готового проекта дизайна промышленной выставки.
– Обсуждение авторского надзора.

Литература:

1. Bonet, L. Дизайн выставок / L. Bonet. – М. : РИП–холдинг, 2006. – 215 с.
2. Exhibition : The Work of Socio. – New York : [s. n.], 1999. – 257 p.
3. Kabakov, I. Der RoteWaggon. The RedWagon : MuseumWiesbaden 31 Oktober 1999 – 31 Marz 2001 / I. Kabakov. – [Nurnberg] : Verlag fur moderneKunstNurnberg, 1999. – 157 p.
4. Zeiger, M. NewMuseums: contemporarymuseumarchitecturearound the wogld / M. Zeiger. – New York : [Б. и.], 2005. – 208 p.
5. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт, 2023. – 116 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17587-5 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/533362.
6. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.
7. Бердышев, С. Н. Рекламный текст : методика составления и оформления / С. Н. Бердышев. – М. : Дашков и К, 2009. – 251 с. : рис., табл.
8. Взгляд изнутри. Проектирование архитектурного пространства. Интерьер : учеб. пособие / М. А. Н. Соколова [и др.]. – М. : БуксМарт, 2016. – 176 с.
9. Глушкова, П. В. Музеи под открытым небом : учеб. пособие : для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.030.4 (072300.62) «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», профиль «Культурный туризм и экскурсионная деятельность» / В. М. Кимеев, П. В. Глушкова. – Кемерово : Издательство КемГИК, 2015. – 152 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/365887.
10. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454541.
11. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.
12. Ким, Г. П. Музейное дело : учеб.-метод. пособие / Г. П. Ким. – Оренбург : ГОУ ОГУ, 2007. – 117 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/193115.
13. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ; пер. с англ. / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.
14. Мартин, Б. Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон ; пер. с англ.: Е. Карманова, А. Мороз. – СПб. : Питер, 2014. – 208 с.
15. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.
16. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.
17. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учебное пособие для вузов / М. В. Панкина, С. В. Захарова. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 197 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8771-3 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/512312.
18. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.
19. Современный экспобизнес: условия предпринимательства и управленческие технологии : монография / К.В. Симонов. – М. : НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 656 с.
20. Титов, А. Л. Интерьер несложного общественного здания : учеб. пособие / Л. А. Титов. – Екатеринбург : УрГАХУ, 2018. – 108 с.

21. Федотова, Л. Н. Реклама: теория и практика : учебник для вузов / Л. Н. Федотова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 449 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-16649-1 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/531437.

22. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

23. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / М. Эвами ; пер. с англ. А Шацкова. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 347 с.

Практическое занятие № 28-29. Современные типы музейных пространств

План:

1. История формирования музейного экспозиционного дизайна в России и за рубежом.
2. Классификация и типология музейных выставок.
3. Особенности оформления музейной экспозиции.
4. Эстетические свойства музейной экспозиции.
5. Специфика выставочного музейного оборудования.
6. Цветовое решение и световое оснащение музейной экспозиции.
7. Образно-сюжетное проектирование музейной экспозиции

Практическое задание:

Охарактеризуйте 2 выставки музеев: 1заруежная выставка и 1 выставка Российского музея по следующим характеристикам:

- Классификация музейных выставок.
- Особенности оформления музейных экспозиций.
- Эстетические особенности экспозиций.
- Специфика выставочного музейного оборудования.
- Цветовое решение музейных экспозиций
- Световое оснащение музейной экспозиции.

Литература:

1. Bonet, L. Дизайн выставок / L. Bonet. – М. : РИП–холдинг, 2006. – 215 с.

2. Kabakov, I. Der RoteWaggon. The RedWagon : MuseumWiesbaden 31 Oktober 1999 – 31 Marz 2001 / I. Kabakov. – [Nurnberg] : Verlag fur moderneKunstNurnberg, 1999. – 157 p.

3. Zeiger, M. NewMuseums: contemporarymuseumarchitecturearound the wogld / M. Zeiger. – New York : [Б. и.], 2005. – 208 p.

4. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт, 2023. – 116 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17587-5 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/533362.

5. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.

6. Бердышев, С. Н. Рекламный текст : методика составления и оформления / С. Н. Бердышев. – М. : Дашков и К, 2009. – 251 с. : рис., табл.

7. Глушкова, П. В. Музеи под открытым небом : учеб. пособие : для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.030.4 (072300.62) «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», профиль «Культурный туризм и экскурсионная деятельность» / В. М. Кимеев, П. В. Глушкова. – Кемерово : Издательство КемГИК, 2015. – 152 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/365887.

8. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454541.

9. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.

10. Ким, Г. П. Музейное дело : учеб.-метод. пособие / Г. П. Ким. – Оренбург : ГОУ ОГУ, 2007. – 117 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/193115.

11. Кораблев, Д. В. Фотокомпозиция и визуальное восприятие / Д. В. Кораблев. – СПб. : КОРОНА-Век, 2011. – 192 с. : ил.

12. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ; пер. с англ. / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

13. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.

14. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.

15. Основы музееведения : учеб. пособие для студ. вузов / Гос. ин-т искусствознания; Рос. ин-т культурологии; отв. ред. Э. А. Шулепова. – М. : Едиториал УРСС, 2005. – 504 с.

16. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. – 2-е изд. – СПб. : Питер Пресс, 2013. – 256 с.

17. Руководство по исследованиям посетителей музея // Политехнический музей [сайт]. – Режим досоупа: https://polymus.ru/ru/library/download/PM-MGT.pdf/.

18. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.

19. Стоун, Т. Л. Дизайн цвета: практикум : практ. руководство по применению цвета в графическом дизайне / Т. Л. Стоун, С. Адамс, Н. Мориока. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 240 с.

20. Тарасова, О. П. Организация проектной деятельности дизайнера : учеб. пособие / О. П. Тарасова, О. Р. Халиуллина. – Оренбург. : ОГУ, 2013. – Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309.

21. Философия музея : учебное пособие / М. Б. Пиотровский, О. В. Беззубова, А. С. Дриккер ; Под ред. М.Б. Пиотровского. – М. : НИЦ Инфра-М, 2018. – 192 с.

22. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

23. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / М. Эвами ; пер. с англ. А Шацкова. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 347 с.

24. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль = Logo design love: a Guide to Creating Iconic Brand Identities : руководство дизайнера / Д. Эйри ; пер. с англ. В. Шрага. – СПб. : Питер, 2013. – 202 с.

Практическое задание № 30-42. «Экспо-дизайн музейной выставки» по темам: 5.2. Теоретический этап проектирования музейной выставки. 5.3. Концепция музейной выставки. 5.4. Проектирование музейной выставки. 5.5. Постпроектный анализ проекта музейной выставки

Этапы разработки:

Этап 1. Теоретический этап проектирования музейной выставки (тема5.2).

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – разработать концептуальное решение музейной экспозиции на заданную тему.

– Показ образцов из электронных ресурсов интернет:

1) http://www.kulpole.ru/article/vystavochnaya-ekspoziciya/ [Выставочные экспозиции музея «куликово поле»].

2) http://www.ascreen.ru/projects/type/more.php?id=32 [Интерактивные и мультимедийные технологии в музее]:

– изучение объекта проектирования;
– анализ и обсуждение музейных аналогов с группой;
– анализ целевой аудитории;

Обсуждение темы с каждым студентом.

Этап 2. Разработка концептуального решения музейной экспозиции (тема5.3).

– общие стилевые принципы, раскрывающие экспозицию архитектурно-художественными средствами;
– составление маршрута осмотра экспозиции и основные зоны. необходимо продумать, чтобы потоки посетителей музея не мешали друг другу;
– композиционное размещение главных экспонатов;
– решение основных задач графического оформления музейной экспозиции. в каких зонах необходимо графически и интерьерно выделять определенные участки или важные моменты экспозиции;
– выбор освещения музея, искусственное, естественное, теплое, холодное, яркое, приглушенное;
– общее решение применяемого оборудования и материалов;
– обосновать применение интерактивного оборудования, аудио, видео, технические средства;

Обсуждение концепций: студенты разрабатывают черно-белые и цветные эскизы и консультируются с преподавателем; обсуждение работ в группе;отбор успешных решений;
– проектное решение вспомогательных зон;
– все это имеет вид набросков и пояснительных записок;
– студенты выполняют чистовые эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход
– рабочие файлы;
– Pdf-файлы и jpg-файл;
– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Этап 3. Эскизное решение музейной экспозиции

Организация процесса проектирования в аудитории
– Постановка задачи преподавателем – на основании разработанного концептуального решения музейной экспозиции разработать эскизный проект с детализацией концепции.
– Показ образцов из электронных ресурсов интернет:

1) http://reklamas.ru/musexpo/ [Примеры музейной экспозиции].

2) http://symmetry-museum.ru/index.php/portfolio/oformlenie-muzeev [Симметрия, студия музейного дела, г. Екатеринбург].

– обсуждение темы с каждым студентом;
– обсуждение работ в группе;
– отбор успешных решений;
– окончательное распределение музейных площадей на темы;
– план размещения всех экспозиционных материалов. К главным экспонатам необходим особый подход, например выделение на фоне всей экспозиции каким-либо визуальным способом (цвет, фактура, освещение). ко всем экспонатам необходимо обеспечить максимально доступную обзорность и возможность осмотра посетителями;
– проектирование средств и конструкций, оборудования необходимого для всей музейной экспозиции;
– выбор объемно-пространственного, цветового и светового решения музея;

– разработка графического оформления музея, плакаты, изображения, буклеты, этикетаж (надписи с описанием каждого экспоната) и т.д.;
– обоснование интерактивного оборудования;
– все это имеет вид набросков и пояснительных записок;
– студенты выполняют чистовые эскизы;
– прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;
– Pdf-файлы и jpg-файл;
– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Этап 4. Разработка технического проекта музейной экспозиции (проектирование музейной выставки тема 5.4)

Организация процесса проектирования в аудитории

– Постановка задачи преподавателем – на основании разработанного эскизного проекта разработать технический проект музея.
– Обсуждение темы с каждым студентом.
– Обсуждение работ в группе.
– Отбор успешных решений.
– Точный план проекта музея с указанием зон и мест размещения экспонатов.
– 3D проект.
– Студенты выполняют чистовые эскизы.
– Прием и оценивание готовых работ.

Практический выход

– рабочие файлы;
– Pdf-файлы и jpg-файл;
– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Этап 5. Постпроектный анализ проекта музейной выставки (тема 5.5)

– SWOT-анализ, на выявление сильных и слабых сторон проекта.
– Внесение правок в итоговый дизайн музейной выставки.
– Презентация готового проекта дизайна музейной выставки.
– Обсуждение авторского надзора.

Практический выход

– рабочие файлы;
– Pdf-файлы и jpg-файл;
– распечатки на листе А3.

Организация самостоятельной работы вне аудитории

Самостоятельно продолжать процесс проектирования, начатый на аудиторном занятии вне аудитории.

Литература:

1. Месенева, Н. В. Проектирование в дизайне среды : учебное пособие / Н. В. Месенева. Владивосток : ВГУЭС, [б. г.]. Книга 2. 2023– 136 с. // Лань : электронно-библиотечная система. – Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/161411.
2. Bonet, L. Дизайн выставок / L. Bonet. – М. : РИП–холдинг, 2006. – 215 с.
3. Kabakov, I. Der RoteWaggon. The RedWagon : MuseumWiesbaden 31 Oktober 1999 – 31 Marz 2001 / I. Kabakov. – [Nurnberg] : Verlag fur moderneKunstNurnberg, 1999. – 157 p.

4. Zeiger, M. NewMuseums: contemporarymuseumarchitecturearound the wogld / M. Zeiger. – New York : [Б. и.], 2005. – 208 p.

5. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. – 2-е изд. – М. : Издательство «Юрайт, 2023. – 116 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-17587-5 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/533362.

6. Бергер, К. М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / К. М. Бергер. – М. : Издательский дом РИП-холдинг, 2005. – 176 с.

7. Бердышев, С. Н. Рекламный текст : методика составления и оформления / С. Н. Бердышев. – М. : Дашков и К, 2009. – 251 с. : рис., табл.

8. Глушкова, П. В. Музеи под открытым небом : учеб. пособие : для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.030.4 (072300.62) «Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия», профиль «Культурный туризм и экскурсионная деятельность» / В. М. Кимеев, П. В. Глушкова. – Кемерово : Издательство КемГИК, 2015. – 152 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/365887.

9. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2020. – 119 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11169-9 // ЭБС Юрайт [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/454541.

10. Дизайн выставок: [кн. на англ. яз.]. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 215 с. : ил.

11. Ким, Г. П. Музейное дело : учеб.-метод. пособие / Г. П. Ким. – Оренбург : ГОУ ОГУ, 2007. – 117 с. – Режим доступа: https://lib.rucont.ru/efd/193115.

12. Кораблев, Д. В. Фотокомпозиция и визуальное восприятие / Д. В. Кораблев. – СПб. : КОРОНА-Век, 2011. – 192 с. : ил.

13. Лоренц, Я. Дизайн выставок : практическое руководство ; пер. с англ. / Я. Лоренц, Л. Сколник, К. Бергер ; пер. П. В. Кодолов. – М. : АСТ : Астрель, 2008. – 256 с.

14. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – М. : ЮНИТИ, 2010. – 239 с.

15. Основы музееведения : учеб. пособие для студ. вузов / Гос. ин-т искусствознания; Рос. ин-т культурологии; отв. ред. Э. А. Шулепова. – М. : Едиториал УРСС, 2005. – 504 с.

16. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. – 2-е изд. – СПб. : Питер Пресс, 2013. – 256 с.

17. Руководство по исследованиям посетителей музея // Политехнический музей [сайт]. – Режим досоупа: https://polymus.ru/ru/library/download/PM-MGT.pdf/.

18. Рыжиков, В. О. Архитектурно-художественное проектирование 1980-2000х гг. : учеб. пособие / В. О. Рыжиков. – М.: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2009. – 184 с.

19. Стоун, Т. Л. Дизайн цвета: практикум : практ. руководство по применению цвета в графическом дизайне / Т. Л. Стоун, С. Адамс, Н. Мориока. – М. : РИП-холдинг, 2006. – 240 с.

20. Тарасова, О. П. Организация проектной деятельности дизайнера : учеб. пособие / О. П.Тарасова, О. Р. Халиуллина. – Оренбург. : ОГУ, 2013. – Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309.

21. Философия музея : учебное пособие / М. Б. Пиотровский, О. В. Беззубова, А. С. Дриккер ; Под ред. М.Б. Пиотровского. – М. : НИЦ Инфра-М, 2018. – 192 с.

22. Фомичев, В. И. Выставочное дело : учебник для вузов / В. И. Фомичев. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Издательство «Юрайт», 2023. – 227 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12657-0 // Образовательная платформа «Юрайт» [сайт]. – Режим доступа: https://urait.ru/bcode/515444.

23. Эвами, М. LOGO. Создание логотипов. Самые современные разработки / М. Эвами ; пер. с англ. А Шацкова. – М. [и др.] : Питер, 2009. – 347 с.

24. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль = Logo design love: a Guide to Creating Iconic Brand Identities : руководство дизайнера / Д. Эйри ; пер. с англ. В. Шрага. – СПб. : Питер, 2013. – 202 с.

Приложение 3

Планы лабораторных работ

Лабораторные занятия учебным планом не предусмотрены.

Приложение 4

Клаузура

Клаузура – это может быть отдельное учебное упражнение, или может сопровождать любой этап проектирования, или может быть первым шагом в сторону будущего крупного проекта. Особый вид профессионального творчества, близкий к импровизации на заданную тему, с помощью которого развивают воображение и фантазию, дизайнерское мышление, помогает отразить художественный замысел будущего проекта, быструю реакцию на рабочий процесс. С помощью клаузуры происходит непосредственное выявление композиционных особенностей и неординарный подход к видению образа проектной темы непосредственно в процессе исполнения, внезапно и неожиданно. Используя механизмы памяти и воображения, студент интуитивно учитывает требования, выражает представление об объекте проектирования в виде обобщённого зрительного образа. В клаузуре всегда остаются моменты неожиданности, неоднозначности выбора, неполноты наличного знания, неосознанных мотивов. Разработка клаузур не гарантирует полноценного проектного результата, но в этом и особенность эвристических приёмов, с их помощью не всегда приходят к удовлетворительному решению. Безусловным достоинством клаузуры считается то, что за одно занятие по дисциплине совершается сложный творчески-психологический процесс познания.

Клаузурный метод.

При помощи клаузурного метода у студентов формируется концентрация внимания на творческом поиске и концептуальных замыслах.

Клаузурный метод:

- клаузура на свободную тему;
- учебная клаузура по заданной теме;
- опережающая клаузура;
- аттестационная клаузура.

Проведение клаузур как метод, систематических тренировочных упражнений направлен на интенсификацию обучения, на развитие композиционных способностей и воображения у студентов. Клаузура мобилизует знания и опыт, провоцирует состояние вдохновения, на что и рассчитывает педагог на первых этапах творческого поиска. Метод вырабатывает у студента умение продуктивно мыслить, формирует стремление к новым идеям, творчеству, развивает находчивость при разработке темы, приучает студентов к быстрой реакции, сосредоточенности воли и целеустремленности, требует напряженного внимания, работы мысли и памяти. Время на срабатывание механизма интуиции у студентов разное, поэтому по результатам клаузуры нельзя в полной мере судить о его творческой потенции, однако важность систематических тренировок очевидна. Достоинства коротких проектов не делают их способными заменить длительные проекты. Необходимо их сочетание.

Исполнение клаузуры требует от студентов напряжения сил. Процесс выражения первичных образных представлений о теме индивидуален. Поэтому клаузура исполняется без вмешательства педагога, чтобы не нарушить начала творческого поиска. Клаузура может задаваться с различными целями: для поиска общего замысла, для решения локальной проблемы, в качестве контрольного упражнения.

1. Клаузура на свободную тему. Тема для свободной клаузуры обычно простая, задается на первых занятиях семестра для побуждения начала творческого процесса. В условиях неполноты и неопределенности информации об объекте и ограниченности времени создается эмоциональный фон, способствующий творческому поиску. Программа не содержит подробных описаний, а указывает основную цель проектирования, состав проекта, особенности ситуации потребления (использования), возможные технологии и материалы, объем проекта, масштаб и характер исполнения. Клаузура должна возбудить творческие интерес у студента и рассчитывается на выполнение в течение 1-3 ч. Клаузурный набросок должен содержать лишь то, что необходимо для раскрытия идеи: изображение должно быть обобщенным и выразительным. Размещение проекций на листе подчиняется общим компоновочным

требованиям, однако основное место может получить перспективный рисунок объекта проектирования или одна какая-либо проекция, наиболее ясно раскрывающая концепцию или образную характеристику объекта. Исполнительская манера должна соответствовать жанру темы.

2. Учебная клаузура по заданной теме. После вводной лекции проводится клаузура на основную тему. Благодаря избыточной информации, полученной студентом, тема встает перед ним во всей сложности. Навык позволяет студенту отобрать важнейшие исходные данные и в течение нескольких часов графически сформулировать свою первичную гипотезу о композиции объекта. Клаузура не всегда определяет дальнейший ход развития проекта, однако она сохраняет свою определенную творческую и познавательную ценность как субъективный образный охват темы в целом. Учебная клаузура помогает научиться креативно мыслить в ограниченных рамках, развить навык целостного видения визуального образа будущего проекта, вычленить в нём композиционные и цветографические акценты. В учебной клаузуре преподаватель может разрешить или запретить использовать информационные источники (интернет, литература). Может разрешить использовать информационные источники первые 20 минут. Это зависит от темы и цели учебной клаузуры.

3. Опережающая клаузура. В процессе проектирования метод клаузур применим при разработке проектов, в которых можно выделить частные аспекты темы. Выполняя несколько вариантов клаузур на одну тему изобразить связанные с развитием отдельные аспекты проекта. Например, цветографический анализ типов и видов аналогов объекта проектирования, цветографический анализ человекопотоков, цветографический анализ способов потребления или пользования объекта проектирования, поиск вариантов композиционного и цветографического проектного решения, варианты сценарного моделирования сторителлинга, клаузура, как собственный конкурс идей по теме и др. За преподавателем остаётся право предпочесть тот или иной характер клаузурного проектирования, в зависимости от творческого развития студентов, однако с представлением клаузур к просмотру основного проекта.

4. Аттестационная клаузура. Аттестационная клаузура выполняется в период экзаменационной сессии. Проверочная клаузура определяет степень развития композиционного мышления студента, креативной новизны и навыков самостоятельного творчества. При помощи аттестационной клаузуры проверяют практические знания и навыки студента при решении проектных задач, способность креативно мыслить в режиме ограниченных ресурсов, как умеет показать задуманный образ в соответствии с заданием, возможность планировать и рассчитывать своё время. В аттестационной клаузуре запрещено использовать информационные источники (интернет, литература). Качественный ее уровень учитывается при определении оценки по дисциплине за семестр и при аттестации студента.

Тема проекта может быть не известна до начала работы над клаузурой.

Клаузура выполняется определённое время, без участия преподавателя, от 60 минут до 180 минут. Время клаузуры зависит от её цели. Например, цель кратковременной клаузуры побудить студента концентрировать творческую энергию к интенсивной фантазии. Мотивировать его на продуктивное использование профессиональных навыков при первом знакомстве с темой, схватить и развить основную суть темы, определить в общих чертах образ и композиционный замысел. Цели более длительных клаузур, позволяют рассмотреть не только образ и композиционные особенности, но и варианты развития проектных решений. Прогнозирование позволяет выбрать оптимальный вариант для дальнейшей работы над проектом. Цель клаузуры определяет преподаватель в теме проекта.

Требования к выполнению клаузуры.

1. Клаузура выполняется студентом самостоятельно, без консультаций с преподавателем.
2. Клаузура выполняется в строгих временных рамках.
3. Клаузура – это графическая проекция начального моделирования будущего проекта в голове автора, поэтому требования к клаузуре, как к маленькому проекту: идея (образ), функция,

полнота подачи, графика, чёткая композиция изображения (иерархия центров, динамика, ритм, метр, масштаб).

4. Результатом клаузуры может быть цветографическое или объёмное макетное решение.

5. Клаузура выполняется вручную на листе бумаги форматом от А4 до А1 любого цвета.

6. Клаузура выполняется с использованием смешанных графических приёмов и техник, которыми владеет студент. В качестве материалов для исполнения графического рисунка используют: маркеры, линеры, гелевые ручки, акварель, гуашь, цветные карандаши, тушь, перо, кисти, цветная бумага и картон. Предоставляется свобода выбора средств выражения.

С чего начинают выполнять клаузуру.

Необходимо вспомнить и осмыслить теоретический материал вводного или лекционного занятия на тему проектируемого объекта. Уяснить цели и задачи проектирования, функциональные особенности проектируемого объекта, место его расположения или особенности использования. Клаузура выполняется на листе, ручной графикой. Графические изображения, раскрывающие идею, сопровождаются поясняющими надписями, стрелками, при необходимости дополняются детализированными рисунками.

Обсуждение клаузуры. На следующем этапе, после исполнения клаузуры, проводится ее разбор. Это важный учебно-воспитательный этап в обучении. Преподаватель анализирует клаузуры, обосновывает оценку каждому студенту. Метод клаузур способствует приобретению студентом навыков самостоятельности творческой работы, развитию самоконтроля студента, формированию высокого уровня его самооценки.

Примерные темы клаузур

1. Функции указателей систем навигации промышленной выставки.
2. Анализ человекопотока на промышленной выставке. Функции зонирования.
3. Концептуально-цветографический анализ промышленной экспозиции.
4. Технический и эргономический анализ выставочного стенда для промышленной выставки.
5. Функциональные анализ выставочного стенда для промышленной выставки.
6. Функции указателей систем навигации музейной выставки.
7. Анализ человекопотока в музее. Функции зонирования.
8. Концептуально-цветографический анализ музейной экспозиции.
9. Технический и эргономический анализ выставочного стенда для музейной экспозиции.
10. Функциональные анализ выставочного стенда для музейной выставки.

Приложение 5

Итоговая матрица SWOT-анализа

Методика SWOT-анализа позволяет понять свое текущее положение и выстроить стратегию развития проекта. SWOT-анализ представляет собой комплексный анализ проекта, применяется для исследования его внешней и внутренней среды. Матрица SWOT-анализа наглядно представляет сильные и слабые стороны проекта, а также возможности и угрозы, которые проявились или могут появиться в его внешней среде.

Матрица SWOT-анализа

Диаграмма SWOT	Внутренние факторы	Внешние факторы
Может способствовать достижению целей	Сильные стороны проекта **Strengths**	Потенциальные благоприятные возможности **Opportunities**
Может препятствовать достижению целей	Слабые стороны проекта **Weaknesses**	Потенциальные угрозы **Threats**

Пример SWOT-анализа проекта

	Внутренние факторы	**Внешние факторы**
Может способствовать достижению целей **Сильные стороны проекта**	– долгий срок службы – высокие художественно-эстетические характеристики – эргономичность – 100% экологичные материалы – можно сделать проект по эскизу заказчика – широкая продуктовая линейка	– появится авторская коллекция знаменитого дизайенера – предложение целевой аудитории новых изделий в линейке
Может препятствовать достижению целей **Слабые стороны проекта**	– долгий срок изготовления из-за наличия в объекте проектирования мелких деталей – ограниченная целевая аудитория – экологичные материалы требуют специальной технологии обработки	– конкурентные аналоги объекта проектирования быстро и регулярно обновляют дизайн – копирование дизайна продукта