

Подписано электронной подписью:
Вержицкий Данил Григорьевич
Должность: Директор КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ»
Дата и время: 2024-04-24 00:00:00
471086fad29a3b30e244e728abc3661ab35e9d50210dcf0e75e03a5b6fdf6436

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«КЕМЕРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Кузбасский гуманитарно-педагогический институт

Факультет информатики, математики и экономики

УТВЕРЖДАЮ
Декан ФИМЭ
Фомина А.В.

Рабочая программа дисциплины

К.М.07.01.02 Графический дизайн

Направление подготовки

Профессиональное обучение (по отраслям)

Направленность (профиль) подготовки

44.03.04 Компьютерный дизайн

Программа бакалавриата

Квалификация выпускника
бакалавр

Форма обучения
Очная, заочная

Год набора 2024

Новокузнецк 2024

Оглавление

1 Цель дисциплины	3
Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, знания, умения, навыки	3
Место дисциплины.....	4
2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий. Формы промежуточной аттестации	5
3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.....	6
3.1 Учебно-тематический план	6
4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.....	8
5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины.....	10
5.1 Учебная литература	10
5.2 Программное и информационное обеспечение освоения дисциплины.....	10
5.2.1 Программное обеспечение	11
5.3.2 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	11
6 Иные сведения и (или) материалы.....	11
6.1.Примерные темы письменных учебных работ.....	11
6.2. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации.....	13

1 Цель дисциплины

В результате освоения данной дисциплины у обучающегося должны быть сформированы компетенции основной профессиональной образовательной программы бакалавриата (далее - ОПОП): ОПК-7, ПК-1

Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, знания, умения, навыки

Таблица 1 – Индикаторы достижения компетенций, формируемые дисциплиной

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции, закрепленные за дисциплиной	Знания, умения, навыки (ЗУВ), формируемые дисциплиной
ОПК-7	ОПК-7.1. Взаимодействует с родителями (законными представителями) обучающихся с учетом требований нормативно-правовых актов в сфере образования и индивидуальной ситуации обучения, воспитания, развития обучающегося.	Знать: – основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне; приемы и принципы проектирования средств визуальных коммуникаций; – основы авторских прав в дизайне. Уметь: – вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области графического дизайна. Владеть: – приемами научной и профессиональной устной и письменной коммуникации.
ПК-1	ПК-1.1 Демонстрирует владение методами работы над дизайн-проектами объектов визуальной информации; владение композиционными приемами и стилистическими особенностями проектируемого объекта визуальной информации. ПК-1.2 Демонстрирует владение методами компьютерного дизайна в целом или отдельных элементов по определенному ранее визуальному стилю, создание визуальных объектов, включая разработку их метафор.	Знать: – теорию и методологию проектирования в графическом дизайне; методы моделирования и конструирования как методы объемно-пространственного дизайн-проектирования; – технологические процессы допечатной подготовки макетов. Уметь: – формулировать проектную задачу; – проводить предпроектный анализ для решения проблемы; – выстраивать модель проектируемого объекта; – находить оригинальные приемы и оптимальный вариант для реализации идеи,

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции, закрепленные за дисциплиной	Знания, умения, навыки (ЗУВ), формируемые дисциплиной
		<p>визуализировать идею в графической форме;</p> <ul style="list-style-type: none"> – решать основные типы проектных задач, разрабатывать дизайн графической продукции, средств визуальной коммуникации; – разрабатывать проектные методики в дизайне; создавать проекты комплексных объектов графического дизайна. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – приемами проектной графики и графическими техниками; – приемами объемного и графического моделирования формы дизайн-объекта для передачи творческого художественного замысла; – методами дизайн-проектирования.

Место дисциплины

Дисциплина включена в предметно-методический модуль «Компьютерный дизайн».

Дисциплина очной формы обучения осваивается на 1 курсе в 1 и 2 семестре (ЗФО на 1 и 2 курсе).

2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий. Формы промежуточной аттестации.

Таблица 2 – Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий

Общая трудоёмкость и виды учебной работы по дисциплине, проводимые в разных формах	Объём часов по формам обучения		
	ОФО	ОЗФО	ЗФО
1 Общая трудоёмкость дисциплины	396		396
2 Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) (всего)	210		54
Аудиторная работа (всего):	138		36
в том числе:			
лекции	32		6
практические занятия, семинары			
практикумы			
лабораторные работы	106		30
в интерактивной форме			
в электронной форме			
Внеаудиторная работа (всего):	186		342
в том числе, индивидуальная работа обучающихся с преподавателем			
подготовка курсовой работы /контактная работа			
групповая, индивидуальная консультация и иные виды учебной деятельности, предусматривающие групповую или индивидуальную работу обучающихся с преподавателем)			
творческая работа (эссе)			
3 Самостоятельная работа обучающихся (всего)	186		342
4 Промежуточная аттестация обучающегося:			
1 семестр – экзамен	36		9
2 семестр – экзамен	36		9

3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.

3.1 Учебно-тематический план

Таблица 3 - Учебно-тематический план очной / заочной формы обучения

№ недели п/п	Разделы и темы дисциплины по занятиям	Общая трудоём- кость (всего час.)	Трудоёмкость занятий (час.)						Формы текущего контроля и промежуточной аттестации успеваемости
			ОФО			ЗФО			
			Аудиторн. занятия		СРС	Аудиторн. занятия		СРС	
			лекц.	практ.		лекц.	практ.		
Семестр 1									
1	История и теория дизайна								
1.1	Введение в графический дизайн. Виды современ- ной дизайнерской деятельности	20	2	4	14	2	2	16	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб.
1.2	История становления и основоположники дизайна . Цифровая эра дизайна	20	2	6	12		4	16	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ПР-4 - реферат
2	Дизайн-проектирование								
2.1	Моделирование дизайна как проектировочной реальности	20	2	6	12	2	2	16	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб.
2.2	Графический дизайн как структура проектирования. Графический дизайн как процесс проектирования	22	2	4	16		6	16	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб.
3	Основы графического дизайна								
3.1	Общие сведения о рисунке и композиции. Композиция в графическом дизайне.	20	2	4	14		2	18	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб.ИЗ – индивидуальное задание
3.2	Рисование геометрических тел и предметов быта. Коллаж.	20	2	2	16		4	16	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
3.3	История и теория колористики. Шрифт и типографика.	22	2	4	16		2	20	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
	Промежуточная аттестация - экзамен	36						9	экзамен
ИТОГО по семестру 1		180	14	30	100	4	22	145	

№ недели п/п	Разделы и темы дисциплины по занятиям	Общая трудоём кость (всего час.)	Трудоёмкость занятий (час.)						Формы текущего контроля и промежуточной аттестации успеваемости
			ОФО			ЗФО			
			Аудиторн. занятия		СРС	Аудиторн. занятия		СРС	
			лекц.	практ.		лекц.	практ.		
Семестр 2									
4	Академический рисунок								
4.1	Пространственный рисунок геометрических предметов. Рисование натюрморта	22	2	10	10	2	2	18	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
4.2	Пластическая анатомия головы человека. Рисование черепа человека.	18	2	10	6			18	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
4.3	Рисование гипсовой головы человека. Рисование головы человека.	18	2	10	6			18	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
4.4	Рисование частей тела человека.	18	2	10	6			18	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
4.5	Пластическая анатомия фигуры человека. Рисунок скелета человека. Рисование фигуры человека.	20	2	10	8		2	18	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
5	Графический дизайн рекламы. Плакат.								
5.1	Виды и особенности печатной рекламы. Специфика плаката.	16	2	4	10		2	14	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
5.2	Восприятие цвета. Использование цвета в плакате. Композиция плаката. Текст в плакате. Шрифтовой плакат	20	2	10	14			20	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
6	Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль								УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
6.1	Создание проектно-творческой концепции фирменного стиля.	16	2	4	10		2	14	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание

№ недели п/п	Разделы и темы дисциплины по занятиям	Общая трудоём- кость (всего час.)	Трудоёмкость занятий (час.)						Формы текущего контроля и промежуточной аттестации успеваемости
			ОФО			ЗФО			
			Аудиторн. занятия		СРС	Аудиторн. занятия		СРС	
			лекц.	практ.		лекц.	практ.		
	Фирменный знак.								задание
6.2	Логотип как базовый компонент фирменного стиля.	16	2	4	10			16	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
6.3	Разработка графического оформления деловой документации. Разработка графического оформления сувенирной продукции.	16		4	10			16	УО - устный опрос ПР-6 – защита отчета по лаб.раб. ИЗ –индивидуальное задание
	Промежуточная аттестация - экзамен	36						9	УО-4 – экзамен
ИТОГО по семестру 2		216	18	76	86	2	8	145	
Всего:		396	32	106	186	6	30	342	

4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.

Для положительной оценки по результатам освоения дисциплины обучающемуся необходимо выполнить все установленные виды учебной работы. Оценка результатов работы обучающегося в баллах (по видам) приведена в таблице 7.

Таблица 4 - Балльно-рейтинговая оценка результатов учебной работы

Семестр 1

Составляющие	Сумма баллов	Учебная деятельность студента	Оценка в аттестации	Баллы (17 недель)
Текущая учебная деятельность	80	Посещение лекций (17 занятий).	1 балл (присутствие на лекции) 2 балла (активная работа, конспектирование)	17 -34
		Лабораторные работы (17 работ).	1 балл (посещение занятия, выполнение работы на 51-65%) 2 балла (существенный вклад на занятии относительно всей группы, самостоятельность при выполнении работы, выполнение работы на 85,1-100%)	17 - 34
		Реферат	9 баллов (пороговое значение) 20 баллов (максимальное значение)	5 – 12
		Выполнение индивидуальных заданий по темам Раздела 3 (всего 4 задания)	3 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	12 – 20
Итого по текущей работе в семестре				51 - 100
Промежуточная аттестация (зачет)	20	Теоретический вопрос 1.	1 балл (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	1 – 5
		Теоретический	1 балл (пороговое значение)	1 - 5

	вопрос 2.	5 баллов (максимальное значение)	
	Практическое задание	3 балла (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	3 - 10
Итого по промежуточной аттестации (зачету)			5 – 20 б.
Суммарная оценка по дисциплине: Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации			51 – 100 б.

Семестр 2

Составляющие	Сумма баллов	Учебная деятельность студента	Оценка в аттестации	Баллы (17 недель)
Текущая учебная деятельность	60	Посещение лекций (19 занятий).	0,5 балл (присутствие на лекции) 1 балл (активная работа, конспектирование)	9 - 19
		Лабораторные работы (19 работ).	1 балл (посещение занятия, выполнение работы на 51-65%) 2 балла (существенный вклад на занятии относительно всей группы, самостоятельность при выполнении работы, выполнение работы на 85,1-100%)	19 – 38
		Выполнение индивидуальных заданий по темам Разделов 4-6 (всего 8 заданий)	3 балла (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	24-40
Итого по текущей работе в семестре				51 - 100
Промежуточная аттестация (экзамен)	40	Теоретический вопрос 1.	5 баллов (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	5 - 10
		Теоретический вопрос 2.	5 баллов (пороговое значение) 5 баллов (максимальное значение)	5 - 10
		Практическое задание	10 баллов (пороговое значение) 20 баллов (максимальное значение)	10 - 20
Итого по промежуточной аттестации (экзамену)				20 – 40 б.
Суммарная оценка по дисциплине: Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации				51 – 100 б.

Соотношение между оценками в баллах и их числовыми и буквенными эквивалентами устанавливается следующим образом:

Перевод баллов из 100-балльной шкалы в числовой и буквенный эквивалент

<i>Сумма баллов для дисциплины</i>	<i>Оценка</i>	<i>Буквенный эквивалент</i>
86 - 100	5	отлично
66 - 85	4	хорошо
51 - 65	3	удовлетворительно
0 - 50	2	неудовлетворительно

Для обучающихся заочной формы обучения в текущей учебной работе в семестре (по графику – в период ТО) планируется выполнение контрольной работы, за которую назначаются баллы, включаемые в общий объем баллов за текущую работу в семестре (см. таблицу 7). Обучающемуся по ЗФО задание на контрольную работу выдается на установочной сессии. Примеры тем / заданий для контрольных работ и порядок их выбора / утверждения приведены в п. 6.1 данной программы.

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины.

5.1 Учебная литература

Основная учебная литература

1. Сайкин, Е.А. Основы дизайна : учебное пособие : [16+] / Е.А. Сайкин ; Новосибирский государственный технический университет. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2018. – 58 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=575026> (дата обращения: 13.11.2020). – Библиогр.: с. 55. – ISBN 978-5-7782-3610-3. – Текст : электронный.
2. Смирнова, Л.Э. История и теория дизайна : учебное пособие / Л.Э. Смирнова ; Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2014. – 224 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841> (дата обращения: 13.11.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-3096-5. – Текст : электронный.

Дополнительная учебная литература

1. Безрукова, Е.А. Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие / Е.А. Безрукова, Г.Ю. Мхитарян ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017. – 130 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487657> (дата обращения: 13.11.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8154-0407-6. – Текст : электронный.
2. Веселова, Ю. В. Графический дизайн рекламы. Плакат / Веселова Ю.В., Семенов О.Г. - Новосибирск : НГТУ, 2012. - 104 с.: ISBN 978-5-7782-2192-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/556602> (дата обращения: 13.11.2020). – Режим доступа: по подписке.
3. Казарин, С.Н. Академический рисунок: учебное наглядное пособие / С.Н. Казарин ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017. – 142 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487671> (дата обращения: 13.11.2020). – ISBN 978-5-8154-0383-3. – Текст : электронный.
4. Корякина, Г.М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий : [16+] / Г.М. Корякина, С.А. Бондарчук ; Липецкий государственный педагогический университет имени П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 93 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576869> (дата обращения: 13.11.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-88526-976-6. – Текст : электронный.

5.2 Программное и информационное обеспечение освоения

дисциплины.

5.2.1 Программное обеспечение

В обучении используются информационные технологии на базе компьютерных классов учебного корпуса №4 (пр. Metallurgov 19):

- лекционные занятия ведутся с использованием презентаций и программного обеспечения мульти-медиа демонстраций на основе Microsoft Office 2010 (лицензия DreamSpark Premium Electronic Software Delivery (3 years);

Renewal по сублицензионному договору №Tr000083174 от 12.04.2016);

- практические занятия по дисциплине проводятся с использованием программного обеспечения:

Netbeans IDE 7.0.1 (свободно распространяемое ПО)

Fire fox 14 (свободно распространяемое ПО)

Microsoft Office 2010 (лицензия DreamSpark Premium Electronic Software Delivery (3 years)

Renewal по сублицензионному договору №Tr000083174 от 12.04.2016)

Для проведения практических занятий и самостоятельной работы студентов используются справочно-правовые и информационные системы Гарант и Консультант-Плюс, установленные на компьютерах в компьютерных классах учебного корпуса №4 (пр. Metallurgov 19).

5.3.2 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.

Перечень СПБД и ИСС по дисциплине

- 1 Портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира – <https://www.behance.net/>
3. Бесплатные текстуры, кисти, узоры, а также форум по дизайну – <https://www.bittbox.com/>
4. Коллекция разнообразных статей о графическом дизайне – <http://youthedesigner.com>
5. Ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, отличные дизайнерские портфолио и выборочные, тщательно отсортированные дизайнерские проекты со всего мира – <https://designyoutrust.com/>
6. Российский сайт для иллюстраторов с очень интересными работами – <https://bangbangstudio.ru/>
7. Перевод статей о дизайне – <http://deadsign.ru>

6 Иные сведения и (или) материалы.

6.1. Примерные темы письменных учебных работ

Темы рефератов

1. Русская гравюра XVII–XVIII веков. Народная картинка лубок.
2. Японская гравюра XVII–XIX веков
3. Народная вывеска дореволюционной России
4. Викторианский стиль и коммерческая графика конца XIX века
5. Эстетика и идеология стиля модерн и его основные выразительные средства
6. Творчество Обри Бердслея. Формирование художественных приемов и образов стиля модерн
7. Жюль Шере – основоположник рекламного плаката
8. Альфонс Муха – мастер графической рекламы арт-нуво
9. Густав Климт, Коломон Мозер и «Венский сецессион»

10. Анри де Тулуз-Лотрек и рекламная графика Парижа
11. Русский графический модерн и неорусский стиль конца XIX – начала XX веков. Деятельность художников объединения «Мир искусства».
12. Александр Бенуа – идеолог и вдохновитель русского модерна
13. Лев Бакст и его вклад в развитие русского модерна и мирового театрального искусства
14. Константин Сомов – родоначальник модерна в русской графике
15. Неорусский стиль в прикладной графике начала XX века
16. Иван Билибин и билибинский стиль
17. Борис Зворыкин – оформитель книг и прикладной графики в русском стиле
18. Николай Рерих – представитель русского национально-романтического модерна
19. Художники второго поколения объединения «Мир искусства» Е. Лансере, М. Добужинский, Д. Митрохин, С. Чехонин
20. Русская коммерческая графика начала XX века
21. Русский рекламный плакат начала XX века
22. Антивоенная графика России начала XX века
23. Графика русского авангарда. Теоретические разработки принципов нового искусства. Новые течения в искусстве начала XX века
24. Казимир Малевич. Супрематизм как учение о беспредметном искусстве и его значение в формировании новых принципов в дизайне и архитектуре
25. Духовное искусство Василия Кандинского. Научные разработки принципов нового искусства
26. Русский футуризм. Принципы создания бюджетлянской книги
27. Павел Филонов и его вклад в развитие авангардного искусства и книжной графики
28. Владимир Маяковский и его вклад в развитие графического дизайна
29. Советский графический дизайн 1917–1920-х годов. Стиль конструктивизм
30. Прикладная графика конструктивизма
31. Лазарь Лисицкий – интегрирующий дизайнер начала XX века
32. Фирменный стиль Моссельпрома
33. Советская графика 1930-х годов. Агитационный плакат Владимира Лебедева
34. Советская графика 1930-х годов. Социальная графика Александра Дейнеки
35. Советская графика 1930-х годов. Книжная графика Владимира Фаворского
36. Советская графика 1930-х годов. Плакат и политическая сатира Кукрыниксов.

Индивидуальные задания

Задание 1. Проанализировать с точки зрения правил построения композиции любое статичное рекламное сообщение (пресса, наружная реклама). Выявить базовые геометрические формы, проанализировать равновесие композиции, наличие доминант, наличие динамики (выполняется индивидуально).

Задание 2. Используя любой графический редактор или традиционную технику рисунка, составить динамичную композицию не менее чем из десяти абстрактных геометрических фигур. В композиции обязательно присутствие приема управления движением взгляда (выполняется индивидуально).

Задание 3. Используя не менее чем семь объектов, нарисовать орнамент при помощи нескольких видов симметрии (зеркальной, симметрии переноса и симметрии поворота). Выполняется в любом графическом редакторе или при помощи традиционной техники рисунка (выполняется индивидуально).

Задание 4. В технике коллажа создать рекламное объявление с использованием ритмического ряда в композиции (выполняется индивидуально или в парах).

Задание 5. Используя неудачное (объяснить почему) статичное рекламное сообщение, подобрать композиционно верные шрифты и объяснить, как замена шрифтов решает коммуникационные задачи данной рекламы (выполняется индивидуально).

Задание 6. Составить абстрактную композицию, используя цветовой контраст по светлоте (выполняется индивидуально).

Задание 7. Создать логотип организации (организация на выбор студента), в котором будут использованы взаимодополняющие цвета. Подготовить два-три варианта с разными парами

цветов. К хроматическим цветам в некоторых вариантах можно добавить ахроматические (выполняется индивидуально).

Задание 8. Разработать логотип организации (организация на выбор студента), используя графическую рифму (выполняется индивидуально).

ИТОГОВОЕ ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Для сдачи зачета / экзамена студент должен разработать набор основных констант фирменного стиля организации (организацию студент выбирает самостоятельно) – фирменный знак, логотип, набор фирменных цветов, фирменный паттерн и дизайн-макет основных носителей фирменного стиля в деловой документации – визитку (персональную), фирменный конверт, бланк фирменного письма. В теле письма описать концепцию дизайна основных носителей деловой документации: чем обоснован выбор цветов, шрифта; почему используются статика или динамика и те или иные базовые геометрические формы; каков ассоциативный ряд. Размер визитки 90 × 50 мм. Основные размеры конверта и бланка письма см. в приложении.

6.2. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации

Семестр 1

Таблица 5 - Примерные теоретические вопросы и практические задания / задачи к зачету

	Разделы и темы	Примерные теоретические вопросы	Примерные практические задания / задачи
1	История и теория дизайна		
1.1	Введение в графический дизайн. Виды современной дизайнерской деятельности	1. Понятие «дизайн». Индустриальный дизайн. Дизайн архитектурной среды. Дизайн интерьера. 2. Понятие «дизайн». Графический дизайн. Компьютерный дизайн. Арт-дизайн.	1. Выполните сравнительный анализ основных образовательных программ подготовки дизайнеров. 2. Выполните сравнительный анализ дополнительных образовательных программ подготовки дизайнеров.
1.2	История становления и основоположники дизайна	3. История становления и основоположники дизайна. 4. Зарубежный дизайнерский опыт начала XX века. Отечественный дизайнерский опыт начала XX века. 5. Зарубежный дизайнерский опыт второй половины XX века. Отечественный дизайнерский опыт второй половины XX века.	3. Выполните сравнительный анализ основных направлений в дизайне (с конкретными визуальными примерами). 4. Назовите знаменитых дизайнеров, опишите их вклад в формирование и развитие указанного направления в дизайне.
1.3	Цифровая эра дизайна	6. Цифровая эра дизайна. Web-design. 7. Цифровая эра дизайна. Motion Design. 8. Цифровая эра дизайна. Game Design. 9. Цифровая эра дизайна. Дизайн компьютерных интерфейсов. 10. Современный мировой и отечественный дизайн.	5. Выполните сравнительный анализ основных образовательных программ подготовки графических дизайнеров. 6. Выполните сравнительный анализ дополнительных образовательных программ подготовки графических дизайнеров.

		Дизайнеры. Визуальные коммуникации.	
2	Дизайн-проектирование		
2.1	Моделирование дизайна как проектировочной реальности	11. Структурно-объектная модель дизайна. 12. Функциональная модель дизайна. 13. Системно-деятельностная модель дизайна.	7. Разработайте структурно-объектную модель дизайна 8. Разработайте функциональную модель дизайна.
2.2	Графический дизайн как структура проектирования	14. Структурная модель графического дизайна. 15. Графический дизайн в контексте визуальной коммуникации. Графические комплексы.	9. Разработайте структурную модель дизайна 10. Опишите графический комплекс (на выбор)
2.3	Графический дизайн как процесс проектирования	16. Графический дизайн как процесс проектирования. Предпроектный анализ. Концептуальное проектирование. 17. Графический дизайн как процесс проектирования. Художественно-образное проектирование. 18. Разработка и реализация дизайн-проекта.	11. Выполните предпроектный анализ по предложенной теме. 12. Разработайте концептуальный проект дизайна по предложенной теме. 13. Выполните художественно-образное проектирование по предложенной теме.
3	Основы графического дизайна		
3.1	Общие сведения о рисунке и композиции. Композиция в графическом дизайне.	19. Композиция в графическом дизайне. Базовые геометрические формы и композиция. Виды композиции 20. Принципы построения композиции. Приемы построения композиции	14. Композиция. Основные и дополнительные характеристики объектов. Опишите три основных свойства объекта и приведите их примеры и три дополнительных свойства. 15. Понятия «контраст» и «нюанс». Дать определения понятий. Привести не менее трех примеров визуального решения в рекламе на основе контраста и нюанса. 16. Принципы построения композиции (динамизм). Описать один из основных принципов композиции с примерами. 17. Принципы построения композиции (доминанта). Описать один из основных принципов композиции с примерами. 18. Метр и ритм. Описать метрические и ритмические последовательности в графическом дизайне и дизайне рекламы в частности. 19. Движение и покой в

			композиции. Описать пять основных приемов передачи движения и покоя в графическом дизайне.
3.2	Рисование геометрических тел и предметов быта. Коллаж.	21. Коллаж. История коллажа. 22. Советский коллаж. Фотоколлаж.	20. Создайте коллаж. 21. Создайте фотоколлаж.
3.3	История и теория колористики.	23. Определение колористики. История колористики. 24. Спектральные цвета и цветовой круг. Цвет и освещение. Контраст и нюанс в цвете. 25. Психология восприятия цвета человеком. Функциональная роль цвета. Цветовые гармонии. Значения цветов.	22. Цветовые гармонии. Описать шесть основных цветовых гармоний. Дать определение цветовой гармонии, привести примеры воздействия этих гармоний на аудиторию. 23. Значения и воздействие на человека ахроматических цветов. Описать особенности цветов: белого, серого и черного. 24. Значения и воздействие на человека цветов цветового круга. Описать свойства цветов (шести цветов) цветового круга. Их значения, традиция применения, особенности психологического и физиологического воздействия.
3.4	Шрифт и типографика.	26. Шрифт и типографика. Шрифтографика: понятие, назначение, формообразование. 27. Графическая интерпретация значения буквы. Образно-шрифтовая символика слова. Цифровая символика. 28. Шрифт. Шрифтовая композиция. 29. Визуальная модификация и трансформация шрифтовой графики. Трансформация православных шрифтов. 30. Инициал (буквица). Акцидентный (авторский) шрифт. Разработка шрифта.	24. Раскрыть следующие понятия: шрифт, гарнитура, кегль, кернинг и трекинг, апрош, пункт. 25. Разработать авторский шрифт.

Семестр 2

Таблица 6 - Примерные теоретические вопросы и практические задания / задачи к экзамену

	Разделы и темы	Примерные теоретические вопросы	Примерные практические задания / задачи – наброски и зарисовки
4	Академический рисунок		
4.1	Пространственный рисунок геометрических предметов. Рисование	1. Принципы выполнения академического рисунка. Методы выполнения рисунка. 2. Последовательность выполнения академического	1. Простой натюрморт из 3-4 геометрических тел. 2. Выполнение живописного натюрморта с натуры из предметов простой формы на

	натюрморта	<p>рисунка. Компонировка изображения на формате.</p> <p>3. Линейно-конструктивное построение предметов, учет пропорций и расположения предметов в пространстве.</p> <p>4. Особенности перспективного решения предметов. Передача средствами светотени объема предметов, их конструктивности, взаимосвязи в пространстве, единства освещенности.</p> <p>5. Конструктивное построение натюрморта, передача пропорций предметов, их симметричности, прорисовка невидимого контура.</p> <p>6. Перспективное построение предметов. Передача основной формы предметов с незначительным включением тона. Особенности техники выполнения тонального рисунка.</p>	<p>фоне драпировки.</p> <p>3. Натюрморт с гипсовой вазой и драпировкой.</p> <p>4. Натюрморт с гипсовым орнаментом</p>
4.2	Пластическая анатомия головы человека. Рисование черепа человека.	<p>7. Приемы перспективного, линейно-конструктивного, тонового решения рисунка анатомической головы.</p> <p>8. Приемы перспективного, линейно-конструктивного, тонового решения рисунка черепа человека.</p>	<p>5. Рисунок черепа человека в 3 ракурсах.</p> <p>6. Рисунок гипсовых частей лица (нос, глаз, губы, ушная раковина на выбор).</p>
4.3	Рисование гипсовой головы человека. Рисование головы человека.	<p>9. Приемы перспективного, линейно-конструктивного, тонового решения рисунка гипсовой модели головы.</p> <p>10. Определение и передача в рисунке основных плоскостей, образующих объем головы. Передача большой формы головы и основных ее частей средствами светотени.</p>	<p>7. Рисование гипсовой головы человека.</p> <p>8. Рисование головы человека.</p>
4.4	Рисование частей тела человека.	<p>11. Приемы перспективного, линейно-конструктивного, тонового решения рисунка частей тела. Определение характера натуры, пропорций, движения головы, торса, рук.</p> <p>12. Основные части и кости верхних конечностей человека. Проработка крупных и средних деталей кистей рук.</p> <p>13. Основные части и кости нижних конечностей человека. Проработка крупных и средних деталей.</p>	<p>9. Рисование стопы человека. Выполнение зарисовок стопы человека.</p> <p>10. Рисование кисти руки человека. Выполнение зарисовок кисти руки человека с натуры.</p>
4.5	Пластическая анатомия фигуры человека. Рисунок	<p>14. Приемы перспективного, линейно-конструктивного, тонового решения рисунка</p>	<p>11. Рисование фигуры человека.</p> <p>12. Рисунок скелета человека.</p>

	скелета человека. Рисование фигуры человека.	фигуры человека. Особенности пропорций и строения женской и мужской фигуры. 15. Рисование фигуры человека. Передача движения фигуры, ее пропорций, характера формы; объемное конструктивное построение формы в перспективе.	
5	Графический дизайн рекламы. Плакат.		
5.1	Виды и особенности печатной рекламы. Специфика плаката.	16. Классификация плаката в современном дизайне. Виды плаката. 17. Стилиевые и композиционные особенности коммерческого, социального, изобразительного и шрифтового плаката.	13. Дизайн полиграфической печатной продукции: листовок, проспектов, 14. Дизайн полиграфической печатной продукции: каталогов, типовых оригинал-макетов рекламы для прессы.
5.2	Восприятие цвета. Использование цвета в плакате. Композиция плаката.	18. Восприятие цвета. Использование цвета в плакате. 19. Композиция плаката. Композиционно-графический анализ. Построение формальной композиции.	15. Дизайн рекламных плакатов различного формата. 16. Дизайн элементов наружной рекламы, используемых для оформления интерьеров офисов, торговых залов, витрин, выставочных экспозиций. 17. Дизайн электронной уличной рекламы.
5.3	Текст в плакате. Шрифтовой плакат.	20. Текст в плакате. Шрифтовой плакат. Функции шрифтового плаката. 21. Афиша. Шрифтовая композиция в афише.	18. Дизайн шрифтового плаката с использованием цветных плашек и модульных сеток. 19. Дизайн афиши с использованием цветных плашек и модульных сеток.
6	Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль		
6.1	Создание проектно-творческой концепции фирменного стиля. Фирменный знак.	22. Проектирование брендбука. Содержание брендбука. 23. Понятие «фирменный стиль». Носители фирменного стиля.	20. Проектирование брендбука фирменного стиля. 21. Дизайн фирменного знака.
6.2	Логотип как базовый компонент фирменного стиля.	24. Логотип как базовый компонент фирменного стиля. Характерные особенности создания логотипа. 25. Способы рифмовки знаков в логотипе. Шрифтовая композиция логотипа.	22. Дизайн логотипа с изменением одной буквы на изобразительный элемент 23. Дизайн логотипа с изменением ее шрифтовой гарнитуры.
6.3	Разработка графического оформления деловой документации.	26. Полиграфическая продукция (деловая документация). 27. Основные требования к разработке графического оформления деловой документации различных видов.	24. Дизайн деловой документации. Бланки для почтовых отправлений, факса и интернет – сообщений. 24. Дизайн деловой документации. Визитки внутрикорпоративного и

			внешнего использования. Конверты для отправления
6.4	Разработка графического оформления сувенирной продукции.	28. Сувенирная продукция. Возможный ряд носителей сувенирной продукции. 29. Основные требования к разработке графического оформления сувенирной продукции.	25. Дизайн сувенирной продукции: значки с символикой и элементами фирменного стиля, 26. Дизайн сувенирной продукции: флаеры, календари. 27. Дизайн сувенирной продукции: кружки, 28. Дизайн сувенирной продукции: бейсболки, одежда.