

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Искаков Ирлан Жангазыевич Автономная некоммерческая организация высшего образования
Должность: Ректор «**Университет при Межпарламентской Ассамблее ЕврАзЭС**»
Дата подписания: 08.08.2022 12:56:31
Уникальный программный ключ:
a748d5b672796bd7b37612bb23a3449357804892a0d120774ea9def3ef7a2bc0

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Проектирование

(наименование дисциплины)

Направление подготовки/Специальность 54.03.01 Дизайн

Квалификация выпускника Бакалавр

Направленность (профиль) Графический дизайн

2022 г.

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы, входные требования для освоения дисциплины (при необходимости)

Дисциплина «Проектирование» относится к дисциплинам вариативной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» программы бакалавриата.

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Объем дисциплины составляет 34 зачетные единицы.

3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Тема 1. Игровые технологии в графическом дизайне

Тема 2. Бренд-дизайн

Тема 3. Разработка плаката

Тема 4. Дизайн системы идентификации предприятия с разработкой объектов графического дизайна в едином (выставочном) пространстве

Тема 5. Дизайн многостраничного издания

4. Методические рекомендации по организации изучения учебной дисциплины

Изучение дисциплины включает контактную работу обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях в форме занятий различных типов в соответствии со спецификой дисциплины и самостоятельную работу обучающихся в объемах соответственно учебному плану. Контактная работа может проводиться с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Практические занятия

Тема 1. Игровые технологии в графическом дизайне

Редизайн существующей настольной игры. Создание образа дизайн-объекта (влияние возраста, функции и назначения на восприятие). Разработка эскиза конструкции функциональной направленности. Вариации графического материала дизайн-объекта, игровой процесс с дизайн-объектом.

Объем подачи: Эскизирование осуществляется на бумаге формата А-4. Проект должен быть выполнен на планшетах формата 70x100см (от двух планшетов), в которых будут присутствовать: варианты композиционного, среднего и цветового решения. Используемые материалы - акварель, гуашь, тушь, цветная бумага, компьютерная графика, смешанная техника. Проект может быть выполнен как вручную, так и с использованием компьютера.

Изготовление макета с игровыми элементами, М 1:1. в материале. Макет можно смоделировать из бумаги, картона или пенокартона.

Пояснительная записка: объём не менее пяти страниц печатного текста и приложение.

Тема 2. Бренд-дизайн

Создание образа товара и дизайна упаковки. Визуальный язык товара, упаковки. Особенности восприятия информации человеком на примере упаковки. Методика дизайн-проектирования торговой марки бренда. Анализ проектной ситуации. Определение и исследование потребителя. Разработка концепции и ее воплощение. Конструирование и оформление упаковки. Объемное и графическое моделирование. Структура упаковки. Расчет размеров. Осуществление комплексного подхода к проектированию серии упаковок; достижение их визуальной выразительности, образности, функциональности, эргономичности, технологичности; достижение единства стиля серии упаковок, гармоничного сочетания графики и объёмной формы. Композиция упаковки нестандартных форм. Основные требования к упаковке. Основные функции упаковки. Рекламные функции упаковки. Рекламное продвижение товара. Основы мерчандайзинга. Информация о товаре, производителе. Слоган как форма программирования.

Объем подачи:

Состав проектных материалов: Графическая часть (не менее 2-х планшетов 50x70 см), содержащая:

- наглядное изображение серии упаковок (фотографию или др.);
- необходимые чертежи и развёртки упаковок;
- основные бумажные замки и элементы крепления;
- название проекта, вспомогательные надписи и обозначения, подпись проекта.

Макеты серии упаковок в материале (М 1:1).

Разрабатываются 4 упаковки. Они могут различаться по размерам, технологиям изготовления и функциональному назначению, но должны быть объединены принадлежностью к одной фирме или торговому предприятию, или группе товаров. Одна из упаковок должна иметь подарочный эксклюзивный характер, одна из упаковок может вмещать в себя все остальные при складировании. Акцент делается на применение бумажных замков, технологичность форм из листовых материалов, современность графики, возможность выполнения конкурсных заданий.

Пояснительная записка: объём не менее пяти страниц печатного текста и приложение.

Тема 3. Разработка плаката

Визуальный язык плаката. Формат и композиция плаката. Особенности восприятия информации человеком на примере плаката. Методика дизайн-проектирования плаката. Анализ проектной ситуации. Поиск темы плаката в рамках предложенной тематики. «Наглядное» и «абстрактное» в плакате. Композиционные и художественные средства, применяемые в дизайне плаката. Условия выразительности плаката. Цвет. Эскизы с поиском темы, композиции, цветового решения. Визуальная метафора в дизайне плаката. Цифровые технологии графического дизайна на примере одностраничного документа. Программы для графического дизайна. Сравнение параметров. Выбор варианта эскиза для дальнейшей разработки. Печать.

Примерные темы:

А. Театральный плакат:

Борис Годунов.

Хованщина.

Лебединое озеро.

Идиот.

Международный Фестиваль театров.

Другие по выбору.

Б. Спортивный плакат:
Международная лёгкая атлетика
МотоФристайл- Ред Бул.
Прыжки с трамплина.
Балет на льду.
Спорт – это жизнь
Другие по выбору.

В. Коммерческий плакат:
Спортивная обувь
Распродажа осенней одежды
Распродажа часов связи с ликвидацией склада.
Другие по выбору.

Г. Социальный плакат:
За того ли ты голосуешь?
Плата по тарифам ЖКХ.
Закаливание.
Донорство.
Другие по выбору.

Д. Плакат политический:
По международной политике.
По внутренней политике России.
По Вооружённым Силам России.
Другие по выбору.

Е. Плакат–афоризм.
Плакат на основе выбранного афоризма.

Объем подачи:

Графическая часть, содержащая:

- 5 плакатов формата А3 в цвете;

- 1 планшет (лучший плакат по мнению студента) размером 60х90см на жесткой основе (пенокартон) в цвете

Пояснительная записка: объём не менее пяти страниц печатного текста и приложение.

Тема 4. Дизайн системы идентификации предприятия с разработкой объектов графического дизайна в едином (выставочном) пространстве

Разработка фирменного стиля. Освоение методов достижения единства стиля в дизайне корпоративной айдентики; получение навыков проектирования брендбука предприятия.

Бриф. Анализ проектной ситуации. Разработка фирменного знака: методы, приемы и техники разработки. Разработка основных элементов фирменного стиля. Реализация и развитие фирменного стиля на разноформатных носителях. Разработка полиграфической продукции и рекламы.

Композиция выставки. Особенности восприятия зрителем. Масштаб. Эргономика. Временные и пространственные категории восприятия композиции выставки зрителем. Основы кинематики.

Объем подачи: Студенты самостоятельно выбирают исходное предприятие, для которого разрабатывают фирменный стиль. Акцент делается на проектирование основных элементов фирменного стиля, характеризующих профиль деятельности предприятия и выпускаемую продукцию (услуги), и на проектирование носителей фирменного стиля (состав элементов айдентики может варьироваться в зависимости от темы). Проект завершается формированием брендбука.

Разработать интегрированный в средовое пространство графический дизайн-проект выставочного модуля рекламного характера с использованием элементов фирменного стиля.

Состав проектных материалов:

Графическая часть (4 планшета 50x70 см), содержащая:

- фирменный знак, подбор фирменного шрифта, фирменную цветовую гамму, систему вёрстки печатных изданий;
- деловую документацию: фирменную папку, визитку (именную или имиджевую), бланк делового письма, конверты (почтовый или курьерский);
- элементы навигации (4 пиктограммы различных назначений);
- рекламно-информационные материалы (блокнот, приглашение или открытка, настольный календарь или буклет, фирменные раппорты в цвете);
- основные развороты брендбука;
- наглядное изображение носителей фирменного стиля в композиции (фотография, др.);
- название проекта, вспомогательные надписи и обозначения, подпись проекта. Макеты: исполнение в материале носителей фирменного стиля и брендбука.

Пояснительная записка: объём не менее пяти страниц печатного текста и приложение.

Тема 5. Дизайн многостраничного издания

Визуальный язык многостраничного объекта/конструкции. Особенности восприятия информации человеком на примере объекта тетрадно-буклетного типа. Методика дизайн-проектирования многостраничного объекта. Анализ проектной ситуации. Предпроектный анализ в дизайне публикаций. Организация материала: задачи и принципы. Место шрифта (знака) в системе проектирования печатной продукции. Особенности модульного проектирования многостраничного издания. Модулирование (пропорционирование) в типографике. Формат. Поля. Система восприятия разворотов и временной характер воздействия на читателя-«зрителя». Вариативность визуального языка. Серийность. Признаки и рамки серийности. Цифровые технологии. Верстка и ее структурная роль в проектировании.

Художник и книга. «Книга художника». Объемно-плоскостные приемы макетирования. Основные элементы книжного дизайна.

Иллюстрирование публикаций. Виды иллюстрации. Краткая история книжной иллюстрации. Технические возможности полиграфии в искусстве книги. Жанры книги. Макет книги. Принципы книжного макетирования. Оригинал-макет. Художественная литература. Сюжет в книге. Прочтение авторского текста. Ассоциативное решение. Цифровые технологии. Цифровая графика и обработка «ручной» графики для печати. Графические программы.

Переpletные материалы. Фактура как средство композиции. Способы печати и тиснения. Цифровые технологии. Подготовка оригиналов для типографии. Суперобложка, различных видов.

Объем подачи: Выполнить макет книги с разворотным решением, движением ритмичной иллюстративного материала. Выполнить макет буклета с использованием графики шрифта.

Выполнить серию иллюстраций (3-5) к стихотворению, используя возможности материалов графики. Создать проект внешнего оформления книги, композиционно и колористически объединяющий элементы книжного оформления.

Графическая часть (не менее 4-х планшетов 50x70 см).

Пояснительная записка: объем не менее пяти страниц печатного текста и приложение.

5. Методические рекомендации для обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Самостоятельная работа обучающихся включает подготовку к практическим занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, изучение нормативно-правовой базы, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

Вопросы для самоконтроля

По теме 1:

1. Методика игрового проектирования.
2. Активные и интерактивные формы обучения.
3. Системный дизайн.
4. Контент-дизайн.
5. Дизайн уровней.
6. Дизайн мира (пространства, локации).

Задания для самостоятельной работы обучающихся

1. Разработать эскиз конструкции (функциональной направленности) - «Образ дизайн-объекта (влияние возраста, функции и назначения на восприятие).
2. Разработать чертежи видов макета дизайн-объекта с игровыми технологиями «Вариации графического материала дизайн-объекта»;
3. Разработать взрыв-схему «Игровой процесс с дизайн-объектом».

По теме 2:

1. Структура упаковки. Расчет размеров.
2. Композиция нестандартных форм.
3. Основные требования к упаковке.
4. Рекламные функции упаковки.
5. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе.
6. Претестинг упаковки.

Задания для самостоятельной работы обучающихся

1. Разработать колористическое и графическое решение для упаковки товара с использованием обязательных элементов (логотипа, торговой марки, обязательной информации для потребителя).

По теме 3:

1. Формат и композиция плаката.
2. Поиск темы плаката в рамках предложенной тематики.
3. Эскизы с поиском темы, композиции, цветового решения.

4. Цифровые технологии графического дизайна на примере одностраничного документа.
5. Программы для графического дизайна.
6. Сравнение параметров.
7. Выбор варианта эскиза для дальнейшей разработки.

Задания для самостоятельной работы обучающихся 1. Дать варианты композиции плаката на предложенную тему. Проработать колористическое решение.

По теме 4

1. Особенности восприятия рекламы.
2. Шрифт и иллюстрация.
3. Слоган как форма программирования.
4. Графические и композиционные решения.
5. Композиция выставки.
6. Особенности восприятия зрителем.
7. Масштабность.
8. Эргономика.
9. Время и движение в пространстве.

Задания для самостоятельной работы обучающихся

1. Разработать проект фирменного стиля (логотип, визитка, плакат, сувенирная продукция, пакет, папка)
2. Разработать интегрированный в средовое пространство графический дизайн-проекта выставочного модуля рекламного характера с использованием элементов фирменного стиля).

По теме 5:

1. Художник и книга. «Книга художника».
2. Объемно-плоскостные приемы макетирования.
3. Место шрифта (знака) в системе проектирования печатной продукции.
4. Основные элементы книжного дизайна. Серийность. Признаки и рамки серийности.
5. Модулирование (пропорционирование) в типографике. Формат. Поля.
6. Система восприятия разворотов и временной характер воздействия на читателя «зрителя».
7. Цифровые технологии. Верстка и ее структурная роль в проектировании.
8. Виды иллюстрации.
9. Краткая история книжной иллюстрации.
10. Технические возможности полиграфии в искусстве книги.
11. Жанры книги. Макет книги.
12. Принципы книжного макетирования. Оригинал-макет.
13. Художественная литература. Сюжет в книге. Прочтение авторского текста.
14. Ассоциативное решение. Цифровые технологии.
15. Цифровая графика и обработка «ручной» графики для печати. Графические программы.
16. Структура и иерархическая соподчиненность.
17. Способы выделения в тексте.
18. Заголовок. Цифровые технологии.
19. Плоскость и глубина. Фактура слова.
20. Шрифтовой плакат.
21. Журнальный макет.

22. Рекламные модули, полосы. Буклет с экспрессивным шрифтовым решением.
23. Марка, логотип, товарный знак.
24. Графика и простота знака.
25. Переплетные материалы.
26. Фактура как средство композиции.
27. Способы печати и тиснения. Цифровые технологии.
28. Подготовка оригиналов для типографии.
29. Суперобложка, различных видов.
30. Современные дизайнерские решения.
31. Футляр. Конструирование.
32. Упаковка как защита и структурный элемент.

Задания для самостоятельной работы обучающихся

1. Выполнить макет книги с разворотным решением, движением ритмичной иллюстративного материала.
2. Выполнить серию иллюстраций (3-5) к стихотворению, используя возможности материалов графики.
3. Создать шрифтовую композицию на заданную тему, используя возможности шрифтовой графики.
4. Создать проект внешнего оформления книги, композиционно и колористически объединяющий элементы книжного оформления.

6. Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6.1. Планируемые результаты обучения, обеспечивающие достижение планируемых результатов освоения образовательной программы

В процессе изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции:

- способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);
- способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);
- способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);
- способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);
- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5);
- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);
- способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (ПК-7);
- способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8).

Код и формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знает специфику основ рисунка, цветоведения и колористики, проектирования, макетирования и их значение при создании творческой работы; современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта
	Умеет справляться с поставленными проектными задачами посредством рисунка, живописи, цветоведения, макетирования; применять основные законы изобразительного искусства в области проектирования; применять на практике современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта
	Владеет навыками использования рисунков в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; использования информационных компьютерных технологий для реализации дизайн-проекта

ПК-2 Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает основы теории и методологии проектирования
	Умеет видеть и ставить творческую задачу, предполагающую самостоятельный поиск решения взаимосвязанного ряда задач на основе анализа условий и мобилизации имеющихся знаний; собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме
	Владеет навыками добиваться реализации художественно-дизайнерского замысла в проектной деятельности, определении плана действий и выбора средств достижения художественной или проектной цели на основании концептуального творческого подхода
ПК-3 Способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Знает современные тенденции, классификации и свойства основных конструкционных и декоративных материалов, их виды и применение в графическом дизайне
	Умеет выбирать материалы в зависимости от их формообразующих свойств при проектировании объектов дизайна
	Владеет способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств; проводить оценку формообразующих свойств конструкционных и отделочных материалов
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает методы изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта
	Умеет анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта
	Владеет методами изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта
ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Знает общие принципы конструирования предметов, товаров, коллекций
	Умеет выявлять комплекс требований к качеству среды, подбирать необходимое инженерное обеспечение, в том числе и для создания доступной среды, принимать адекватные решения на всех стадиях разработки дизайн-проекта
	Владеет специальной технической и справочно-нормативной литературой; методами конструирования предметов, товаров, коллекций
ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта
	Умеет применять на практике современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта
	Владеет компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием
ПК-7 способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	Знает современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта; основы промышленного производства
	Умеет применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов; решать основные типы художественных проектируемых задач; анализировать и определять графические техники для визуализации авторской концепции; проектировать единичные и промышленные изделия, работать с проектной документацией
	Владеет современными информационными технологиями для создания графических образов, проектной документации, компьютерного моделирования; способами и средствами воплощения идеи, позволяющими новаторски решать проблемы в области проектирования; знанием основ промышленного производства

<p>ПК-8 Способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта</p>	<p>Знает способы разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления; основные виды художественно-конструкторской деятельности; методы разработки новых конструкторских решений различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных конструктивных материалов</p>
	<p>Умеет конструировать изделия с учетом технологий изготовления; выполнять технические чертежи и технологические карты; работать в основных направлениях художественно-конструкторской деятельности; применять в своей творческой деятельности объективные закономерности формообразования и связанные с ним средства конструирования любой формы изделий; воспринимать и определять сущность и структуру творческо-конструкторской деятельности как вид общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей природной и предметной среды, созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества</p>
	<p>Владеет навыками разработки новых конструкторских решений различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных конструктивных материалов; навыками установления оптимальных параметров конструируемого изделия; представлениями о сущности и структуре творческо-конструкторской деятельности как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей природной и предметной среды, созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества</p>

6.2. Перечень оценочных материалов

Оценочные материалы представляют собой задания для выполнения студентом, позволяющие ему приобрести теоретические знания, практически умения (навыки) и опыт, а также решать задачи, связанные с будущей профессиональной деятельностью. Включают в себя задания для текущего контроля уровня успеваемости, оценивающие ход освоения учащимися дисциплины, и задания для промежуточной аттестации обучающихся, обеспечивающие оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине.

Примерные задания для проведения текущего контроля успеваемости

Тема 1. Игровые технологии в графическом дизайне

Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (3 нед)
Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (8 нед)
Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (12 нед)

Тема 2. Бренд-дизайн

Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (3 нед)
Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (8 нед)
Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (12 нед)

Тема 3. Разработка плаката

Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (3 нед)
Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (8 нед)
Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (12 нед)

Тема 4. Дизайн системы идентификации предприятия с разработкой объектов графического дизайна в едином (выставочном) пространстве

Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (3 нед)
Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (8 нед)
Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (12 нед)

Тема 5. Дизайн многостраничного издания

Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (3 нед)
Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (8 нед)
Оценка работы на практических занятиях. Текущий просмотр (12 нед)

Примерные задания для проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация представляет собой выставку – просмотр, анализ и обсуждение практических и самостоятельных заданий, обучающихся преподавателями кафедры.

Аттестация проходит по окончании семестра в виде коллегиального просмотра, во время которого студенты выставляют учебные и творческие работы, выполненные в

запланированном объёме учебных часов. До просмотра допускаются студенты, не имеющие задолженностей по практической части курса (полностью выполнен объем практических работ).

Перечень оценочных средств во взаимосвязи с планируемыми результатами обучения по дисциплине.

Код и формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Оценочные средства
<p>ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	<p>Знает специфику основ рисунка, цветоведения и колористики, проектирования, макетирования и их значение при создании творческой работы; современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какую роль играют навыки владения различными графическими приёмами при создании концепции редизайна существующей настольной игры? 2. Как знания цветоведения, и на каких этапах проектирования применяются при проектировании дизайна серии упаковок для соков? 3. Как знания в области пластической анатомии и владение конструктивным рисунком способствуют графической стилизации для создания выразительного образа в дизайне современного плаката? 4. Как знания основ макетирования из картона и бумаги способствуют созданию оригинальных объёмно-пространственных конструкций дизайна упаковки? 5. Какие дизайнерские программы Adobe, как современные технологии, применяются в области проектирования при создании фирменного стиля? 6. Как владение живописными приёмами и графической стилизацией способствуют выразительному изображению элементов композиции при создании театральных плакатов? 7. Как приобретённые навыки в быстрых набросках графическими и живописными материалами могут способствовать созданию выразительных и оригинальных образов персонажей при проектировании дизайна настольных игр? 8. Какая программа Adobe предназначена для дальнейшей полутоновой обработки в программе нарисованных изображений на бумаге красками? 9. Какая программа Adobe предназначена для перевода в векторное изображение сканированных рисунков? 10. Какие программы Adobe предназначены для соединения рисованных изображений с шрифтовыми блоками, созданными на основе программных шрифтовых баз?

	<p>Умеет справляться с поставленными проектными задачами посредством рисунка, живописи, цветоведения, макетирования; применять основные законы изобразительного искусства в области проектирования; применять на практике современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта</p>	<p>Тест (выбрать правильный ответ):</p> <p>1. Какие навыки владения изобразительными средствами можно применить при проектировании дизайна настольной игры: А) Умение лепки из глины. Б) Умение рисовать графическими материалами. В) Камнерезные умения.</p> <p>2. Какие умения необходимы при создании дизайн-проекта упаковки: А) Макетирование из картона и бумаги. Б) Умение шить. В) Умение сварки.</p> <p>3. Владение какими изобразительными приёмами необходимо владеть для создания плаката? А) Владение создания барельефов. Б) Владение рисунком. В) Владение резьбы по кости.</p> <p>4. Какую программу Adobe обычно используют для создания графического фирменного стиля: А) Adobe Acrobat Connect. Б) Adobe Encore. В) Adobe Illustrator.</p> <p>5. Какую программу Adobe обычно используют для создания рисованных полутоновых изображение: А) Adobe Encore. Б) Adobe Photoshop. В) Adobe Acrobat Connect.</p>
	<p>Владеет навыками использования рисунков в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; использования информационных компьютерных технологий для реализации дизайн-проекта</p>	<p>Тема 1. Игровые технологии в графическом дизайне. Тема 2. Бренд-дизайн. Тема 3. Разработка плаката. Тема 4. Дизайн системы идентификации предприятия с разработкой объектов графического дизайна в едином (выставочном) пространстве.</p>
<p>ПК-2 Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской</p>	<p>Знает основы теории и методологии проектирования</p>	<p>Список вопросов:</p> <p>1. Какие исследовательские этапы лежат в основе создания концепции будущего проекта в графическом дизайне? 2. На основании каких знаний в области конструирования дизайнер способен выработать концепцию серии упаковок на заданную тему?</p>

задачи		<p>3. На основании каких знаний в области типографики и владения созданием модульной сетки дизайнер способен выработать концепцию многостраничного издания?</p> <p>4. На основании каких знаний в области типографики и графической стилизации дизайнер способен выработать концепцию создания фирменного стиля предприятия?</p> <p>5. Какие методы концептуального подхода и знания в области графической стилизации могут способствовать в продвижении проектной идеи в области создания дизайна настольной игры для детей?</p> <p>6. Какие методы генерирования задач концентрации на главных экологических проблемах способствуют созданию концепции дизайна серии социальных плакатов?</p> <p>7. Как на основании технического задания и знания методологии проектирования выбрать основную стратегию для создания концепции дизайна многостраничного издания?</p> <p>8. Как на основании технического задания и знания методологии проектирования выбрать основную стратегию для создания концепции дизайна серии упаковок?</p> <p>9. Как на основании технического задания и знания методологии проектирования выбрать основную стратегию для создания концепции дизайна фирменного стиля?</p> <p>10. Как на основании технического задания и знания методологии проектирования выстроить систему визуальных коммуникаций общественного пространства?</p>
	<p>Умеет видеть и ставить творческую задачу, предполагающую самостоятельный поиск решения взаимосвязанного ряда задач на основе анализа условий и мобилизации имеющихся знаний; собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме</p>	<p>Тест (выбрать правильный ответ):</p> <p>1. Какой источник содержит условия и задачи для осуществления дизайн-проекта: А) Энциклопедия. Б) Техническое задание. В) Пресс-релиз.</p> <p>2. Какой этап методического подхода к проектированию лежит в основе выработки стратегии: А) Создание дизайн-концепции. Б) Подготовка оригинал-макета к печати. В) Авторский надзор воплощения проекта.</p> <p>3. Какой этап методического подхода к проектированию лежит в основе сопоставления существующих тенденций в дизайне по выданному техническому заданию: А) Авторский надзор воплощения проекта. Б) Работа с аналогами.</p>

		<p>В) Подготовка оригинал-макета к печати.</p> <p>4. Какой образец является неотъемлемой частью при реализации проекта в типографии.</p> <p>А) Рабочие эскизы проекта. Б) Подборка аналогов. В) Утвержденный лист цветопробы.</p> <p>5. Какие средства достижения проектной цели лежат в основе её воплощения:</p> <p>А) Следование выработанной концепции. Б) Повторение уже существующих аналогов. В) Вольная интерпретация поставленной задачи.</p>
	<p>Владеет навыками добиваться реализации художественно-дизайнерского замысла в проектной деятельности, определении плана действий и выбора средств достижения художественной или проектной цели на основании концептуального творческого подхода</p>	<p>Тема 1. Игровые технологии в графическом дизайне.</p> <p>Тема 2. Бренд-дизайн.</p> <p>Тема 3. Разработка плаката.</p> <p>Тема 4. Дизайн системы идентификации предприятия с разработкой объектов графического дизайна в едином (выставочном) пространстве.</p> <p>Тема 5. Дизайн многостраничного издания.</p>
<p>ПК-3 Способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств</p>	<p>Знает современные тенденции, классификации и свойства основных конструктивных и декоративных материалов, их виды и применение в графическом дизайне</p>	<p>Список вопросов:</p> <p>1. Какой материал закладывают в спецификацию для дальнейшего полиграфического производства игрового поля, карточек и упаковочной коробки для настольной игры?</p> <p>2. Какой тип картона рационально применить при создании дизайна конструкции подарочной коробки для фарфоровых изделий?</p> <p>3. Какие технические требования необходимо знать при проектировании упаковки из картона для технологического производства вырубке кроя коробок?</p> <p>4. Какие основные физические свойства поведения материала необходимо учитывать при проектировании упаковки из полиэтилена и пластика?</p> <p>5. В каких случаях при проектировании упаковки из картона необходимо применять основной принцип крепления – фальцесклеку?</p> <p>6. Картон с каким внешним слоем применяется для полиграфического производства упаковки для настольных игр?</p> <p>7. Какие физические свойства объекта для упаковки должен определить дизайнер прежде, чем приступить к</p>

		<p>конструктивному проектированию упаковки и выбору материала для упаковки?</p> <p>8. Какие современные тенденции в выборе экологических материалов для упаковки и каких?</p> <p>9. Какие основные классификационные группы полиграфических картонов для упаковки?</p> <p>10. Какие виды внешнего покрытия поверхностей картонных упаковок применяются после полиграфической печати?</p>
	<p>Умеет выбирать материалы в зависимости от их формообразующих свойств при проектировании объектов дизайна</p>	<p>Тест (выбрать правильный ответ):</p> <p>1. Проектируя упаковку для стекла и фарфора, какой материал рациональней выбрать для максимальной защиты товара от внешнего воздействия:</p> <p>А) Картон хром-эрзац 0,35 мм. Б) Микрогофрокартон 1 мм. В) Бумага ватман.</p> <p>2. На каком расстоянии должны располагаться значимые объекты от края макета, линий вырубки и линий сгиба (фальцовки):</p> <p>А) Не ближе – 1 мм. Б) Не ближе – 3 мм. В) Всё равно на каком расстоянии.</p> <p>3. Какой принцип крепления конструкции коробки для пиццы рациональней применить при проектировании края упаковки для ресторанов быстрого питания:</p> <p>А) Замки. Б) Фалцесклеяка.</p> <p>4. Какой материал обычно выбирают при проектировании игрового поля и карточек настольных игр для дальнейшего полиграфического производства:</p> <p>А) Полиэтилен. Б) Картон хром-эрзац. В) Обёрточную бумагу.</p> <p>5. Какой принцип решения дизайна упаковки должен лежать в основе современного проектирования:</p> <p>А) При проектировании упаковки, дизайнер не должен подчинять пропорции, конструкцию и графическое оформление упаковки единой концепции. Б) При проектировании упаковки, дизайнер должен подчинить пропорции, конструкцию и графическое оформление упаковки единой концепции. В) При проектировании упаковки, дизайнер должен не задумываться о концепции, а только руководствоваться собственным настроением.</p>

	<p>Владеет способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств; проводить оценку формообразующих свойств конструкционных и отделочных материалов</p>	<p>Тема 1. Игровые технологии в графическом дизайне. Тема 2. Бренд-дизайн.</p>
<p>ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p>Знает методы изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какие основные исследования дизайнера должны предшествовать началу непосредственного проектирования? 2. Какими основными навыками должен обладать дизайнер для способности проектирования упаковки? 3. Какими основными навыками в области графической стилизации должен обладать дизайнер для передачи творческого художественного замысла плаката? 4. Какие жанры художественной фотографии применяются при воплощении художественного замысла в процессе создания рекламного плаката? 5. Какие принципы создания концепции для настольных игр должны лечь в основу художественного замысла? 6. Что является технологической основой при создании дизайн-проекта многостраничного издания? 7. Какое значение имеет модульная сетка при создании дизайн-проекта многостраничного издания? 8. Какие принципы создания концепции для воплощения художественного замысла при проектировании фирменного стиля предприятия являются главенствующими? 9. Как модульная сетка, являясь методическим инструментом, способствует стилевому единству при проектировании серии пиктограмм. 10. Какие методы изобразительного искусства применяются при создании логотипа для фирменного стиля?
	<p>Умеет анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-</p>	<p>Тест (выбрать правильный ответ):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что необходимо применить при сквозной верстке проектируя многостраничного издания: А) Знания и умения в области объёмно-пространственного проектирования выставочных модулей.

	<p>проекта</p>	<p>Б) Применение крепёжных замков для картонных упаковок. В) Модульную сетку. 2. Какой метод фотосъёмки необходимо применить при выполнении дизайн-проекта рекламного плаката фарфоровых изделий: А) Фотосъёмку объекта в динамике. Б) Студийную стендовую фотосъёмку. В) Подводную фотосъёмку. 3. Какие исследования необходимо провести дизайнеру перед началом воплощения творческого художественного замысла проекта: А) Провести анализ аналогов по заданной тематике проекта. Б) Исследования в области юриспруденции. В) Исследования в области сопротивления материалов. 4. Какие технические требования необходимо учитывать при воплощении творческого художественного замысла проекта в области дизайна картонной упаковки: А) значимые объекты от края макета, линий вырубки и линий сгиба (фальцовки) располагать не ближе – 1 мм. Б) значимые объекты от края макета, линий вырубки и линий сгиба (фальцовки) располагать не ближе – 3 мм. В) Всё равно на каком расстоянии располагать значимые объекты от края макета, линий вырубки и линий сгиба (фальцовки). 5. Какие критерии необходимо учитывать при создании персонажей настольных игр для детей 5+: А) Узнаваемость персонажей, красочность изображений. Б) Абстрактное изображение персонажей, монохромная колористическая гамма. В) Не надо учитывать возрастную линейку детей.</p>
	<p>Владеет методами изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта</p>	<p>Тема 1. Игровые технологии в графическом дизайне. Тема 2. Бренд-дизайн. Тема 3. Разработка плаката. Тема 4. Дизайн системы идентификации предприятия с разработкой объектов графического дизайна в едином (выставочном) пространстве. Тема 5. Дизайн многостраничного издания.</p>
<p>ПК-5 Способность конструировать предметы, товары,</p>	<p>Знает общие принципы конструирования</p>	<p>Список вопросов: 1. Какую роль играет техническое задание для правильного выбора упаковочного</p>

<p>промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды</p>	<p>предметов, товаров, коллекций</p>	<p>материала при проектировании серийного комплекса (коллекции) упаковок? 2. Какие аналоги необходимо изучить перед созданием конструктивного и художественного дизайна серийного комплекса (коллекции) упаковок? 3. Какие габариты изделий из фарфора необходимо учитывать при проектировании подарочного комплекса (коллекции) упаковок для данного вида товара. 4. В каких случаях при проектировании комплекса (коллекции) упаковок из картона необходимо применять основной принцип крепления – фальцесклеку? 5. Какие элементы фирменного стиля необходимо разместить на самом видном месте при проектировании комплекса (коллекции) упаковок, для успешного продвижения бренда спортивной одежды? 6. Какой дизайнерский приём применяется при проектировании комплекса (коллекции) упаковок для чая в вырубке края коробок, для визуализации товара? 7. Какие конструктивные особенности выставочных модулей необходимо учитывать при проектировании экспозиции павильона для эффективной идентификации предприятия. 8. Какой вид крепления для края коробки будет наиболее эффективным при малых тиражах для серии упаковок пиццы разных диаметров для доставки на дом? 9. Какой вид картона применяется для комплекса (коллекции) упаковок линейки видов пива (банки, бутылки) по не сколько экземпляров в коробке? 10. Как элементы фирменного стиля, синтезированные в объёмно-пространственные объекты в выставочном пространстве, могут способствовать эффективной идентификации дизайн системы предприятия?</p>
	<p>Умеет выявлять комплекс требований к качеству среды, подбирать необходимое инженерное обеспечение, в том числе и для создания доступной среды, принимать адекватные решения на всех стадиях разработки дизайн-проекта</p>	<p>Тест (выбрать правильный ответ): 1. Какие габариты изделий из фарфора необходимо учитывать при проектировании комплекса (коллекции) упаковок для данного вида товара: А) Внутренние габариты изделия. Б) Внешние габариты (крайние точки) изделия. В) Габариты изделия не имеют значения. 2. Какой принцип решения дизайна выставочного комплекса для эффективной идентификации предприятия должен лежать в основе современного проектирования:</p>

		<p>А) При проектировании выставочного комплекса, дизайнер не должен подчинять пропорции, конструкцию и графическое оформление павильона единой концепции.</p> <p>Б) При проектировании выставочного комплекса, дизайнер должен подчинять пропорции, конструкцию и графическое оформление павильона единой концепции.</p> <p>В) При проектировании выставочного комплекса, дизайнер должен не задумываться о концепции, а только руководствоваться собственным настроением.</p> <p>3. Какой визуальный элемент необходимо разместить на самом видном месте при проектировании выставочного комплекса конкретного предприятия, для успешного продвижения бренда:</p> <p>А) Указатель движения к следующему павильону.</p> <p>Б) Почтовый адрес предприятия.</p> <p>В) Логотип фирмы.</p> <p>4. В каких случаях при проектировании комплекса (коллекции) упаковок из картона необходимо применять основной принцип крепления – фальцесклеку?</p> <p>А) Для сыпучих, химически активных продуктов при больших тиражах.</p> <p>Б) При малых тиражах для коробок под выпечку частных пекарен.</p> <p>5. На какой из сторон коробки имеющей разную по площади стороны в серии упаковок для детского питания обычно размещают информацию о составе продукта и способе его приготовления?</p> <p>А) На нижней из сторон упаковки.</p> <p>Б) На лицевой стороне упаковки.</p> <p>В) На боковой стороне упаковки.</p>
<p>ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	<p>Владеет специальной технической и справочно-нормативной литературой; методами конструирования предметов, товаров, коллекций</p> <p>Знает современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта</p>	<p>Тема 2. Бренд-дизайн. Тема 4. Дизайн системы идентификации предприятия с разработкой объектов графического дизайна в едином (выставочном) пространстве.</p> <p>Список вопросов:</p> <p>1. Какие основные параметры и свойства необходимо учитывать для создания концепции дизайна линейки серии упаковок молочных продуктов?</p> <p>2. Какие современные дизайнерские приёмы применяются в синтезе стендовой фотосъёмки и программного обеспечения для достижения максимальной выразительности при проектировании серии рекламных плакатов для</p>

		<p>прохладительных напитков?</p> <p>3. Для нанесения какой информации необходимы знания типографики и в каких зонах, при проектировании развёртки упаковки?</p> <p>4. Какую информацию необходимо учитывать при создании оригинал-макетов и кроя коробок ориентируясь на определённую производственную базу?</p> <p>5. Какая программа Adobe применяется для обработки фотоснимков при создании дизайн-проекта серии рекламных плакатов?</p> <p>6. Какая цветовая модель применяется при проектировании и окончательной подготовки оригинал-макетов для офсетной печати?</p> <p>7. Какое значение суммы красок не должно превышать на плашках и элементах изображения значительной площади при подготовке оригинал-макетов для офсетной печати?</p> <p>8. В какой составной черный цвет рекомендуется окрашивать чёрные плашки при подготовке оригинал-макета офсетной печати?</p> <p>9. Какая программа Adobe наиболее приспособлена для работы с «кривыми» при проектировании оригинал-макетов и подготовки их к печати?</p> <p>10. Какая программа Adobe применяется для сквозной вёрстки многостраничных изданий?</p>
	<p>Умеет применять на практике современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта</p>	<p>Тест (выбрать правильный ответ):</p> <p>1. Какую информацию необходимо учитывать при создании оригинал-макета и кроя коробки ориентируясь на определённую производственную базу:</p> <p>А) Технические требования данного полиграфического предприятия для подготовки оригинал-макета и кроя упаковки. Б) Создавать дизайн упаковки без учёта технических требований.</p> <p>2. Черные плашки при подготовке оригинал-макетов рекомендуется окрашивать в составной черный цвет:</p> <p>А) 0С-0М-0У-100К. Б) 60С-50М-50У-100К. В) 90С-80М-90У-100К.</p> <p>3. Какую цветовую модель оригинал-макетов требуют типографии офсетной печати при приёме заказа?</p> <p>А) RGB. Б) CMYK. В) Колерную выкраску.</p> <p>4. При подготовке оригинал-макета для</p>

		<p>офсетной печати сумма красок на плашках и элементах изображения значительной площади не должна превышать: А) 300% Б) 450% В) 500%</p> <p>5. Какая программа Adobe применяется для обработки фотоизображений при создании оригинал-макета: А) Adobe Illustrator. Б) Adobe Acrobat. В) Adobe Photoshop</p>
<p>ПК-7 способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале</p>	<p>Владеет компьютерным обеспечением дизайн-проектирования; векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием; художественно-техническим редактированием</p> <p>Знает современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта; основы промышленного производства</p>	<p>Тема 1. Игровые технологии в графическом дизайне. Тема 2. Бренд-дизайн. Тема 3. Разработка плаката. Тема 4. Дизайн системы идентификации предприятия с разработкой объектов графического дизайна в едином (выставочном) пространстве. Тема 5. Дизайн многостраничного издания.</p> <p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В каких случаях рационально применить эталонную конструкцию коробки из микрофюрокартона с боковой фальцесклежкой и креплением дна «ласточкин хвост»? 2. Какой принцип эталонного крепления при проектировании коробок для пиццы лучше применить при малых тиражах? 3. Для каких видов продуктов при разработке дизайна упаковки рационально применить эталонные запатентованные конструкции «Tetra-Pak»? 4. Какие эталонные размеры бумаги применяются в полиграфии? 5. Каким главным преимуществом предпочтения гляцевой мелованной бумаги для печати журналов, буклетов, фотографий, является ее отличные качества? 6. Какие эталонные размеры бумаги чаще всего применяются при печати рекламных плакатов? 7. Какой эталонный вид коробок чаще всего применяют для упаковки настольных игр для детей. 8. Какой вид картона целесообразно применить при проектировании эталонной самосборной конструкции папка под А4? 9. Какие эталонные виды книжных переплетов применяются при изготовлении многостраничных изданий? 10. Какой эталонный размер кегля шрифта применяется для многостраничных изданий?

	<p>Умеет применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов; решать основные типы художественных проектируемых задач; анализировать и определять графические техники для визуализации авторской концепции; проектировать единичные и промышленные изделия, работать с проектной документацией</p>	<p>художественной литературы?</p> <p>Тест (выбрать правильный ответ):</p> <p>1. Какой эталонный тип коробки нужно выбрать при проектировании упаковки для соков:</p> <p>А) Сборная картонная коробка «крышка + дно».</p> <p>Б) Сборная картонная коробка «чемодан».</p> <p>В) Эталонные запатентованные конструкции «Tetra-Pak».</p> <p>2. Какие габаритные размеры изделия необходимо учитывать при проектировании коробки из микрофроектона для набора из шести стаканов</p> <p>А) Внутренние габаритные размеры стакана.</p> <p>Б) Внешние габаритные размеры стакана – высота и диаметр в его самом широком месте.</p> <p>В) Внешние габаритные размеры стакана – высота и диаметр в его самом узком месте.</p> <p>3. Какой эталонный вид коробок чаще всего применяют для упаковки настольных игр для детей.</p> <p>А) Крышка-дно.</p> <p>Б) Эталонные запатентованные конструкции «Tetra-Pak».</p> <p>В) Конструкция упаковки типа «обечайка».</p> <p>4. Какой эталонный размер кегля шрифта применяется для многостраничных изданий художественной литературы?</p> <p>А) 10 – 12 кегль.</p> <p>Б) 6 кегль.</p> <p>В) 20 кегль.</p> <p>5. Какой вид офсетной бумаги чаще всего применяется для печати журналов:</p> <p>А) Матовую.</p> <p>Б) Глянцевую.</p> <p>В) Крафт.</p>
	<p>Владеет современными информационными технологиями для создания графических образов, проектной документации, компьютерного моделирования; способами и средствами воплощения идеи, позволяющими новаторски решать проблемы в области проектирования; знанием основ</p>	<p>Тема 1. Игровые технологии в графическом дизайне.</p> <p>Тема 2. Бренд-дизайн.</p> <p>Тема 4. Дизайн системы идентификации предприятия с разработкой объектов графического дизайна в едином (выставочном) пространстве.</p> <p>Тема 5. Дизайн многостраничного издания.</p>

	промышленного производства	
<p>ПК-8 Способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта</p>	<p>Знает способы разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления; основные виды художественно-конструкторской деятельности; методы разработки новых конструкторских решений различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных конструктивных материалов</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. При изготовлении чертежа края упаковочной коробки, какие линии соответствуют вырубке изделия. 2. Какому воздействию формы для вырубке края коробки соответствует пунктирная линия чертежа? 3. Какие основные виды художественно-конструкторской деятельности применяются при проектировании упаковки? 4. Какие конструкторские материалы применяются при разработке оригинальных форм упаковок? 5. В каких случаях при проектировании комплекса упаковок из картона необходимо применять основной принцип крепления – фальцесклеку? 6. Какие принципы крепления конструкции коробки рационально применить при проектировании подарочной упаковки? 7. Какой вид коробок рационально применить при проектировании упаковки настольных игр для детей? 8. Какую информацию необходимо учитывать при создании оригинал-макета и края коробки ориентируясь на определённую производственную базу? 9. Какой дизайнерский приём, с учетом технологий изготовления, применяется при проектировании серии упаковок для чая в вырубке края коробок, для визуализации товара? 10. Какой принцип решения дизайна упаковки, с учетом технологий изготовления, должен лежать в основе современного проектирования?
	<p>Умеет конструировать изделия с учетом технологий изготовления; выполнять технические чертежи и технологические карты; работать в основных направлениях художественно-конструкторской деятельности; применять в своей творческой деятельности объективные закономерности</p>	<p>Тест (выбрать правильный ответ):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Какая линия соответствуют вырубке изделия при изготовлении чертежа края упаковочной коробки: <ol style="list-style-type: none"> А) Непрерывная сплошная линия. Б) Пунктирная линия. В) Волнистая линия. 2. Какая линия соответствуют биговке упаковки при изготовлении чертежа края коробки: <ol style="list-style-type: none"> А) Непрерывная сплошная линия. Б) Пунктирная линия. В) Волнистая линия. 3. На каком расстоянии должны располагаться значимые объекты от края макета, линий вырубке и линий сгиба (фальцовки): <ol style="list-style-type: none"> А) Не ближе – 1 мм.

	<p>формообразования и связанные с ним средства конструирования любой формы изделий; воспринимать и определять сущность и структуру творческо-конструкторской деятельности как вид общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей природной и предметной среды, созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с потребностями современного общества</p>	<p>Б) Не ближе – 3 мм. В) Всё равно на каком расстоянии. 4. Что является основой для начала работы над проектированием объёмно-пространственного решения конструкции упаковки конкретного товара: А) Свободная концепция дизайнера, основанная на его мироощущении. Б) Техническое задание заказчика. В) Результаты экспериментов дизайнера в области арт-дизайна. 5. Проектируя упаковку для стекла и фарфора, какой материал рациональней выбрать для максимальной защиты товара от внешнего воздействия: А) Картон хром-эрзац 0,35 мм. Б) Микрогофрокартон 1 мм. В) Бумага ватман.</p>
	<p>Владеет навыками разработки новых конструкторских решений различных силуэтных форм, различного ассортимента и назначения изделий из различных конструктивных материалов; навыками установления оптимальных параметров конструируемого изделия; представлениями о сущности и структуре творческо-конструкторской деятельности как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей природной и предметной среды, созданию социально значимых материальных ценностей в соответствии с</p>	<p>Тема 1. Игровые технологии в графическом дизайне. Тема 2. Бренд-дизайн.</p>

	потребностями современного общества	
--	---	--

6.3. Шкала оценивания результатов промежуточной аттестации и критерии выставления оценок

Для оценивания результатов промежуточной аттестации применяется шкала оценивания, включающая следующие оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Зачет с оценкой - критерии выставления оценок

«Отлично»

Обучающийся демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала. В полном объеме представлено для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по профильному предмету на высоком профессиональном уровне.

«Хорошо»

Обучающийся демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки. В полном объеме представлено для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по профильному предмету на хорошем профессиональном уровне.

«Удовлетворительно»

Обучающийся демонстрирует не достаточную сформированность дисциплинарных компетенций, допускает значительные ошибки, проявляет отсутствие отдельных знаний. В полном объеме представлено для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями программы по профильному предмету на среднем уровне.

«Неудовлетворительно»

У обучающегося не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков. Не в полном объеме представлены работы для просмотра.

Экзамен - критерии выставления оценок

Оценка	Описание
отлично	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала. В полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект (эскизы, чертежи и видовые кадры) на высоком профессиональном уровне. Демонстрационный планшет, выполненный на высоком профессиональном уровне
хорошо	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки. В полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект (эскизы, чертежи и видовые кадры) на хорошем профессиональном уровне. Демонстрационный планшет, выполненный на хорошем профессиональном уровне
удовлетворительно	Студент демонстрирует не достаточную сформированность

	дисциплинарных компетенций, допускает значительные ошибки, проявляет отсутствие отдельных знаний. В полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект (эскизы, чертежи и видовые кадры) на среднем уровне. Демонстрационный планшет выполненный на среднем уровне. Допущены ошибки
неудовлетворительно	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков. Не в полном объеме представлен собранный и разработанный дизайн-проект, отсутствуют видовые кадры. Демонстрационный планшет выполненный на низком уровне

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

Основная:

1. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование : учебное пособие / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2016. – 150 с. : схем., табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472589> – ISBN 978-5-8154-0357-4. – Текст : электронный.

2. Шевелина Н.Ю. Композиция: проектная практика / Н.Ю. Шевелина. – Екатеринбург: Архитектон, 2008. – 110 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=222105> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7408-0153-7. – Текст: электронный.

Дополнительная:

1. Веселова, Ю. В. Графический дизайн рекламы. Плакат : учебное пособие / Ю. В. Веселова, О. Г. Семёнов. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2012. – 104 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228990> – ISBN 978-5-7782-2192-5. – Текст : электронный.

2. Колобов В.Н. Проектирование: учебное пособие: [14+] / В.Н. Колобов; под общ. ред. Д.С. Дронова; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных искусств (институт), Кафедра ювелирного и косторезного искусств. – Санкт-Петербург: Высшая школа народных искусств, 2016. – 41 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499514> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-906697-09-7. – Текст: электронный.

3. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий : [16+] / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. – 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> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-88526-976-6. – Текст : электронный.

4. Немеренко Н.Н. Проектирование: учебное пособие: [14+] / Н.Н. Немеренко; Министерство образования и науки Российской Федерации, Высшая школа народных

искусств (институт). – Санкт-Петербург: Высшая школа народных искусств, 2017. – 114 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499611> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-906697-23-3. – Текст: электронный.

5. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – Москва : Юнити, 2015. – 239 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010> – ISBN 978-5-238-01525-5. – Текст : электронный.

6. Пашкова, И. В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии : [16+] / И. В. Пашкова ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2018. – 180 с. : табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=613113> – ISBN 978-5-8154-0454-0. – Текст : электронный.

7. Пестерева, З. М. Плакат для общественного мероприятия: учебно-методическое пособие для студентов по дисциплине «Дизайн-проектирование» : [16+] / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова ; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). – Екатеринбург : Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2019. – 68 с. : табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573485> – Библиогр.: с. 45. – Текст : электронный.

8. Проектирование в графическом дизайне : сборник описаний практических работ по специальности 070601 «Дизайн», специализации «Графический дизайн», квалификации «Дизайнер (графический дизайн)» / составители И. В. Пашкова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2011. — 56 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/22066.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

9. Рыбинская Т.А. Технологии пластического моделирования и колористических решений проектируемых изделий: учебное пособие / Т.А. Рыбинская; Министерство образования и науки РФ, Южный федеральный университет, Инженерно-технологическая академия. - Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2016. - 166 с.: ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-9275-2300-9; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493292>. – Текст: электронный.

10. Смирнова М.А. Композиционные основы и графическая стилизация в курсе рисунка: методическое пособие / М.А. Смирнова. - Екатеринбург: Архитектон, 2010. - 156 с.: ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7408-0169-8; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=222107>. – Текст: электронный.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", справочных систем и профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины

1. <http://www.biblioclub.ru> – электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»;
2. www.iprbookshop.ru - электронная библиотечная система IPR BOOKS;

3. <http://www.saatchi-gallery.co.uk> - сайт посвящен современному искусству различных жанров;
4. <http://www.artanum.ru> - официальный сайт Московского союза художников, освещающий выставки, профессиональную деятельность художников;
5. <http://www.compuart.ru> - на сайте рассматриваются проблемы современного компьютерного дизайна;
6. <http://artru.info> - каталог работ художников
9. <http://kak.ru> - сайт, посвященный актуальным вопросам графического дизайна.

9. Лицензионное программное обеспечение

- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- Adobe Photoshop
- Corel Draw
- MS Windows 7 Профессиональная
- MS Windows 10 Pro

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

В зависимости от вида проводимых занятий используется следующее материально-техническое обеспечение дисциплины:

- специальные помещения для проведения занятий по дисциплине (в т.ч. лаборатории, оснащенные лабораторным оборудованием, в зависимости от степени сложности), а именно: типовое оборудование, обеспечивающее применение современных информационных технологий, наглядные пособия, типовое оборудование для практических занятий;
- компьютерные классы с демонстрационно-обучающими и обучающе-контролирующими возможностями, доступом к базам данных и Интернет.
- учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций;
- учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации;
- помещения для самостоятельной работы обучающихся (оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации).

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности. При необходимости обучающиеся из числа лиц с ограниченными

возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.