

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Исаков Ирлан Жангазыевич

Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: Ректор

«Университет при Межпарламентской Ассамблее ЕвразЭС»

Дата подписания: 29.12.2022 15:11:23

Уникальный программный ключ:

a748d5b672796bd7b37612bb23a3449357804892a0d120774ea9def3ef7a2bc0

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Проектирование в графическом дизайне

(наименование дисциплины)

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Квалификация выпускника Бакалавр

Направленность (профиль) Графический дизайн

2022 г.

1. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций

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

ПК-2 - Способен разрабатывать творческие композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, разрабатывать дизайн-макет, подготавливать цифровые графические материалы для передачи в производство

Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения
ИД-1 (ПК-2). Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.	<i>Знает</i>
	РО-1 ИД-1 (ПК-1) Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика;
	РО-2 ИД-1 (ПК-1) Теорию композиции;
	<i>умеет</i>
ИД-2 (ПК-2). Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	<i>знает</i>
	РО-1 ИД-2 (ПК-1) Основы художественного конструирования и технического моделирования;
	РО-2 ИД-2 (ПК-1) Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
	<i>умеет</i>
ИД-3 (ПК-2). Подготовка графических материалов для передачи в производство	<i>знает</i>
	РО-1 ИД-3 (ПК-1) Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства;
	РО-2 ИД-3 (ПК-1) Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.
	<i>умеет</i>
РО-3 ИД-3 (ПК-1) Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов	РО-4 ИД-3 (ПК-1) Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Объем дисциплины составляет 21 зачетную единицу.

3. Содержание дисциплины

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

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:
- Б. Спортивный плакат:
- В. Коммерческий плакат:
- Г. Социальный плакат:
- Д. Плакат политический:
- Е. Плакат–афоризм.

Объём 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.

Объём 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.

Переплетные 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 ритмикой 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: объём не менее пяти страниц печатного текста и приложение.

4. Методические рекомендации по организации изучения учебной дисциплины, включая самостоятельную работу обучающихся

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.

Вопросы для самоконтроля

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».

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).
2. Формат и композиция плаката.
3. Поиск темы плаката в рамках предложенной тематики.
4. Эскизы с поиском темы, композиции, цветового решения.
5. Цифровые технологии графического дизайна на примере одностраничного документа.
6. Программы для графического дизайна.
7. Сравнение параметров.
8. Выбор варианта эскиза для дальнейшей разработки.

Задания для самостоятельной работы обучающихся

1. Дать варианты композиции плаката на предложенную тему. Проработать колористическое решение.
2. Особенности восприятия рекламы.
3. Шрифт и иллюстрация.
4. Слоган как форма программирования.
5. Графические и композиционные решения.
6. Композиция выставки.
7. Особенности восприятия зрителем.
8. Масштабность.
9. Эргономика.
10. 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-проект выставочного модуля рекламного характера с использованием элементов фирменного стиля).
3. Художник и книга. «Книга художника».
4. Объемно-плоскостные приемы макетирования.
5. Место шрифта (знака) в системе проектирования печатной продукции.
6. Основные элементы книжного дизайна. Серийность. Признаки и рамки серийности.
7. Модулирование (пропорционирование) в типографике. Формат. Поля.
8. Система восприятия разворотов и временной характер воздействия на читателя «зрителя».
9. Цифровые технологии. Верстка и ее структурная роль в проектировании.
10. Виды иллюстрации.
11. Краткая история книжной иллюстрации.
12. Технические возможности полиграфии в искусстве книги.
13. Жанры книги. Макет книги.
14. Принципы книжного макетирования. Оригинал-макет.
15. Художественная литература. Сюжет в книге. Прочтение авторского текста.
16. Ассоциативное решение. Цифровые технологии.
17. Цифровая графика и обработка «ручной» графики для печати. Графические программы.
18. Структура и иерархическая соподчиненность.
19. Способы выделения в тексте.
20. Заголовок. Цифровые технологии.
21. Плоскость и глубина. Фактура слова.
22. Шрифтовой плакат.
23. Журнальный макет.
24. Рекламные модули, полосы. Буклет с экспрессивным шрифтовым решением.
25. Марка, логотип, товарный знак.
26. Графика и простота знака.

27. Переплетные материалы.
28. Фактура как средство композиции.
29. Способы печати и тиснения. Цифровые технологии.
30. Подготовка оригиналов для типографии.
31. Суперобложка, различных видов.
32. Современные дизайнерские решения.
33. Футляр. Конструирование.
34. 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

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

Основная:

1. 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. Воронова И.В. Пропедевтика: учебное наглядное пособие / И.В. Воронова; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра декоративно-прикладного искусства. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017. – 120 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487732> – ISBN 978-5-8154-0375-8. – Текст: электронный.
2. Алексеева И.В. Основы теории декоративно-прикладного искусства: учебник / И.В. Алексеева, Е.В. Омеляненко; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования "Южный федеральный университет". - Ростов-на-Дону: Издательство Южного федерального университета, 2010. - 184 с. - ISBN 987-5-9275-0774-0; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=240956>. – Текст: электронный.
3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. Основы декоративно-прикладного искусства: учебное пособие / составители Е. С. Асланова, В. В. Леватаев. — 2-е изд. — Саратов: Ай Пи Ар Медиа, 2019. — 208 с. — ISBN 978-5-4497-0093-3. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/86449.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

7. 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.

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

1. <http://biblioclub.ru/> – электронная библиотечная система «Университетская библиотека Онлайн»

2. <http://www.iprbookshop.ru/> – электронная библиотечная система IPR BOOKS

3. <https://www.behance.net/> – крупнейшая в мире творческая сеть для демонстрации и поиска творческих работ.

1. <http://www.saatchi-gallery.co.uk> - сайт посвящен современному искусству различных жанров;

2. <http://www.artanum.ru> - официальный сайт Московского союза художников, освещающий выставки, профессиональную деятельность художников;

3. <http://www.compuart.ru> - на сайте рассматриваются проблемы современного компьютерного дизайна;

4. <http://artru.info> - каталог работ художников

7. <http://kak.ru> - сайт, посвященный актуальным вопросам графического дизайна.

7. Лицензионное программное обеспечение

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign

- MS Windows 10 Pro

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

В зависимости от вида проводимых учебных занятий и форм осуществления образовательной деятельности по соответствующей образовательной программе используется следующее материально-техническое обеспечение дисциплины:

- учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа (укомплектованные специализированной мебелью и оборудованные техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории, а также имеющие наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочим программам дисциплин);
- учебные аудитории для проведения занятий семинарского типа (с типовым оборудованием, обеспечивающим применение современных информационных технологий, и наглядными пособиями);
- специальные помещения для проведения занятий по дисциплине (в т.ч. лаборатории, оснащенные лабораторным оборудованием, в зависимости от степени сложности);
- компьютерные классы с демонстрационно-обучающими и обучающе-контролирующими возможностями, доступом к базам данных и Интернет;
- кабинет для занятий по иностранному языку (оснащенный лингвфонным оборудованием);
- 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);
- библиотека (имеющая читальные залы и рабочие места для обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом к базам данных и Интернет).

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.