

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Рабочая программа дисциплины

Дизайн-проект

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

Москва
2026

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Общепрофессиональные	Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3
Общепрофессиональные	Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4
Профессиональные	-	ПК-1
Профессиональные	-	ПК-3

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК -3.1. - творческий подход к решению проектных задач в дизайне; - методы предпроектных изысканий; - методику проектирования, моделирования, конструирования в дизайне; - методы и способы разработки проектной идеи ОПК-3.2 -осмысленно создавать композиции, проекты на заданные темы; -выполнять гармоничные, оригинальные композиции, проекты; -применять анализ и синтез при разработке эскизных предложений, творческих заданий; - выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; - разрабатывать проектную идею с применением концептуального творческого подхода; - моделировать, конструировать промышленные образцы в области декоративно-прикладного искусства ОПК-3.3 - художественными методами разработки и выполнения эскизов, композиционных заданий; - навыками гармонизации художественного образа; - методами конструирования предметов, товаров промышленных образцов в области

		дизайна; - навыками выполнения проекта в материале
ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1 Знает: - методологию дизайн – проектирования, основы композиционных решений фронтальных, глубинно-пространственных и объемных исполнений. - типологию предметно – пространственной среды - эргономическое обеспечение дизайн-проектирование ОПК - 4.2 Умеет - использовать в практике дизайн-проектирования комплексов и объектов предметно-пространственной среды достижение современных технологий и инноваций. - использовать методы системного проектирования при создании объемно-пространственной городской среды и ландшафтного дизайна, - создать стилевое единство и ансамблевость всей инфраструктуры. ОПК-4.3 Владеет: - необходимыми профессиональными знаниями исполнения ландшафтных объектов; - комплексной организацией предметной среды; - видеоэкологией, как областью взаимоотношения человека с окружающей его видимой средой.
ПК-1	Способен создать эталонное художественно-техническое решение визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Знает: - Основы компьютерной графики - Производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга Основы композиции, цвета и света ПК-1.2. Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике Использовать системы информационного обеспечения производства проектов при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Осуществлять предварительную

		визуализацию эффекта ПК-1.3. Определения сроков разработки художественно-технического решения для создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Знает: Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики. Теория композиции. Цветоведение и колористика. Типографика, фотография, мультипликация. Основы художественного конструирования и технического моделирования. Основы рекламных технологий. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональная терминология в области дизайна. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности. Нормы этики делового общения. ПК-3.2 Умеет: анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком

		с соблюдением делового этикета. ПК-3.3. Изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Согласования дизайн-макета с заказчиком и руководством. Подготовки графических материалов для передачи в производство
--	--	---

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки)

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ОПК-3		
	- современные изобразительные техники проектной графики - методологию дизайн-проектирования и конструирование объектов среды - процесс и этапы реализации дизайн-проекта в современном производстве	- использовать требования эргономики в процессе дизайн-проектирования - научно обосновывать творческие идеи и предложения заказчику. - разрабатывать вариантность решений по теме проектного задания - проводить аналитический обзор аналогового ряда по инновационности исполнения, стилевым признакам и конструктивно-технологическим исполнениям.	- компьютерной графикой для выполнения проектной задачи
Код	ОПК-4		

компетенции			
	проектирования, основные композиционные решения. -эргономические принципы, используемые в проектировании моделировании	- применять на практике дизайн-проекта в сфере цифрового дизайна достижение современных технологий и инноваций. - применять методы компьютерного моделирования и проектирования при создании дизайн-проекта, - создать стилевое единство дизайн-проекта.	– базовыми профессиональными знаниями в области компьютерного моделирования;
Код компетенции	ПК-1		
	Технологии создания визуальных эффектов в дизайн-проекте компьютерной графики. - Основы компьютерной графики. - Программное обеспечение для визуализации дизайн-проектов компьютерной графики Основы композиции, цвета и света в дизайн-проекте	Разрабатывать художественно-технические решения для дизайн-проекта под конкретную задачу в компьютерной графике. Использовать системы информационного обеспечения производства дизайн-проектов Осуществлять предварительную визуализацию дизайн-проекта	Способностью создания эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в компьютерной графике. Определения сроков разработки художественно-технического решения для создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике. Определения сроков создания дизайн-проекта
Код компетенции	ПК-3		
	Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики дизайн-проекта.	анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом, объектами визуальной информации,	Способностью изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной

	Основы рекламных технологий при создании дизайн-проекта. Компьютерное программное обеспечение дизайн-проекта, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна	идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по дизайн-проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Использовать специальные компьютерные программы для дизайн-проекта объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета	информации, идентификации и коммуникации. Определения композиционных приемов и стилистических особенностей Дизайн-проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Согласования дизайн-макета с заказчиком и руководством. Подготовки графических материалов для передачи в производство
--	--	--	--

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части учебного плана образовательной программы. Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Основы брендинга и маркетинга в цифровом дизайне», «Академический рисунок», «Академическая живопись» и др.

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: педагогический, художественный, проектный.

Профиль (направленность) программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: создание визуальных концепций для печатных и цифровых медиа.

5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>	<i>Форма обучения</i>
	<i>Очная</i>
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	16/576

Контактная работа:	
Занятия лекционного типа	
Занятия семинарского типа	348
Промежуточная аттестация: зачет/ зачет с оценкой, экзамен	18,4
Курсовой проект	
Самостоятельная работа (СРС)	209,6

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1.Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)			
		Аудиторная работа			Самостоятельная работа
		ЛЗ	ПЗ	Лаб.3	
3 семестр					
Корпоративная идентификация. Разработка серии упаковок					
1.	Сбор информации по теме проектирования, ее теоретический анализ и графическое исследование. Ассоциативная клаузура. Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура		14		10
2.	Формирование образа знака (определение общей идеи образного, стилистического решения). Оформление первого раздела пояснительной записки		14		10
3.	Работа над графической подачей, макетом, оформлением пояснительной записки. выполнение задания «редизайн» известной марки		14		10
4.	Морфологический и композиционный анализ объектов-аналогов по разработке серии упаковок		14		10
5.	Клаузура по теме проекта Разработка форэскиза, выполнение поисковых макетов. Цветофактурный поиск		14		10
6.	Работа над графической подачей, макетом.		20		3,9
	Итого в 3 семестре		90		53,9
№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)			
		Аудиторная работа			Самостоятельная работа
		ЛЗ	ПЗ	Лаб.3	
4 семестр Информационный дизайн. Дизайн- концепция литературного произведения.					

1	Информационный дизайн. Сбор информации по теме проектирования, ее теоретический анализ и графическое исследование. Изучение проектной проблемы на основе использования специальной литературы и знакомством с аналогами на потребительском рынке Морфологический и композиционный анализ объектов-аналогов.		6		10
2	Клаузура по теме проекта информационного дизайна. Разработка форэскиза, выполнение макетов. Работа над макетом, публикация		6		10
3	Дизайн- концепция литературного произведения. Сбор информации по теме проектирования, ее теоретический анализ и графическое исследование. Анализ художественного исполнения произведения, эмоциональное составляющее книги (цвет, фактура, форма), составить портрет потребителя). Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура.		6		
4	Форэскизы. (обоснование идеи и проектной концепции). Формирования идейно- художественного замысла книги. Эскиз экспозиции проекта. (обоснование композиционного, колористического решения).		6		
5	Заключительный этап проектирования. Презентация		6		
	Итого в 4 семестре		90		53,85
5 семестр. Социальный проект					
1.	Изучение проектной проблемы на основе использования специальной литературы. Сбор информации по социальным плакатам. Выбор средства визуального воплощения и передачи темы.		10		15
2.	Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура.		16		
3.	Выбор образа и его обоснование. Композиция иллюстрированного материала. Цветовое и шрифтовое исполнение		14		15
4.	Форэскизы. (обоснование идеи и проектной концепции).		10		
	Эскиз экспозиции проекта. (обоснование композиционного,				

5.	колористического решения).		14		15
6.	Завершение работы над визуально-информационными носителями		20		14, 85
7	Выполнение графической подачи.				
	Итого в 5 семестре		84		59,85
№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)			
		Аудиторная работа			Самостоятельная работа
		ЛЗ	ПЗ	Лаб.3	
6 семестр Брендинг					
1.	Стадия предпроектного исследования. Анализ стилеобразующих факторов визуальных носителей бренда.		8		5
2.	Оформление первого раздела пояснительной записки к проекту (исследование и предпроектный анализ).		10		5
3.	Стадия творческого поиска. Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура		10		5
4.	Поиск образного начала и стилеобразующих факторов объекта. Эскиз-идея проекта.		10		5
5.	Поиск морфологической основы для эскиз- идеи, определение структуры объекта проектирования. Выдвижение проектной концепции – форэскиз. Оформление концептуального раздела пояснительной записки к проекту		10		5
6.	Стадия творческой разработки. Эскизы объектов визуальной коммуникации.		10		5
7	Детальная разработка предметной и пространственной основы. Визуализация объектов.		10		5
8	Заключительный этап проектирования. Завершение пояснительной записки к проекту. Презентация .		16		7
	Итого в 6 семестре		84		42
	Итого		348		209,6

6.2.Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Семестр 3 Корпоративная	1. Сбор информации по теме проектирования, ее теоретический анализ и графическое исследование.

	идентификация. Разработка серии упаковок	2. Ассоциативная клаузура. Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура 3. Формирование образа знака (определение общей идеи образного, стилистического решения). Оформление первого раздела пояснительной записки 4. Создание образа фирменного блока (знак, цветное и шрифтовое решение) 5. Исполнение знака в вариациях; утверждение концепции проекта. Оформление концептуального раздела пояснительной записки 6. Разработка форэскиза графической подачи проекта 7. Работа над графической подачей, макетом, оформлением пояснительной записки. 8. выполнение задания «редизайн» известной марки Разработка серии упаковок 9 Сбор информации по теме проектирования, ее теоретический анализ и графическое исследование. 10. Изучение проектной проблемы на основе использования специальной литературы и знакомством с аналогами на потребительском рынке 11. Морфологический и композиционный анализ объектов-аналогов. 12. Клаузура по теме проекта 13. Разработка форэскиза, выполнение поисковых макетов. 14. Цветофактурный поиск. 15. Разработка форэскиза графической подачи проекта 16. Работа над графической подачей, макетом.
2.	Семестр 4 Информационный дизайн. Дизайн-концепция литературного произведения.	1. Сбор информации по теме проектирования, ее теоретический анализ и графическое исследование. 2. Изучение проектной проблемы на основе использования специальной литературы и знакомством с аналогами на потребительском рынке 3. Морфологический и композиционный анализ объектов-аналогов. 4. Клаузура по теме проекта 5. Разработка форэскиза, выполнение макетов. 6. Работа над макетом. публикация Дизайн- концепция литературного произведения 1. Сбор информации по теме проектирования, ее теоретический анализ и графическое исследование. 2. Проанализировать художественное исполнение произведения, эмоциональное составляющее книги (цвет, фактура, форма), составить портрет потребителя). 3. Формулирование целевой установки на

		проектирование. Клаузура. 4. Форэскизы. (обоснование идеи и проектной концепции). 5. Формирования идейно- художественного замысла книги. 6. Эскиз экспозиции проекта. (обоснование композиционного, колористического решения). 7. Заключительный этап проектирования. Презентация
3.	Семестр 5 Социальный проект	1. Изучение проектной проблемы на основе использования специальной литературы. Сбор информации по социальным плакатам. Выбор средства визуального воплощения и передачи темы. 2. Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура. 3. Выбор образа и его обоснование. Композиция иллюстрированного материала. Цветовое и шрифтовое исполнение 4. Форэскизы. (обоснование идеи и проектной концепции). 5. Эскиз экспозиции проекта. (обоснование композиционного, колористического решения). 6. Завершение работы над визуально-информационными носителями 7. Выполнение графической подачи.
4	Семестр 6 Брендинг	1. Стадия предпроектного исследования. Анализ стилеобразующих факторов визуальных носителей бренда. 2. Оформление первого раздела пояснительной записки к проекту (исследование и предпроектный анализ) 3. Стадия творческого поиска. Формулирование целевой установки на проектирование. Клаузура 4. Поиск образного начала и стилеобразующих факторов объекта. Эскиз-идея проекта. 5. Поиск морфологической основы для эскиз- идеи, определение структуры объекта проектирования. Выдвижение проектной концепции – форэскиз. Оформление концептуального раздела пояснительной записки к проекту 6. Стадия творческой разработки. Эскизы объектов визуальной коммуникации. 7. Детальная разработка предметной и пространственной основы. Визуализация объектов. 8. Заключительный этап проектирования. Завершение пояснительной записки к проекту. Презентация .

6.2.2. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Формы и тематика самостоятельной работы
1.	Семестр 3 Корпоративная идентификация. Разработка серии упаковок	Корпоративная идентификация Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов. Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта. Разработка серии упаковок Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов. Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта
2.	Семестр 4 Информационный дизайн. Дизайн-концепция литературного произведения.	Информационный дизайн Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов. Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта. Дизайн- концепция литературного произведения Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов. Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и

		формального образа прототипа Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта.
3.	Семестр 5 Социальный проект	Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов. Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта.
4	Семестр 6 Брендинг	Работа с литературой и Интернет источниками; освоение программных продуктов, цифровых технологий, современных аппаратных средств и компьютерных систем дизайн проектирования; Предпроектное исследование. Анализ аналогов, прототипов. Редукция формы к знаковости и модульности. Поиск проектного образа и формального образа прототипа Проектный поиск. Генерирование концепции. Вариантное эскизирование Стадия разработки проекта. Разработка форэскиза, выполнение домашних творческих заданий Завершающая стадия проекта. Разработка форэскиза графической подачи проекта.

7. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Корпоративная идентификация. Разработка серии упаковок	Выполнение практического задания Просмотр

2.	Информационный дизайн. Дизайн-концепция литературного произведения.	Выполнение практического задание Просмотр
3.	Социальный проект	Выполнение практического задание Просмотр
4	Брендинг.	Выполнение практического задание Просмотр

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1. Основная учебная литература

1. Безрукова, Е. А. Шрифтовая графика: учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76349.html>
2. Киргизов, Ю. В. Дизайн интерфейса в игровой графике : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 316 с. — ISBN 978-5-7937-1746-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102614.html>
3. Бордукова, И. Н. Стилизация растительных форм: методические указания для выполнения графических заданий на «Учебной рисовальной (бионической) практике» / И. Н. Бордукова. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2008. — 27 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/21674.html>
4. Дроздова, Г. И. Научно-исследовательская и творческая работа в семестре: учебное пособие / Г. И. Дроздова. — Омск : Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2013. — 66 с. — ISBN 978-5-93252-279-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/18258.html>
5. Кравчук, В. П. Типографика и художественно-техническое редактирование: учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / В. П. Кравчук. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2015. — 48 с. — ISBN 978-5-8154-0309-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/55818.html>
6. Пашкова, И. В. Проектирование. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И. В. Пашкова. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 180 с. — ISBN 978-5-8154-0454-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/93516.html>

8.2 Дополнительная учебная литература:

1. Торопова О.А. Анимация и веб- дизайн [Электронный ресурс] : учебное пособие / О.А. Торопова, С.В. Кумова. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — 978-5-7433-2931-1. — Режим доступа: <http://>

www.iprbookshop.ru/76476.html

2. Проектная графика и макетирование [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов специальности 072500 «Дизайн»/ — Электрон.текстовые данные.— Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 190 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/17703>

3. Ильина, О. В. Визуальные коммуникации в дизайн - проектировании тары и упаковки : учебное пособие / О. В. Ильина. — 2-е изд. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. — 94 с. — ISBN 978-5-91646-128-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102608.html>

8.3. Периодические издания

1. eye on design журнал https://lebigmag.ru/mags/architecture_design/eye-on-design-magazine-5/
2. Коммуникативные искусства. Журнал. <https://www.commarts.com/>

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля):

1. www.iprbookshop.ru - электронно-библиотечная система
2. <https://www.kreml.ru/> - Музеи Московского Кремля. Официальный сайт.
3. <https://shm.ru/> - Государственный исторический музей. Официальный сайт.
4. <https://rusmuseum.ru/> - Русский музей. Официальный сайт.
5. <https://damuseum.ru/> - Всероссийский музей декоративного искусства. Официальный сайт.
6. <https://houseofbuttons.tumblr.com/> Ресурс для дизайнеров
7. <https://www.creativebloq.com/computer-arts> Международный интернет- журнал о цифровом искусстве.

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты (проекты) с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является

решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена (зачета) рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. Время непосредственно перед экзаменом (зачетом) лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

- 1 Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; доска (маркерная), комплект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

Проектор, колонки, экран, компьютер в сборе для преподавателя, компьютер в сборе для обучающихся.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Notepad++. Pinta, Gimp, AnyLogic, Inkscape, OpenShot. FreeCAD, LibreCAD, Jamovi, Visual Studio, Unity.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; доска (маркерная), комплект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Notepad++. Pinta, Gimp, AnyLogic, Inkscape, OpenShot. FreeCAD, LibreCAD, Jamovi, Visual Studio, Unity.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: («мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной

деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.) используются следующие:

- диспут
- анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач
- ролевая игра;
- круглый стол;
- мини-конференция
- дискуссия
- беседа.

13.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

«Дизайн-проект»

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

Москва
2026

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Общепрофессиональные	Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3
Общепрофессиональные	Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4
Профессиональные	-	ПК-1
Профессиональные	-	ПК-3

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК -3.1. - творческий подход к решению проектных задач в дизайне; - методы предпроектных изысканий; - методику проектирования, моделирования, конструирования в дизайне; - методы и способы разработки проектной идеи ОПК-3.2 -осмысленно создавать композиции, проекты на заданные темы; -выполнять гармоничные, оригинальные композиции, проекты; -применять анализ и синтез при разработке эскизных предложений, творческих заданий; - выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; - разрабатывать проектную идею с применением концептуального творческого подхода; - моделировать, конструировать промышленные образцы в области декоративно-прикладного искусства ОПК-3.3 - художественными методами разработки и выполнения эскизов, композиционных заданий; - навыками гармонизации художественного образа; - методами конструирования предметов, товаров промышленных образцов в области дизайна;

ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	- навыками выполнения проекта в материале ОПК-4.1 Знает: -методологию дизайн – проектирования, основы композиционных решений фронтальных, глубинно-пространственных и объемных исполнений. - типологию предметно – пространственной среды - эргономическое обеспечение дизайн-проектирование ОПК - 4.2 Умеет - использовать в практике дизайн-проектирования комплексов и объектов предметно-пространственной среды достижение современных технологий и инноваций. - использовать методы системного проектирования при создании объемно-пространственной городской среды и ландшафтного дизайна, - создать стилевое единство и ансамблевость всей инфраструктуры. ОПК-4.3 Владеет: -необходимыми профессиональными знаниями исполнения ландшафтных объектов; - комплексной организацией предметной среды; - видеоэкологией, как областью взаимоотношения человека с окружающей его видимой средой.
ПК-1	Способен создать эталонное художественно-техническое решение визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Знает: - Основы компьютерной графики - Производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга Основы композиции, цвета и света ПК-1.2. Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике Использовать системы информационного обеспечения производства проектов при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике. Осуществлять предварительную визуализацию эффекта ПК-1.3.

		Определения сроков разработки художественно-технического решения для создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Знает: Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики. Теория композиции. Цветоведение и колористика. Типографика, фотография, мультипликация. Основы художественного конструирования и технического моделирования. Основы рекламных технологий. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональная терминология в области дизайна. Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности. Нормы этики делового общения. ПК-3.2 Умеет: анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета. ПК-3.3.

		Изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Согласования дизайн-макета с заказчиком и руководством. Подготовки графических материалов для передачи в производство.
--	--	---

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки)

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ОПК-3		
	- современные изобразительные техники проектной графики - методологию дизайн-проектирования и конструирование объектов среды - процесс и этапы реализации дизайн проекта в современном производстве	- использовать требования эргономики в процессе дизайн- проектирования - научно обосновывать творческие идеи и предложения заказчику. - разрабатывать вариантность решений по теме проектного задания - проводить аналитический обзор аналогового ряда по инновационности исполнения, стилевым признакам и конструктивно-технологическим исполнениям.	- компьютерной графикой для выполнения проектной задачи
Код компетенции	ОПК-4		
	проектирования, основные композиционные	- применять на практике дизайн-проекта в сфере цифрового дизайна	– базовыми профессиональными знаниями в области

	решения. -эргономические принципы, используемые проектировании и моделировании.	достижение современных технологий и инноваций. - применять методы компьютерного моделирования и проектирования при создании дизайн- проекта, - создать стилевое единство дизайн-проекта.	компьютерного моделирования;
Код компетенции	ПК-1		
	Технологии создания визуальных эффектов в дизайн-проекте компьютерной графики - Основы компьютерной графики - Программное обеспечение для визуализации дизайн- проектов компьютерной графики Основы композиции, цвета и света в дизайн- проекте	Разрабатывать художественно- технические решения для дизайн-проекта под конкретную задачу в компьютерной графике. Использовать системы информационного обеспечения производства дизайн- проектов Осуществлять предварительную визуализацию дизайн- проекта	Способностью создания эталонного художественно- технического решения визуального эффекта в компьютерной графике Определения сроков разработки художественно- технического решения для создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Определения сроков создания дизайн- проекта
Код компетенции	ПК-3		
	Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики дизайн-проекта. Основы рекламных технологий при создании дизайн- проекта. Компьютерное программное обеспечение дизайн- проекта, используемое в дизайне объектов	Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом, объектами визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по дизайн- проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом	Способностью изучения информации, необходимой для работы над дизайн- проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определения композиционных приемов и стилистических особенностей

	визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональная терминология в области дизайна.	пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Использовать специальные компьютерные программы для дизайн-проекта объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета.	Дизайн-проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Согласования дизайн-макета с заказчиком и руководством. Подготовки графических материалов для передачи в производство
--	--	--	---

3.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценивания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.

ХОРОШО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связи теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связи теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		

НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/НЕЗАЧТЕНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции

ОПК-3 Тесты

1. Термин «упаковка» означает...

- +А) Коробка, бутылка, пленка и любая другая оболочка или контейнер, в который помещается изготовленная продукция, а далее хранится, перевозится и поступает к а) потребителю.
Б) Картонная коробка для продукта
В) Бумажная обертка для продукта

2. Что входит в «этикеточный набор»?

- +А) Этикетка, контрэтикетка, кольеретка
Б) Контрэтикетка
В) Этикетка

3. К какому виду полиграфической продукции относится этикетка?

- +А) Плоская упаковка
Б) Этикеточная продукция
В) Рекламная продукция

4. Потребительская упаковка это..

- +А) Упаковка, предназначенная для конечного потребителя.
Б) Упаковка товаров народного потребления
В) Упаковка функциональная

5. Транспортная упаковка предназначена для...

- +А) Защиты продукции в процессе транспортировки и складирования.
Б) Для перевозок
В) Для быстрой доставки

6. Укупорочное средство это..

- +А) Пробка, крышка или другое изделие, предназначенное для укупоривания упаковки и сохранения ее содержимого.
Б) Крышка винтовая
В) Консервная крышка

7. Упаковочный материал это..

- +А) Материал, предназначенный для изготовления упаковки.

- Б) Упаковочная бумага
- В) Тканевый материал

8 Упакованная продукция это...

- +А) Продукция, помещенная в потребительскую упаковку.
- Б) Пищевой продукт
- В) Продукт народного потребления

9.Этикетка это...

- +А) Носитель информации, на который наносится маркировка и который прикрепляется к потребительской или транспортной упаковке.
- Б) Бумажная наклейка
- В) Картонная бирка

10) Какая упаковка, изготовленная человеком, считается одной из самых древних?

- +А) Глиняная амфора
- Б) Стеклянная бутылка
- В) Бумажный пакет

Задания открытого типа

1. Проектирование в графическом дизайне. Структура процесса проектирования.
2. Проектная графика как средство решения проектных задач, демонстрации замысла и коммуникации.
3. Понятие о предпроектном исследовании графического объекта, сборе информации, видах эскизирования.
4. Творческий поиск в процессе проектирования.
5. Форэскиз проекта. Требования к форэскизу.
6. Стадия творческой разработки проекта, требования к экспозиции проекта.
7. Орнамент. Место и назначение орнамента в мировой культуре.
8. Дизайнерский чертеж как средство проектной коммуникации.
9. Творчество и мышление, творчество и познание, творчество и интуиция.
10. Парадокс рождения нового (общая проблема).
11. Ассоциации и творческое мышление.
12. Линейная и ленточно-пятнистая графика. Цветная графика и приемы ее исполнения.
13. Формообразующие факторы в дизайне.
14. Понятие о проектном поиске, идее и ее разработке в дизайнерском проектировании.
15. Требования к составу проекта и содержание проектной экспозиции.

ОПК-4 Тесты

1. В каком формате нельзя показывать проект клиенту?

- 1) .jpg
- +2) .psd
- 3) .png
- 4) .gif

2. RGB это ppi а у CMYK это...

- 1) Pixel per inch
- +2) Dots per inch

3) Screen Resolution

4) IPS

3.Комплиментарный цвет синего — это...

1) Красный

2) Зеленый

3) Желтый

+4) Оранжевый

4. Графическое изображение с фигурой по центру относится к типу композиции:

1) Уравновешенный

2) Асимметричный

+3) Упрощенный

5.Расположение графических и текстовых объектов — это...

1) Организация

2) Воркфлоу

+3) Композиция

4) Кернинг

6.В Баухауз считают, что святая троица цветов для графического дизайна это:

1) Красный, зеленый, синий

+2) Красный, черный и белый

3) Красный, синий и желтый

4) Красный, серый, белый

7. Что из этого не является элементом дизайна?

1) Линия

2) Фигура

+3) Единство

4) Текстура

8.Это первый цвет, на который реагирует человеческий глаз, когда он попадает в поле зрения

+1) Красный

2) Синий

3) Зеленый

4) белый

9.СМҮК используется для...

1) Веба

2) Графики

+3) Печати

4) Мобильных приложений

Задания открытого типа

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. Сравнение параметров.
6. Выбор варианта эскиза для дальнейшей разработки.
7. Художник и книга. «Книга художника».
8. Объемно-плоскостные приемы макетирования.
9. Место шрифта (знака) в системе проектирования печатной продукции.
10. Основные элементы книжного дизайна.
11. Серийность. Признаки и рамки серийности.
12. Модулирование (пропорционирование) в типографике.
13. Формат. Поля.
14. Система восприятия разворотов и временной характер воздействия на читателя-«зрителя».
15. Цифровые технологии.
16. Верстка и ее структурная роль в проектировании.

ПК-1 **Тесты**

1. Может ли композиция состоять всего из одного объекта?

+Да
Нет

2. Какие четыре понятия лежат в основе композиции?

Перспектива, контур, цвет и расположение
Направление, взаимодействие, наклон и размеры
+Баланс, композиционный центр, ритм и контраст

3. Чем можно уравновесить объект, вес которого 100 кг?

Двумя объектами, вес которых 30 и 70 кг
Тремя объектами, вес которых по 33 кг
Четырьмя объектами, вес которых 10, 30 и 60 кг
+Все ответы верны

4. На листе белой бумаги изображены два объекта одинаковых размеров: тёмный и светлый. Какой из них привлечёт внимание первым?

+Тёмный
Светлый

5. На белом листе изображены два круга: чёрный и красный. Какой притянет больше внимания?

+Красный
Чёрный

6. На листе изображено два объекта: один в нижней его части, а другой в верхней. Какой из них воспринимается как более лёгкий?

+Тот, который расположен в верхней части листа
Тот, который расположен в нижней части листа
Зависит от размера

7. Какая форма оптически тяжелее: звезда или квадрат? Если высота и ширина у них одинаковая.

+Звезда

Квадрат

8. Всегда ли композиционный центра находится в центре листа или экрана?

+Нет

Да

9. Как называется один из старейших принципов композиции, которым пользовались художники и Средневековья, и Античности?

Правило четвертей

Правила двух частей

+Правило третей

10. Сколько точек образуется на листе, на которые зритель обратит внимание в первую очередь, согласно правилу третей?

Три

+ Четыре

Шесть

11. Что создает ритм на странице вебсайта?

Фокус на главных объектах

+Правила подачи контента

Выделение отдельных элементов

Задания открытого типа

1. Виды иллюстрации.
2. Краткая история книжной иллюстрации.
3. Технические возможности полиграфии в искусстве книги.
4. Жанры книги.
5. Макет книги.
6. Принципы книжного макетирования.
7. Оригинал-макет.
8. Художественная литература. Сюжет в книге.
9. Прочтение авторского текста.
10. Ассоциативное решение. Цифровые технологии.
11. Цифровая графика и обработка «ручной» графики для печати. Графические программы.
12. Структура и иерархическая соподчиненность.
13. Способы выделения в тексте.
14. Заголовок. Цифровые технологии.
15. Плоскость и глубина. Фактура слова.
16. Шрифтовой плакат.
17. Журнальный макет.
18. Рекламные модули, полосы.
19. Буклет с экспрессивным шрифтовым решением.

ПК-3
Тесты

- 1) Один из крупных отечественных исследователей дал следующее определение понятия «дизайн» - это форма организованности художественно-проектной деятельности, производящая потребительскую ценность продуктов материального и духовного массового потребления. Какую главную особенность дизайна в сравнении с другими видами художественной деятельности подчеркивает данное определение?
- a) дизайн ориентирован исключительно на повышение потребительской ценности продуктов материального массового потребления
 - +b) в сфере дизайна оказываются одновременно продукты как материального, так и духовного потребления
 - c) дизайн – это упорядоченная и регламентированная сфера художественной деятельности человека
 - d) в сфере дизайна нет места творческому началу
 - e) дизайн является одной из сфер художественной деятельности современного художника, ориентированной на создание эргономичной среды обитания
- 2) Основным методом дизайна является...
- a) метод дедукции
 - b) практико-ориентированный метод
 - c) метод модификации жизненного пространства
 - d) метод личностного ориентирования
 - +e) метод художественно-образного моделирования объекта
- 3) Известно два основных вида симметрии – это...
- a) центробежная и центростремительная
 - b) вертикальная и горизонтальная
 - c) продольная и поперечная
 - d) верхняя и нижняя
 - +e) зеркальная и осевая
- 4) Как одним словом называется научная дисциплина, изучающая психофизиологические факторы взаимодействия человека с разнообразными орудиями труда и средствами деятельности в условиях, требующих от человека определенных реакций на изменяющиеся обстоятельства
- +a) эргономика
 - b) дизайн
 - c) инженерия
 - d) философия искусства
 - e) флористика
- 5) Какие цвета называют хроматическими?
- a) цвета в пределах от белого до черного
 - b) цвета теплой гаммы
 - c) цвета холодной гаммы
 - +d) цвета основного цветового спектра (красный, синий и т. д.)
 - e) цвета от насыщенного к белому
- 6) Существует три основных признака цвета, назовите их...

- a) тон, насыщенность, концентрация
 - b) тон, глубина, концентрация
 - +c) тон, насыщенность, яркость
 - d) оттенок, глубина, яркость
 - e) оттенок, насыщенность, концентрация
- 7) Существует несколько типов контраста. Выберите один из предложенного списка, который относится к цветовым контрастам
- a) структурный тип контраста
 - b) контраст в рамках типов номинации
 - c) семантический тип контраста
 - d) композиционный тип контраста
 - +e) контраст холодного и теплого
- 8) Для периода промышленной революции было характерно нарушение связи между полезными свойствами предмета и его эстетическими особенностями. Чем была вызвана эта ситуация?
- +a) не способностью машинного производства того времени удовлетворить в полной мере эстетические требования человечества, сформированные всем ходом исторического развития.
 - b) деградацией эстетических взглядов промышленников середины XIX века.
 - c) завышенными эстетическими требованиями потребителей.
 - d) нежеланием промышленником прилагать усилия к изменению внешнего оформления продукции.
 - e) данная ситуация не существовала, а лишь выдумана исследователями, которые оценивают достижения прошлого с точки зрения возможностей настоящего.
- 9) Почему именно Англия стала прародительницей современного дизайна?
- a) именно в Англии сформировались предпосылки для промышленного переворота раньше, нежели в других странах.
 - b) Англия являлась передовой страной на протяжении всей истории человечества, и здесь всё появлялось раньше, нежели в других государствах.
 - +c) английские мыслители, трезво взглянув на состояние промышленного производства раньше, нежели в других государствах высказались за необходимость изменения подхода к стилю промышленного производства.
 - d) природно-географические условия способствовали этому.
 - e) социально-экономические факторы способствовали этому.

Тематика курсового проектирования

1. Корпоративная идентификация. Дизайн элементов фирменного стиля
2. Упаковка. Разработка серии упаковок.
3. Информационный дизайн
4. Дизайн-концепция литературного произведения. Книжный дизайн
5. Дизайн социальной рекламы

Практические задания

Пример творческого задания к экзамену

Тема: Игра – территория дизайна. Организации визуальной среды игрового пространства.
Цель: Предложить дизайн- концепцию игры, которая обладает выразительными образными характеристикам и возможностью смысловой трансформации.

Задачи:

1. Определить смысловое начало игры, найти ее графическое воплощение в персонажах-

прообразах. Дать название.

2. Разработать «сценарий» и «сюжетiku» игрового действия.
3. Предложить воплощение игры в предметной форме на основе принципов модульности и комбинаторики.

Состав графической части: 1 планшет 500х750.

1. Персонажи игры (прообразы).
2. Сценарий игры.
3. Перспективное или аксонометрическое изображение персонажей игры в предметной форме. Материал: акварель, гуашь, тушь.

Требования к работе и критерии оценки:

1. Полнота и соответствие работы поставленным целям и задачам.
2. Убедительная концепция.
3. Выразительное графическое решение.

Задания открытого типа

1. Марка, логотип, товарный знак.
2. Графика и простота знака.
3. Переpletные материалы.
4. Фактура как средство композиции.
5. Способы печати и тиснения. Цифровые технологии.
6. Подготовка оригиналов для типографии.
7. Суперобложка, различных видов.
8. Современные дизайнерские решения.
9. Футляр. Конструирование.
10. Упаковка как защита и структурный элемент.
11. Особенности восприятия рекламы.
12. Шрифт и иллюстрация.
13. Слоган как форма программирования.
14. Графические и композиционные решения.
15. Структура упаковки. Расчет размеров.
16. Композиция нестандартных форм.
17. Основные требования к упаковке.
18. Рекламные функции упаковки.
19. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе.
20. Претестинг упаковки.
21. Композиция выставки.
22. Особенности восприятия зрителем.
23. Масштабность.
24. Время и движение в пространстве.
25. Графические композиции большого масштаба в интерьере и городской среде.
26. Принципы оп-арта в графических проектах большого масштаба для средового дизайна замкнутых и открытых пространств.
27. Суперграфика как элемент синтеза искусств.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированных оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;
- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации, когда необходимо проверить знания обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо устно, либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременным разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.