

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования "Пермский
государственный национальный исследовательский
университет"**

Кафедра культурологии и социально-гуманитарных технологий

Авторы-составители: **Манторова Анна Владимировна
Березина Елена Михайловна**

Рабочая программа дисциплины
ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА
Код УМК 96001

Утверждено
Протокол №7
от «03» февраля 2020 г.

Пермь, 2020

1. Наименование дисциплины

Основы графического дизайна

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина входит в обязательную часть Блока « Б.1 » образовательной программы по направлениям подготовки (специальностям):

Направление: **54.03.01** Дизайн
направленность Графический дизайн

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины **Основы графического дизайна** у обучающегося должны быть сформированы следующие компетенции:

54.03.01 Дизайн (направленность : Графический дизайн)

ОПК.9 Способен применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн - проектировании

ПК.1 Способен владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

ПК.4 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

4. Объем и содержание дисциплины

Направления подготовки	54.03.01 Дизайн (направленность: Графический дизайн)
форма обучения	очная
№№ триместров, выделенных для изучения дисциплины	4,5,6
Объем дисциплины (з.е.)	9
Объем дисциплины (ак.час.)	324
Контактная работа с преподавателем (ак.час.), в том числе:	126
Проведение лекционных занятий	42
Проведение практических занятий, семинаров	84
Самостоятельная работа (ак.час.)	198
Формы текущего контроля	Итоговое контрольное мероприятие (3) Письменное контрольное мероприятие (6)
Формы промежуточной аттестации	Экзамен (4 триместр) Экзамен (5 триместр) Экзамен (6 триместр)

5. Аннотированное описание содержания разделов и тем дисциплины

Основы графического дизайна

Тема 1. Введение в историю дизайна

Значение и содержание понятия «Графический дизайн».

Тема 2. История графического дизайна

Значение и содержание древних наскальных рисунков и изображений и их роль в истории человечества. Графические памятники в Древнем Египте и Месопотамии. Появление письменности и ее особенности. Средние века и особенности развития графики дополиграфического периода. Первые христианские книги. Структура богослужебной книги. Структура светской книги. Графические элементы украшения книги как основа искусства полиграфии. Структура и организация дизайна книги. Особенности графического дизайна книги XIX в. Теория стиля Готфрида Земпера. Проблематика дизайна. Эклектика. Модерн. Появление плаката. Графический дизайн на рубеже XIX – XX веков. Специфика дизайна и рекламы, политический плакат, как ведущий жанр графического дизайна в СССР. Исторические аспекты развития графического дизайна в Европе первой половины XX века. Функциональная графика и дизайн книги второй половины XX века. Постмодернизм.

Тема 3. Методы решения простых графических задач

Выполнение различных заданий, направленных на развитие нешаблонного мышления, расширения творческого потенциала, генерирования идей в режиме цейтнот. Основные инструменты решения простых графических задач. Композиция. Форма. Цвет. Модульная сетка, тактика типографики. Подача материала.

Тема 4. Firmenный стиль. Основы

История брендинга. Мировые иконы фирменного стиля. Типология и приемы фирменного стиля. Разработка фирменного стиля.

Тема 5. Методы решения графических задач в знаковых системах

Основные инструменты решения графических задач в знаковых системах. Понятие знака, его применение в графическом дизайне. Модульность. Проектирование визуальных коммуникаций. Выполнение различных заданий на тему знаковых систем, направленных на развитие нешаблонного мышления, расширения творческого потенциала, генерирования идей в режиме цейтнот.

Тема 6. Методы решения сложных графических задач

Сложные графические задачи, многообразие направлений. Основные инструменты решения сложных графических задач.

Тема 7. «Графический юмор» и его применение в дизайне

Решение сложных графических задач при помощи «графического юмора». Особенности создания карикатур. Форма, содержание, техника и жанр исполнения, область применения.

Тема 8. Лидеры мирового дизайна. Тенденции развития дизайна

Этторе Соттсасс. Сигео Фукуда. Гаэтано Пеше. Филипп Старк. Рон Арад. Карим Рашид. Константин Грчич. Способы понимания дизайна как явления и его творческих тенденций. Контекст развития материальной и художественной культуры. Дизайн цифровой эпохи, постиндустриальный дизайн. Стилистический анализ продуктов дизайн-деятельности.

Тема 9. Проектная ситуация и ее место в дизайн-деятельности

Психологические и общегуманитарные аспекты проектирования. Индивидуализм против массовости.

Анализ рынка и конкуренция. Целевая аудитория как смыслообразующий фактор: «Цель дизайна не предмет, а человек».

Тема 10. Проектная критика и ее особенности

Ценностные и проектные основания критики. Прототипы и аналоги, их поиск и анализ в процессе дизайн-проектирования. Выявление конфликта, формулировка проблемы и целей дизайн-проектирования; определение проектных требований и ограничений.

6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Освоение дисциплины требует систематического изучения всех тем в той последовательности, в какой они указаны в рабочей программе.

Основными видами учебной работы являются аудиторские занятия. Их цель - расширить базовые знания обучающихся по осваиваемой дисциплине и систему теоретических ориентиров для последующего более глубокого освоения программного материала в ходе самостоятельной работы. Обучающемуся важно помнить, что контактная работа с преподавателем эффективно помогает ему овладеть программным материалом благодаря расстановке необходимых акцентов и удержанию внимания интонационными модуляциями голоса, а также подключением аудио-визуального механизма восприятия информации.

Самостоятельная работа преследует следующие цели:

- закрепление и совершенствование теоретических знаний, полученных на лекционных занятиях;
- формирование навыков подготовки текстовой составляющей информации учебного и научного назначения для размещения в различных информационных системах;
- совершенствование навыков поиска научных публикаций и образовательных ресурсов, размещенных в сети Интернет;
- самоконтроль освоения программного материала.

Обучающемуся необходимо помнить, что результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем во время проведения мероприятий текущего контроля и учитываются при промежуточной аттестации.

Обучающимся с ОВЗ и инвалидов предоставляется возможность выбора форм проведения мероприятий текущего контроля, альтернативных формам, предусмотренным рабочей программой дисциплины. Предусматривается возможность увеличения в пределах 1 академического часа времени, отводимого на выполнение контрольных мероприятий.

Процедура оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по дисциплине предусматривает предоставление информации в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации.

При проведении текущего контроля применяются оценочные средства, обеспечивающие передачу информации, от обучающегося к преподавателю, с учетом психофизиологических особенностей здоровья обучающихся.

7. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

При самостоятельной работе обучающимся следует использовать:

- конспекты лекций;
- литературу из перечня основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля);
- текст лекций на электронных носителях;
- ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимые для освоения дисциплины;
- лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение из перечня информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине;
- методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная:

1. Пендикова, И. Г. Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы : учебное пособие / И. Г. Пендикова. — Омск : Омский государственный технический университет, 2016. — 120 с. — ISBN 978-5-8149-2327-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/60878.html>

2. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/102235.html>

Дополнительная:

1. Пигулевский, В. О. История дизайна. Вещи и бренды : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — Саратов : Вузовское образование, 2018. — 235 с. — ISBN 978-5-4487-0266-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/75952.html>

2. Веселова, Ю. В. Графический дизайн рекламы. Плакат : учебное пособие / Ю. В. Веселова, О. Г. Семёнов. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2012. — 104 с. — ISBN 978-5-7782-2192-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/44764.html>

9. Перечень ресурсов сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины

- <http://www.designer.com/directory/> Web Design - Designer
<https://prod.origin.pentagram.com/> Pentagram — The world's largest independent design consultancy
<https://www.typography.com/> Hoefler & Co.
<http://www.cgstudioinc.com/> Chermayeff & Geismar & Haviv
<http://www.oldimprints.com> oldimprints.com
<http://visium.ru/> Информационный дизайн от Студии Визиум
<http://artgorbunov.ru/educenter/3day/> Пользовательский интерфейс и представление информации
<http://www.rosdesign.com/design/bookofdesign.htm> Книги для дизайнера - Дизайн и web дизайн
<http://www.fonts.com> Fonts.com
<http://www.designobserver.com> Design Observer: Writings on Design + Visual Culture: Design Observer
<http://www.rudesign.ru/> RUdesign - главная
<https://www.paratype.ru/> Paratype.ru — качественные шрифты для ваших проектов
<https://ru.pinterest.com/> Пинтерест (Россия / Russia)
<https://say-hi.me/design/11-lekcij-po-istorii-dizajna.html> 11 лекций по истории дизайна
<http://www.behance.net> Behance :: Best of Behance
<http://www.logoorange.com/> Brand Identity and Corporate Branding by Logoorange
<http://www.logodesigners.com/> Iconic Logo Designers
<https://designcollector.net/> Designcollector
<http://cartoonia.ru/ru/> Большая энциклопедия карикатуры
<https://awdee.ru/10-plakatov-sigeo-fukuda-1932-2009-yaponskogo-minimalista-i-mastera-dvusmyslennyh-illyuzij/> 10 плакатов Сигео Фукуда (1932–2009), японского минималиста и мастера двусмысленных иллюзий
<http://www.arhplan.ru/buildings/objects/history-technique-of-design> Проектирование в дизайне
<http://www.arhplan.ru/buildings/objects/history-technique-of-design> Проектирование в дизайне

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Образовательный процесс по дисциплине **Основы графического дизайна** предполагает использование следующего программного обеспечения и информационных справочных систем:

- 1) презентационные материалы (слайды по темам лекционных занятий)
- 2) доступ в режиме on-line в Электронную библиотечную систему (ЭБС)
- 3) доступ в электронную информационно-образовательную среду университета
- 4) интернет-сервисы и электронные ресурсы (поисковые системы, электронная почта)
- 5) тестирование

Перечень необходимого лицензионного и (или) свободно распространяемого программного обеспечения:

- 1) офисный пакет приложений (текстовый процессор, программа для подготовки электронных презентаций);
- 2) программа демонстрации видеоматериалов (проигрыватель);
- 3) приложение, позволяющее просматривать и воспроизводить медиаконтент PDF-файлов.
- 4) Illustrator CS6 16Multiple Platforms Russian
- 5) InDesign CS6 8Multiple Platforms Russian
- 6) Photoshop Extended CS6 13Multiple Platforms Russia

При освоении материала и выполнения заданий по дисциплине рекомендуется использование материалов, размещенных в Личных кабинетах обучающихся ЕТИС ПГНИУ (student.psu.ru).

При организации дистанционной работы и проведении занятий в режиме онлайн могут использоваться:

система видеоконференцсвязи на основе платформы BigBlueButton (<https://bigbluebutton.org/>).

система LMS Moodle (<http://e-learn.psu.ru/>), которая поддерживает возможность использования текстовых материалов и презентаций, аудио- и видеоконтент, а так же тесты, проверяемые задания, задания для совместной работы.

система тестирования Indigo (<https://indigotech.ru/>).

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

Для занятий лекционного типа необходима аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской.

Для занятий семинарского типа (семинары, практические занятия) необходима аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской. Компьютерный класс. Состав оборудования определен в Паспорте компьютерного класса.

Для проведения групповых (индивидуальных) консультаций - аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской.

Для проведения мероприятий текущего контроля и промежуточной аттестации - аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской. Компьютерный класс. Состав оборудования определен в Паспорте компьютерного класса.

Для самостоятельной работы необходима аудитория для самостоятельной работы, оснащенная компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет», обеспеченный доступом в электронную информационно-образовательную среду университета. Помещения Научной библиотеки ПГНИУ.

Помещения научной библиотеки ПГНИУ для обеспечения самостоятельной работы обучающихся:

1. Научно-библиографический отдел, корп.1, ауд. 142. Оборудован 3 персональными компьютера с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

2. Читальный зал гуманитарной литературы, корп. 2, ауд. 418. Оборудован 7 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

3. Читальный зал естественной литературы, корп.6, ауд. 107а. Оборудован 5 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

4. Отдел иностранной литературы, корп.2 ауд. 207. Оборудован 1 персональным компьютером с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

5. Библиотека юридического факультета, корп.9, ауд. 4. Оборудована 11 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

6. Читальный зал географического факультета, корп.8, ауд. 419. Оборудован 6 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

Все компьютеры, установленные в помещениях научной библиотеки, оснащены следующим программным обеспечением:

Операционная система ALT Linux;

Офисный пакет Libreoffice.

Справочно-правовая система «КонсультантПлюс»

**Фонды оценочных средств для аттестации по дисциплине
Основы графического дизайна**

**Планируемые результаты обучения по дисциплине для формирования компетенции.
Индикаторы и критерии их оценивания**

ОПК.9

Способен применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн - проектировании

Компетенция (индикатор)	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<p>ОПК.9 Способен применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн - проектировании</p>	<p>Уметь грамотно применять графику на плоскости и в объемных формах; Владеть навыками использования современных компьютерных программ в области графического дизайна;</p>	<p align="center">Неудовлетворител Не умеет грамотно применять графику на плоскости и в объемных формах; Не владеет навыками использования современных компьютерных программ в области графического дизайна;</p> <p align="center">Удовлетворительн Демонстрирует частично сформированное умение грамотно применять графику на плоскости и в объемных формах; Фрагментарное применение навыков использования современных компьютерных программ в области графического дизайна;</p> <p align="center">Хорошо В целом успешное, но содержащее отдельные проблемы умение грамотно применять графику на плоскости и в объемных формах; В целом успешное, но содержащее отдельные проблемы владение навыками использования современных компьютерных программ в области графического дизайна;</p> <p align="center">Отлично Сформированное умение грамотно применять графику на плоскости и в объемных формах; Успешное и систематическое применение навыков использования современных компьютерных программ в области графического дизайна;</p>

ПК.4

Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

Компетенция (индикатор)	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
ПК.4 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знать тенденции развития мирового дизайна; Уметь анализировать авторские дизайн-подходы; Уметь вести грамотную поэтапную проектную деятельность	<p style="text-align: center;">Неудовлетворител</p> Не знает тенденции развития мирового дизайна; Не умеет анализировать авторские дизайн-подходы; Не умеет вести грамотную поэтапную проектную деятельность <p style="text-align: center;">Удовлетворительн</p> Знает некоторые тенденции развития мирового дизайна; При консультативной поддержке может анализировать авторские дизайн-подходы; Демонстрирует частично сформированное умение вести грамотную поэтапную проектную деятельность <p style="text-align: center;">Хорошо</p> Имеет общее представление тенденциях развития мирового дизайна; В целом успешное, но содержащее отдельные проблемы умение анализировать авторские дизайн-подходы; В целом успешное, но содержащее отдельные проблемы умение вести грамотную поэтапную проектную деятельность <p style="text-align: center;">Отлично</p> Сформированные систематические знания тенденций развития мирового дизайна; Сформированное умение анализировать авторские дизайн-подходы; Сформированное умение вести грамотную поэтапную проектную деятельность

ПК.1

Способен владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

Компетенция (индикатор)	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
ПК.1 Способен владеть	Уметь применять дизайн-мышление в проектной	<p style="text-align: center;">Неудовлетворител</p> Не умеет применять дизайн-мышление

Компетенция (индикатор)	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<p>рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	<p>деятельности; Уметь грамотно использовать графический язык для выражения необходимых смыслов;</p>	<p>Неудовлетворител дизайн-мышление в проектной деятельности; Не умеет грамотно использовать графический язык для выражения необходимых смыслов;</p> <p>Удовлетворительн При консультативной поддержке применять дизайн-мышление в проектной деятельности; При консультативной поддержке может грамотно использовать графический язык для выражения необходимых смыслов;</p> <p>Хорошо В целом успешное, но содержащее отдельные проблемы умение применять дизайн-мышление в проектной деятельности; Успешное, но содержащее отдельные проблемы умение грамотно использовать графический язык для выражения необходимых смыслов;</p> <p>Отлично Сформированное умение применять дизайн-мышление в проектной деятельности; Сформированное умение грамотно использовать графический язык для выражения необходимых смыслов;</p>

Оценочные средства текущего контроля и промежуточной аттестации

Схема доставки : Базовая

Вид мероприятия промежуточной аттестации : Экзамен

Способ проведения мероприятия промежуточной аттестации : Оценка по дисциплине в рамках промежуточной аттестации определяется на основе баллов, набранных обучающимся на контрольных мероприятиях, проводимых в течение учебного периода.

Максимальное количество баллов : 100

Конвертация баллов в отметки

«отлично» - от 81 до 100

«хорошо» - от 61 до 80

«удовлетворительно» - от 43 до 60

«неудовлетворительно» / «незачтено» менее 43 балла

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
ПК.4 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Тема 2. История графического дизайна Письменное контрольное мероприятие	Знает основные особенности графики и книжного дизайна с древнейших времен до нашего времени; Знает ключевые персоналии истории развития дизайна с древнейших времен до нашего времени
ПК.1 Способен владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Тема 3. Методы решения простых графических задач Письменное контрольное мероприятие	Умеет оригинально и точно решить простую задачу средствами графического дизайна; Владеет навыками грамотной ручной подачи-презентации

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
ОПК.9 Способен применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн - проектировании	Тема 4. Фирменный стиль. Основы Итоговое контрольное мероприятие	Знает правила устного представления дизайн-проекта; Знает способы создания подборок дизайн-аналогов; Умеет анализировать плюсы и минусы дизайн-аналогов; Умеет создавать медиа-презентацию дизайн-проекта; Умеет точно, оригинально и эстетично выразить основную абстрактную идею графическими средствами художественной выразительности; Умеет развивать единый графический образ в разного вида элементах фирменного стиля, учитывая их особенности; Владеет навыками устного сопровождения презентации; Владеет навыками использования графических редакторов (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator) для реализации и создания дизайн-проектов; Владеет навыками анализа аналогов дизайн-проектов по схожей тематике;

Спецификация мероприятий текущего контроля

Тема 2. История графического дизайна

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
30 вопросов закрытого типа, за каждый правильный ответ - 1 балл.	30

Тема 3. Методы решения простых графических задач

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
15 простых графических задач на разные темы, каждое оценивается по двум показателям: Умеет применять дизайн-мышление для систематизации графической ситуации - 1 балл; Владеет навыками грамотной ручной подачи-презентации - 1 балл. Максимальный балл за	30

одну решенную задачу составляет 2 балла.	
--	--

Тема 4. Фирменный стиль. Основы

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **40**

Проходной балл: **17**

Показатели оценивания	Баллы
Умеет точно, оригинально и эстетично выразить основную абстрактную идею графическими средствами художественной выразительности	11
Умеет развивать единый графический образ в разного вида элементах фирменного стиля, учитывая их особенности: плакат	5
Умеет развивать единый графический образ в разного вида элементах фирменного стиля, учитывая их особенности: логотип	5
Умеет развивать единый графический образ в разного вида элементах фирменного стиля, учитывая их особенности: буклет	5
Знает правила устного представления дизайн-проекта	3
Владеет навыками использования графических редакторов (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator) для реализации и создания дизайн-проектов	2
Владеет навыками устного сопровождения презентации	2
Владеет навыками анализа аналогов дизайн-проектов по схожей тематике	2
Умеет выявлять плюсы и минусы дизайн-аналогов	2
Умеет создавать медиа-презентацию дизайн-проекта	2
Знает способы создания подборок дизайн-аналогов;	1

Вид мероприятия промежуточной аттестации : Экзамен

Способ проведения мероприятия промежуточной аттестации : Оценка по дисциплине в рамках промежуточной аттестации определяется на основе баллов, набранных обучающимся на контрольных мероприятиях, проводимых в течение учебного периода.

Максимальное количество баллов : 100

Конвертация баллов в отметки

«отлично» - от 81 до 100

«хорошо» - от 61 до 80

«удовлетворительно» - от 46 до 60

«неудовлетворительно» / «незачтено» менее 46 балла

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
------------------------------------	--	---

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
ПК.1 Способен владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Тема 5. Методы решения графических задач в знаковых системах Письменное контрольное мероприятие	Владеет навыками формирования минималистичного графического образа; Владеет навыками аккуратного выполнения графических иллюстраций;
ПК.1 Способен владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Тема 6. Методы решения сложных графических задач Письменное контрольное мероприятие	Умеет оригинально и точно решить сложную задачу средствами графического дизайна; Умеет вручную оформить графические элементы проекта;
ПК.1 Способен владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Тема 7. «Графический юмор» и его применение в дизайне Итоговое контрольное мероприятие	Умеет грамотно применять «графический юмор» для решения сложных задач; Владеет навыками грамотного композиционного оформления проекта;

Спецификация мероприятий текущего контроля

Тема 5. Методы решения графических задач в знаковых системах

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
15 простых графических задач на разные темы, каждое оценивается по двум показателям: Умеет применять дизайн-мышление для систематизации минималистичных образов - 1 балл; Владеет навыками аккуратного выполнения графических иллюстраций - 1 балл. Максимальный балл за одну решенную задачу составляет 2 балла.	30

Тема 6. Методы решения сложных графических задач

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
15 сложных графических задач на разные темы, каждое оценивается по двум показателям: Умеет применять дизайн-мышление для систематизации сложной графической ситуации - 1 балл; Умеет вручную оформить графические элементы проекта; - 1 балл. Максимальный балл за одну решенную задачу составляет 2 балла	30

Тема 7. «Графический юмор» и его применение в дизайне

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **40**

Проходной балл: **20**

Показатели оценивания	Баллы
20 сложных графических задач на разные темы, каждое оценивается по двум показателям: Умеет применять дизайн-мышление в контексте "графического юмора" - 1 балл; Владеет навыками грамотного композиционного оформления проекта; - 1 балл. Максимальный балл за одну решенную задачу составляет 2 балла.	40

Вид мероприятия промежуточной аттестации : Экзамен

Способ проведения мероприятия промежуточной аттестации : Оценка по дисциплине в рамках промежуточной аттестации определяется на основе баллов, набранных обучающимся на контрольных мероприятиях, проводимых в течение учебного периода.

Максимальное количество баллов : 100

Конвертация баллов в отметки

«отлично» - от 81 до 100

«хорошо» - от 61 до 80

«удовлетворительно» - от 46 до 60

«неудовлетворительно» / «незачтено» менее 46 балла

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
ПК.4 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Тема 8. Лидеры мирового дизайна. Тенденции развития дизайна Письменное контрольное мероприятие	Знает творческую биографию лидеров мирового дизайна; Умеет применять дизайн-мышление для воспроизведения сложившейся стилистической доминанты

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
ПК.4 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Тема 9. Проектная ситуация и ее место в дизайн-деятельности Письменное контрольное мероприятие	Умеет выстраивать культурные связи при анализе проектной ситуации; Владеет навыками анализа целевой аудитории
ПК.4 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Тема 10. Проектная критика и ее особенности Итоговое контрольное мероприятие	Умеет анализировать визуальное пространство культуры; Владеет навыками проектной критики

Спецификация мероприятий текущего контроля

Тема 8. Лидеры мирового дизайна. Тенденции развития дизайна

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
Знает ключевые черты дизайн-деятельности лидеров мирового дизайна	10
Умеет создавать произведения дизайна в рамках заданной стилистической концепции	10
Умеет визуально и технически воссоздать «графический почерк» того или иного автора	7
Владеет навыками аккуратной работы с проектным материалом	3

Тема 9. Проектная ситуация и ее место в дизайн-деятельности

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
Умеет формулировать запрос на проектный образ на основе полученных данных	10
Владеет навыками определения ключевых потребностей целевой аудитории	10
Умеет определять особенности рынка проектируемых товаров/услуг	7
Умеет анализировать влияние дизайна на конкурентоспособность	3

Тема 10. Проектная критика и ее особенности

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **40**

Проходной балл: **20**

Показатели оценивания	Баллы
Умеет определять наиболее целесообразные аналоги (отобрано не менее 5 аналогов. За наличие каждого грамотно подобранного аналога – 2 балла)	10
Умеет объективно выявлять и обосновывать недостатки аналоговых продуктов	10
Умеет объективно выявлять и обосновывать достоинства аналоговых продуктов	10
Владеет навыками формулирования целей дальнейшего проектирования на основе анализа аналогов	7
Владеет навыками сведения и систематизации критики аналогов и результатов анализа проектной ситуации	3