

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

**Федеральное государственное автономное 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 «05» апреля 2021 г.

Пермь, 2021

## **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.8** Способен синтезировать набор возможных решений, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

**Индикаторы**

**ОПК.8.2** Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту

**ОПК.9** Способен проектировать, моделировать, конструировать различные объекты для создания авторского дизайн-проекта

**Индикаторы**

**ОПК.9.1** Использует современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, применяемые в графическом дизайне

**ПК.1** Способен разрабатывать проекты дизайн-объектов различного плана

**Индикаторы**

**ПК.1.2** Владеет рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

#### 4. Объем и содержание дисциплины

<b>Направления подготовки</b>	54.03.01 Дизайн (направленность: Графический дизайн)
<b>форма обучения</b>	очная
<b>№№ триместров, выделенных для изучения дисциплины</b>	4,5,6
<b>Объем дисциплины (з.е.)</b>	9
<b>Объем дисциплины (ак.час.)</b>	324
<b>Контактная работа с преподавателем (ак.час.), в том числе:</b>	126
<b>Проведение лекционных занятий</b>	42
<b>Проведение практических занятий, семинаров</b>	84
<b>Самостоятельная работа (ак.час.)</b>	198
<b>Формы текущего контроля</b>	Итоговое контрольное мероприятие (3) Письменное контрольное мероприятие (6)
<b>Формы промежуточной аттестации</b>	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. Фирменный 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 задачи 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](http://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.8**

**Способен синтезировать набор возможных решений, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)**

<b>Компетенция (индикатор)</b>	<b>Планируемые результаты обучения</b>	<b>Критерии оценивания результатов обучения</b>
<p><b>ОПК.8.2</b> Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту</p>	<p>Знать тенденции развития мирового дизайна; Уметь анализировать авторские дизайн-подходы; Уметь вести грамотную поэтапную проектную деятельность</p>	<p align="center"><b>Неудовлетворител</b></p> <p>Не знает тенденции развития мирового дизайна; Не умеет анализировать авторские дизайн-подходы; Не умеет вести грамотную поэтапную проектную деятельность</p> <p align="center"><b>Удовлетворительн</b></p> <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> <p align="center"><b>Хорошо</b></p> <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> <p align="center"><b>Отлично</b></p> <p>Сформированные систематические знания тенденций развития мирового дизайна; Сформированное умение анализировать авторские дизайн-подходы; Сформированное умение вести грамотную поэтапную проектную деятельность</p>

## ОПК.9

### Способен проектировать, моделировать, конструировать различные объекты для создания авторского дизайн-проекта

Компетенция (индикатор)	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<b>ОПК.9.1</b> Использует современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, применяемые в графическом дизайне	Уметь грамотно применять графику на плоскости и в объемных формах; Владеть навыками использования современных компьютерных программ в области графического дизайна;	<b>Неудовлетворител</b> Не умеет грамотно применять графику на плоскости и в объемных формах; Не владеет навыками использования современных компьютерных программ в области графического дизайна; <b>Удовлетворительн</b> Демонстрирует частично сформированное умение грамотно применять графику на плоскости и в объемных формах; Фрагментарное применение навыков использования современных компьютерных программ в области графического дизайна; <b>Хорошо</b> 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; <b>Отлично</b> Сформированное умение грамотно применять графику на плоскости и в объемных формах; Успешное и систематическое применение навыков использования современных компьютерных программ в области графического дизайна;

## ПК.1

### Способен разрабатывать проекты дизайн-объектов различного плана

Компетенция (индикатор)	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<b>ПК.1.2</b> Владеет рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-	Уметь применять дизайн-мышление в проектной деятельности; Уметь грамотно использовать графический язык для выражения необходимых	<b>Неудовлетворител</b> Не умеет применять дизайн-мышление в проектной деятельности; Не умеет грамотно использовать графический язык для выражения

Компетенция (индикатор)	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	смыслов;	<p style="text-align: center;"><b>Неудовлетворител</b></p> <p>необходимых смыслов;</p> <p style="text-align: center;"><b>Удовлетворительн</b></p> <p>При консультативной поддержке применять дизайн-мышление в проектной деятельности; При консультативной поддержке может грамотно использовать графический язык для выражения необходимых смыслов;</p> <p style="text-align: center;"><b>Хорошо</b></p> <p>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 style="text-align: center;"><b>Отлично</b></p> <p>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
<b>ОПК.8.2</b> Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту	Тема 2. История графического дизайна <b>Письменное контрольное мероприятие</b>	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
<b>ПК.1.2</b> Владеет 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 <b>Письменное контрольное мероприятие</b>	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
<b>ОПК.9.1</b> Использует современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, применяемые в графическом дизайне	Тема 4. Фирменный стиль. Основы <b>Итоговое контрольное мероприятие</b>	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**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
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

<b>Компетенция (индикатор)</b>	<b>Мероприятие текущего контроля</b>	<b>Контролируемые элементы результатов обучения</b>
------------------------------------	--	---

<b>Компетенция (индикатор)</b>	<b>Мероприятие текущего контроля</b>	<b>Контролируемые элементы результатов обучения</b>
<b>ПК.1.2</b> Владеет 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 <b>Письменное контрольное мероприятие</b>	Владеет навыками формирования минималистичного графического образа; Владеет навыками аккуратного выполнения графических иллюстраций;
<b>ПК.1.2</b> Владеет 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 <b>Письменное контрольное мероприятие</b>	Умеет оригинально и точно решить сложную задачу средствами графического дизайна; Умеет вручную оформить графические элементы проекта;
<b>ПК.1.2</b> Владеет 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 <b>Итоговое контрольное мероприятие</b>	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**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
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
<b>ОПК.8.2</b> Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту	Тема 8. Лидеры мирового дизайна. Тенденции развития дизайна <b>Письменное контрольное мероприятие</b>	Знает творческую биографию лидеров мирового дизайна; Умеет применять дизайн-мышление для воспроизведения сложившейся стилистической доминанты
<b>ОПК.8.2</b> Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту	Тема 9. Проектная ситуация и ее место в дизайн-деятельности <b>Письменное контрольное мероприятие</b>	Умеет выстраивать культурные связи при анализе проектной ситуации; Владеет навыками анализа целевой аудитории

<b>Компетенция (индикатор)</b>	<b>Мероприятие текущего контроля</b>	<b>Контролируемые элементы результатов обучения</b>
<b>ОПК.8.2</b> Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту	Тема 10. Проектная критика и ее особенности <b>Итоговое контрольное мероприятие</b>	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**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
Знает ключевые черты дизайн-деятельности лидеров мирового дизайна	10
Умеет визуально и технически воссоздать «графический почерк» того или иного автора	10
Умеет создавать произведения дизайна в рамках заданной стилистической концепции	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**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
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**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
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