



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИСАиИ
О.С. Логунова

17.02.2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Направление подготовки (специальность)
54.03.01 ДИЗАЙН

Направленность (профиль/специализация) программы
Графический дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат
Программа подготовки - академический бакалавриат

Форма обучения
заочная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	1, 2, 3, 4, 5

Магнитогорск
2020 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 11.08.2016 г. № 1004)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна
07.02.2020, протокол № 5

Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАиИ
17.02.2020 г. протокол № 5

Председатель _____ О.С. Логунова

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук _____ Т.В. Салеева

Рецензент:

Директор ООО ПКФ "Статус", _____ А.Н. Кустов



1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины «Проектная деятельность» является:

- развитие у студентов личностных качеств, а также формирование общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн;
- освоение специальных знаний в области проектирования;
- ознакомление студентов с понятиями, структурой и ключевыми проблемами современной проектной деятельности;
- овладение студентами необходимым и достаточным уровнем компетенций в рамках учебной дисциплины «Проектная деятельность»

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Проектная деятельность входит в вариативную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Дисциплина Б1.Б.19 «Проектная деятельность» входит в базовую часть образовательной программы Б1.Б по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Для изучения дисциплины необходимы: знания (умения, владения), сформированные в результате изучения академической живописи, академический рисунок, психологии визуального восприятия графических изображений, технического рисунка, основ перспективы. Кроме того - способность к самоорганизации и самообразованию, способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу, готовность творческого мышления, владение основными навыками работы с компьютером, умение чертить.

Знания, умения навыки, полученные при изучении дисциплины необходимы в освоении следующих курсов: «Проектная деятельность», «Пластическое моделирование», «Проектная графика», «Основы шрифтовой и орнаментальной композиции», «Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «Производственная – преддипломная практика», «Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы». Навыки владения компьютерными технологиями нужны в проектной работе и особенно важны для визуализации результатов при выполнении выпускной квалификационной работы.

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Академическая живопись

Академическая скульптура

Академический рисунок

Иностранный язык

История

Основы производственного мастерства

Основы шрифтовой и орнаментальной композиции

Пропедевтика

Русский язык в этнокультурной коммуникативной среде

Технический рисунок. Инженерная графика

Технический рисунок. Основы перспективы

Технология командообразования и саморазвития

Цветоведение. Химия и физика цвета

Эргономика

История искусств
 Продвижение научной продукции
 Правоведение
 Учебная - практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности
 Философия
 Экономика
 Визуальное восприятие графических изображений
 Декоративная живопись
 Компьютерные технологии в графическом дизайне
 Компьютерные технологии мультимедийного продукта
 Конструирование и моделирование
 Пластическое моделирование
 Презентационные и мультимедийные технологии
 Проектная графика
 Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
 История графического дизайна и рекламы
 Компьютерное искусство и фотографика
 Материаловедение и технологии современного полиграфического производства
 Методика преподавания дизайна в средней школе
 Организация процесса обучения дизайну в высшей школе
 Теория и история дизайна
 Типографика
 Фотографика
 Цифровое искусство в графическом дизайне
 Защита интеллектуальной собственности
 Информационные технологии в графическом дизайне
 Информационные технологии мультимедийного продукта
 История и типология архитектурных форм
 История регионального дизайна Урала
 Научные исследования в области мультимедийного продукта
 Научные исследования в области полиграфического продукта
 Основы стилиобразования в дизайне
 Правовое обеспечение профессиональной деятельности
 Проектирование и макетирование печатного издания
 Производственная – преддипломная практика
 Разработка иллюстрации средствами современных технологий
 Разработка мультимедийного продукта

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Проектная деятельность» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения
ОК-6	способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия

Знать	Принципы работы в команде с учетом особенностей каждого члена команды. Возможности полноценного использования командной работы для достижения наиболее эффективного результата, с учетом социальных, этнических, конфессиональных и культурных различий.
Уметь	Формулировать проектное задание, решать проектные задачи, распределять обязанности каждого члена команды с учетом социальных, этнических, конфессиональных и культурных различий, а также с учетом уровня профессиональной подготовки.
Владеть	Способностью устанавливать принципиально важные контакты в области междисциплинарных связей, владеть инструментом формирования нужного психологического климата при работе в команде с учетом социальных, этнических, конфессиональных и культурных различий.
ОК-11 готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	
Знать	бщую историю, историю философии, историю дизайна, науки и техники, историю искусств и архитектуры, основные принципы формирования среды; историю и методы формирования культурно-цивилизационных парадигм.
Уметь	Анализировать контексты проектных задач, определять наиболее подходящую стратегию решения проектных задач. Уметь выявлять структурные и семантические проблемы проектных задач, определять методы их решения, встраивать проектные решения в существующий культурный контекст. Организовать свою деятельность в зависимости от нестандартной ситуации.
Владеть	Проектным инструментарием во всей полноте его возможностей; навыками самостоятельного поиска информации в области средового проектирования, навыками не только определения сущностного содержания культурных кон-текстов, но и самостоятельного их формирования. Навыками решения нестандартных ситуаций.
ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	
Знать	Возможности и средства применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике.
Уметь	Возможности и средства применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике.
Владеть	Различными средствами и навыками поиска информации и использования современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике.
ПК-7 способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	
Знать	Необходимые приемы выполнения в макете, материале объекта дизайна по перспективному изображению.
Уметь	Выполнять сложные эталонные образцы объектов графического дизайна в макете по заданному изображению.

Владеть	Широким спектром навыков выполнения эталонных образцов объекта дизайна.
ПК-10 способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам	
Знать	Основные определения и понятия проектной графики, понимать уместность выбора того или иного языка, знать культурологический контекст.
Уметь	Графически излагать проектную идею, обосновывать выбор техники, создавать при необходимости уникальные авторские техники.
Владеть	Техниками проектной графики, техниками компьютерной визуализации и любыми другими средствами пластического выражения.

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 30 зачетных единиц 1080 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 59,2 акад. часов;
- аудиторная – 46 акад. часов;
- внеаудиторная – 13,2 акад. часов
- самостоятельная работа – 991,7 акад. часов;
- подготовка к экзамену – 29,1 акад. часа

Форма аттестации - курсовой проект, зачет с оценкой, экзамен

Раздел/ тема дисциплины	Курс	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. 1 Раздел Основные понятия графического дизайна								
1.1 ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	1	2			40	сбор информации	тест	ОК-6, ОК-11, ПК-6, ПК-7, ПК-10
1.2 Этапы проектирования объектов графического дизайна.				2	80	Практическая работа	Тест	ОК-6, ОК-11, ПК-6, ПК-7, ПК-10
1.3 Разработка фирменного стиля магазина одежды. История одежды, ассортимент, помещения. Создание элементов фирменного стиля магазина мужской		2		2/2И	85,9	практическая работа	тест	ОК-6, ОК-11, ПК-6, ПК-7, ПК-10
Итого по разделу		4		4/2И	205,9			
Итого за семестр		4		4/2И	205,9		кп	
2. 2 Раздел Разработка фирменного стиля творческой студии								
2.1 Анализ аналогов по заданной теме	2	2			60	работа с интернетисточниками	тест	ОК-6, ПК-6, ПК-7, ПК-10, ОК-11
2.2 ПРЕДПРОЕКТНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ЭЛЕМЕНТОВ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ.		2		2/4И	60	Практическая работа	Тест	ОК-6, ОК-11, ПК-6, ПК-7, ПК-10
2.3 ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ПО РАЗРАБОТКЕ ПРИНТОВ ДЛЯ ОДЕЖДЫ. ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ПО РАЗРАБОТКЕ LOOKBOOK ДЛЯ БРЕНДА ОДЕЖДЫ				2	79,4	Практическая работа	тест	ОК-6, ОК-11, ПК-6, ПК-7, ПК-10

Итого по разделу	4		4/4И	199,4				
Итого за семестр	4		4/4И	199,4		зао		
3. 3. Раздел Разработка фирменного стиля институтов общественного питания								
3.1 Анализ аналогов институтов общественного питания. Классификация институтов общественного питания.	3	2		2/6И	72,9	сбор информации в интернетисточниках.	тест	ОК-6, ОК-11, ПК-6, ПК-7, ПК-10
3.2 Разработка фирменного стиля институтов быстрого питания.		2		4	120	практическая работа	тест	ОК-6, ОК-11, ПК-6, ПК-7, ПК-10
Итого по разделу	4		6/6И	192,9				
Итого за семестр	4		6/6И	192,9		экзамен,кп		
4. 4 Раздел Разработка фирменного стиля общеобразовательных учреждений								
4.1 Разработка фирменного стиля общеобразовательных школ.	4	2		2	60	сбор информации	тест	ОК-6, ОК-11, ПК-6, ПК-7, ПК-10
4.2 Разработка элементов фирменного стиля учреждений дополнительного образования.		2		4/6И	130,4	сбор и обработка информации	тест	ОК-6, ОК-11, ПК-6, ПК-7, ПК-10
Итого по разделу	4		6/6И	190,4				
Итого за семестр	4		6/6И	190,4		экзамен,зао		
5. 5 Раздел Разработка элементов фирменного стиля на свободную тему								
5.1 Определение темы. Анализ аналогов.	5	4		2	60	сбор и обработка информации	тест	ОК-6, ОК-11, ПК-6, ПК-7, ПК-10
5.2 Проектирование элементов фирменного стиля по выбранной теме. Определение списка элементов, графического и колористического начертания. Обработка изображений в графических редакторах					4	143,1	практическая работа	тест
Итого по разделу	4		6	203,1				
Итого за семестр	4		6	203,1		экзамен		
Итого по дисциплине	20		26/18И	991,7		курсовой проект, зачет с оценкой, экзамен	ОК-6,ОК-11,ПК-6,ПК-7,ПК-10	

5 Образовательные технологии

Реализация компетентностного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеауди-торной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

При обучении студентов дисциплине «Разработка мультимедийного продукта» следует осуществлять следующие образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения).

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Практическое занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

2. Технологии проблемного обучения – организация образовательного процесса, которая предполагает постановку проблемных вопросов, создание учебных проблемных ситуаций для стимулирования активной познавательной деятельности студентов.

Формы учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Практическое занятие в форме практикума – организация учебной работы, направленной на решение комплексной учебно-познавательной задачи, требующей от студента применения как научно-теоретических знаний, так и практических навыков.

3. Технологии проектного обучения – организация образовательного процесса в соответствии с алгоритмом поэтапного решения проблемной задачи или выполнения учебного задания. Проект предполагает совместную учебно-познавательную деятельность группы студентов, направленную на выработку концепции, установление целей и задач, формулировку ожидаемых результатов, определение принципов и методик решения поставленных задач, планирование хода работы, поиск доступных и оптимальных ресурсов, поэтапную реализацию плана работы, презентацию результатов работы, их осмысление и рефлексию.

Основные типы проектов:

Творческий проект, как правило, не имеет детально проработанной структуры; учебно-познавательная деятельность студентов осуществляется в рамках рамочного задания, подчиняясь логике и интересам участников проекта, жанру конечного результата (газета, фильм, праздник, издание, экскурсия и т.п.).

4. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий.

Формы учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

Семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе (межгрупповой диалог, дискуссия как спор-диалог).

6. Информационно-коммуникационные образовательные технологии –

органи-зация образовательного процесса, основанная на применении специализированных про-граммных сред и технических средств работы с информацией.

Формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных программ-ных средств.

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

а) Основная литература:

1. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования: учебное пособие. [Электронный ресурс] М.: ЭБС «Лань», 2017 - 196 с. Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/97117>

2. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.Ю. Ка-зарина. — Электрон. дан. — Кемерово : КемГИК, 2016. — 104 с. — Режим досту-па: <https://e.lanbook.com/book/99298>. — Загл. с экрана.

3. Кривоногова, А.С. Архитектурная графика и основы композиции [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.С. Кривоногова, Н.А. Белоногова, Е.В. Ефимова, И.В. Бачериков. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : СПбГЛТУ, 2016. — 48 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/92642>. — Загл. с экрана.

4. Месснер, Е.И. Основы композиции [Электронный ресурс] : учебное пособие / Е.И. Месснер. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2018. — 504 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/102521>. — Загл. с экрана.

5. Паранюшкин, Р.В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства [Электронный ресурс] : учебное пособие / Р.В. Паранюшкин. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2018. — 100 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/102380>. — Загл. с экрана.

6. Приходовская, Е.А. Основы композиции [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Е.А. Приходовская. — Электрон. дан. — Томск : ТГУ, 2016. — 28 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/105058> . — Загл. с экра

б) Дополнительная литература:

1. Антоненко, Ю.С. Стилеобразование в дизайне [Электронный ресурс]: Учебно-методическое пособие/ Ю.С. Антоненко. - Магнитогорск: ФГУП НТЦ «Информре-гистр», 2017. № гос.рег. 0321701959.

2. Жданова, Н.С. Проектно-графическое моделирование в дизайне: теория и практика. Монография. /Н.С. Жданова. – Магнитогорск: МГТУ, 2016 – 151 с.

3. Перельгина, Е.Н. Макетирование [Электронный ресурс]: Учебное пособие / Е.Н. ПЕРЕЛЫГИНА . – Режим доступа: <http://eLibrary.ru>. – Загл. с экрана. ISBN: 978-5-7994-0425-3

4. Жданова, Н. С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования [Текст]: учебно-методическое пособие [для вузов] / Н. С. Жданова;

МаГУ; [рецензент М. В. Соколов]. - Магнитогорск: [Изд-во МаГУ], 2013. - 189 с.: ил. - Библиогр.: с. 169-170.

5. Саляева Т.В. Эргономика [Электронный ресурс]: Учебно-методическое пособие/ Т.В. Саляева. - Магнитогорск: ФГУП НТЦ «Информрегистр», 2017

6. Саляева Т.В., Ячменева В.В. Колористика и цветоведение в дизайн-проектировании [Электронный ресурс]: Учебное пособие/ Татьяна Владимировна Саляева, Валерия Владимировна Ячменева. – Магнитогорск, ФГБОУ ВО «МГТУ им Г.И. Носова»: ФГУП НТЦ «Информрегистр», 2019 – ISBN-978-5-9967-1708-8

7. Устин, В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. – М.: АСТ: Астрель, 2006.

в) Методические указания:

Саляева Т.В. Основы шрифтовой и орнаментальной композиции [Электронный ресурс]: Учебное пособие/ Татьяна Владимировна Саляева. – Магнитогорск, ФГБОУ ВО «МГТУ им Г.И. Носова»: ФГУП НТЦ «Информрегистр», 2019 – ISBN-978-5-9967-1707-1

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Windows 7 Professional(для классов)	Д-1227-18 от 08.10.2018	11.10.2021
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Adobe Design Premium CS 5.5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
Adobe Flash Professional CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
CorelDraw X3 Academic Edition	№144 от 21.09.2007	бессрочно
CorelDraw X4 Academic Edition	К-92-08 от 25.07.2008	бессрочно

CorelDraw X5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно
График-студии Лайт	свободно распространяемое ПО	бессрочно
MS Office Project Prof 2019(для классов)	Д-1227-18 от 08.10.2018	11.10.2021
MS Office Visio Prof 2019(для классов)	Д-1227-18 от 08.10.2018	11.10.2021
Autodesk 3ds Max Design 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk Architecture 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Civil 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Electrical 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Map 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk Navisworks Manage 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk Inventor Professional 2021 Product Design	учебная версия	бессрочно
Autodesk Inventor Professional 2018	учебная версия	бессрочно
Autodesk Inventor Professional 2019 Product Design	учебная версия	бессрочно

Autodesk Inventor Professional 2020 Product Design	учебная версия	бессрочно
Autodesk AutoCAD 2021	учебная версия	бессрочно
Autodesk AutoCAD 2018	учебная версия	бессрочно
Autodesk AutoCAD 2019	учебная версия	бессрочно
Autodesk AutoCAD 2020	учебная версия	бессрочно
Autodesk AutoCAD Mechanical 2021	учебная версия	бессрочно
Autodesk AutoCAD Mechanical 2018	учебная версия	бессрочно
Autodesk AutoCAD Mechanical 2020	учебная версия	бессрочно
Autodesk 3ds Max Design 2021	учебная версия	бессрочно
Autodesk 3ds Max Design 2018	учебная версия	бессрочно
Autodesk 3ds Max Design 2019	учебная версия	бессрочно
Autodesk 3ds Max Design 2020	учебная версия	бессрочно

Autodesk AutoCAD Electrical 2019	учебная версия	бессрочно
Autodesk AutoCAD Electrical 2020	учебная версия	бессрочно
Браузер Mozilla Firefox	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Браузер Yandex	свободно распространяемое ПО	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	https://dlib.eastview.com/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: https://scholar.google.ru/
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: http://window.edu.ru/
Федеральное государственное бюджетное учреждение «Федеральный институт промышленной собственности»	URL: http://www1.fips.ru/

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Специально оборудованные аудитории для обеспечения образовательного процесса с применением дистанционных технологий.

РАЗДЕЛ 1

Практическая работа № 1

Задание – на основе переработанной информации создание логотипа в черно-белом и колористическом вариантах.

Цель – создание логотипа.

Материалы – бумага чертежная формата А4.

Инструменты – линейка, циркуль, карандаш простой НВ или Н, гелевая или капиллярная ручка, линер, ластик, нож канцелярский или точилка.

Итог: 2 лист формата А4.. Отрисованный от руки логотип. Готовые листы необходимо отсканировать и выслать преподавателю по указанному адресу.

Выполнение:

Этап 1 Эскизирование.

Для разработки логотипа необходимо на первом этапе определиться с темой исследования. С начала расположите формат 4 вертикально и с помощью простого карандаша сделайте первые эскизы. Необходимо обратить внимание на стилизацию форм, расстановку объемов. Выберите основной элемент вашего эскиза и проанализируйте его. Возможно вам необходимо сделать коррекцию. Отправьте первые эскизы на проверку преподавателю и дождитесь ответа. В разработке логотипа очень важно учитывать содержание и деятельность компании или конкретного человека. Логотип – это концентрация информации той деятельности, которую вы хотите отразить. Еще очень важным моментов в создании логотипа является ассоциация. В нашей жизни ассоциация играет очень важную роль. Она отражает нашу жизнь, потребности и культуру поведения. Так например, Зеленый толстый крест ассоциируется у нас с аптечными пунктами, а красный крест и.т.д. необходимо найти решение такое, что бы не возникало ассоциации с другой деятельностью или другими известными логотипами. Это очень трудная и кропотливая работа. На рис 1 вы можете видеть некоторые этапы создания логотипа мужской одежды Дрес-кот. Проанализируйте каждый шаг и это возможно поможет вам в создании собственного логотипа. (Рис. 1).

Этап 2 Создание черно-белого и колористического вариантов логотипа.

На втором этапе необходимо получить утверждение линейного рисунка логотипа у преподавателя. На отдельном от эскизов листе формата А4 создайте черно-белый вариант логотипа. Необходимо обратить внимание на соотношение черного и белого в вашем логотипе. Возможно в нем появится некоторая фактура. Когда черно-белый вариант. После того как черно-белый вариант будет готов приступайте к созданию колористического варианта

логотипа Его создают тоже на отдельном листе формата А 4. Сначала определите цветовую гамму вашего логотипа. Обратите внимание на ассоциацию цветовых сочетаний. Получите консультацию у преподавателя и сделайте окончательный вариант. (Рис. 2).

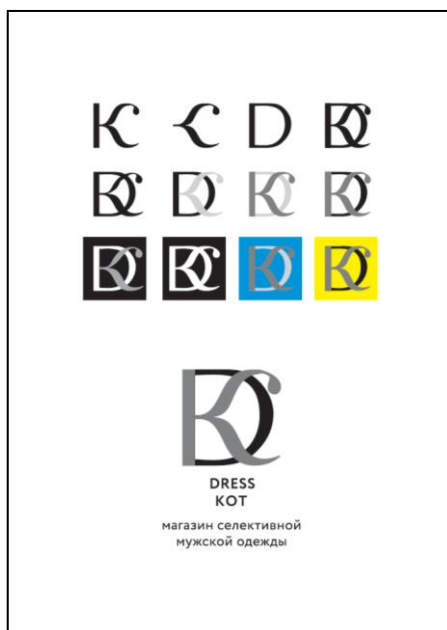


Рис. 1 Этапы создания логотипа

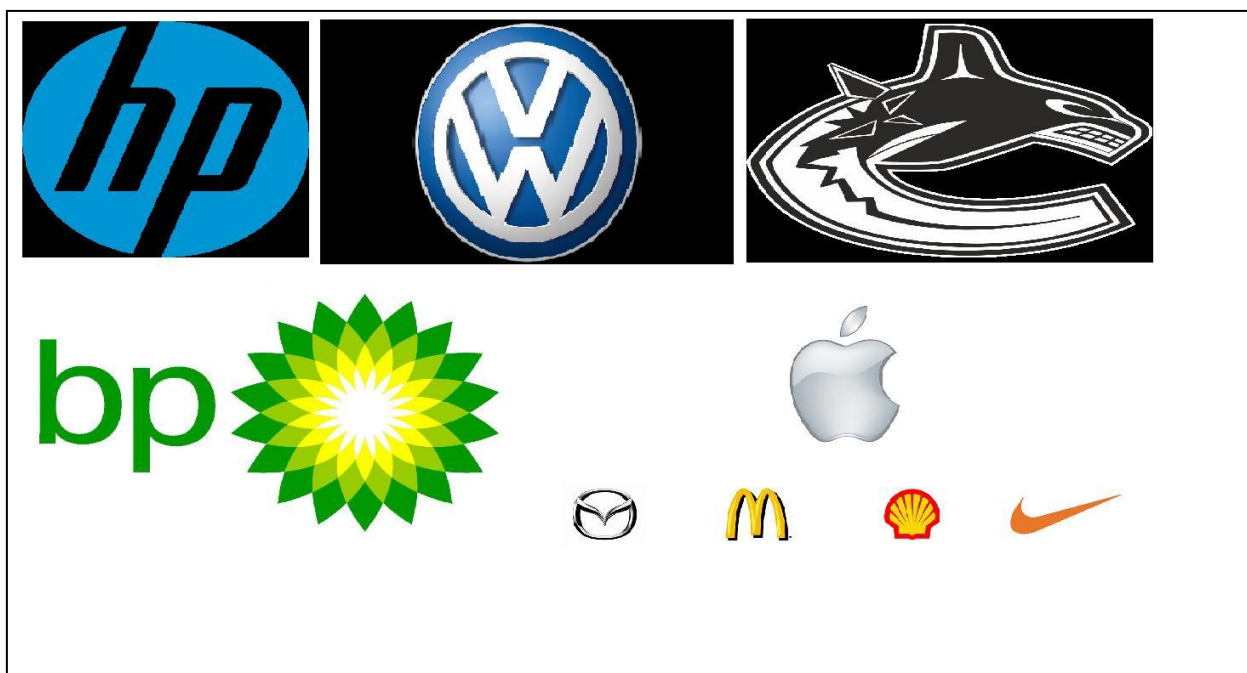


Рис. 2 Примеры логотипов

РАЗДЕЛ 2

Практическая работа № 1

Задание – разработка афиши на тему по вашему выбору

Цель – создание афиши.

Материалы – бумага чертежная формата А4, цветные маркеры, гуашевые или акриловые краски

Инструменты – линейка, циркуль, карандаш простой НВ или Н, гелевая или капиллярная ручка, линер, ластик, нож канцелярский или точилка.

Итог: лист формата А4. Тематическая афиша

Готовый лист сфотографировать или отсканировать и выслать преподавателю на портал.

Выполнение:

Этап 1 Эскизирование афиши.

Изучите теоретический материал по искусству афиши. Продумайте тематику своей афиши. Афиша - объявление о спектакле, концерте, лекции и т.п., вывешиваемое в публичных местах. Если речь идет о скромном мероприятии (концерт самодеятельности, концерт на встрече с депутатом), то афиша может опускаться в почтовые ящики. Она может быть цветной и тиражирована типографским способом, а может быть черно-белой и выполненной путем ксерокопирования. Отказ от цвета может быть не только художественным приемом, используемым для повышения выразительности изображения, но и вынужденной мерой, связанной с высокой стоимостью печатно-копировальных работ.

Формат А4 расположите вертикально. В центре, с помощью простого карандаша сделайте несколько эскизов. Старайтесь отразить тематику выбранной темы. Изучите объекты выбранной вами темы и разместите их на формате. Необходимо выбрать шрифт и скорректировать его под вашу тему.

Необходимо отметить, что афишу вы можете спроектировать рукотворным способом (руками) или в программе КорелДро.

Внимательно рассматривайте выбранный шрифт и цвет его. Скорректируйте ваши объекты и выбранный шрифт. Цветовая гамма должна соответствовать выбранной вами тематике афиши. Создайте композиционное решение вашей афиши.



Рис. 1 Пример афиши 1



Рис. 2 Пример афиши 2

РАЗДЕЛ 3

Практическая работа № 1

Задание – разработка буклета на тему по вашему выбору

Цель – создание буклета.

Материалы – бумага чертежная формата А4, цветные маркеры, гуашевые или акриловые краски

Инструменты – линейка, циркуль, карандаш простой НВ или Н, гелевая или капиллярная ручка, линер, ластик, нож канцелярский или точилка.

Итог: лист формата А4. буклет

Готовый лист сфотографировать или отсканировать и выслать преподавателю на портал.

Выполнение:

Этап 1 Эскизирование афиши.

Изучите теоретический материал по искусству буклета. Продумайте тематику своего буклета. Буклет должен содержать больше информации, чем любая другая сувенирная продукция. Поэтому большое место в нем занимают различные носители. Буклет в развернутом виде с размером 210x197.

имеет два фальца, в центральной части которого на красном фоне располагается логотип сабантуя, выполненная в традиционных зеленом, желтом, белом и красном цветах. Традиционный орнамент желтого цвета в обложке буклета идет по верхнему и нижнему краю, во внутренних листах – по левому и правому краю.

Содержание буклета – это цветные фотографии, показывающие основные этапы сабантуя и изображающие наиболее яркие моменты национального праздника. Здесь можно найти не только захватывающие кадры соревнований или выступлений самодеятельных и профессиональных артистов, но также и продаваемые товары. В этом случае буклет играет рекламную роль. Он популяризирует сам праздник и рекламирует самые различные товары. Поэтому содержание буклета это не просто случайный набор ярких фотографий.

Первый лист буклета изображает смещенное вправо, на зеленом фоне логотип в виде солнца, желто-зеленая надпись «Сабантуй» частично прикрывает фотографию. Эффект восходящего солнца, лучи которого расходятся в стороны. Продуманная композиция, оптимальное использование цветовых эффектов и умелая подборка иллюстрирующего материала делает буклет очень хорошим видом сувенирной продукции.

Формат А4 расположите вертикально. В центре, с помощью простого карандаша сделайте несколько эскизов. Старайтесь отразить тематику выбранной темы. Изучите объекты выбранной вами темы и разместите их на формате. Необходимо выбрать шрифт и скорректировать его под вашу тему.

Необходимо отметить, что афишу вы можете спроектировать рукотворным способом (руками) или в программе КорелДро.

Внимательно рассматривайте выбранный шрифт и цвет его. Скорректируйте ваши объекты и выбранный шрифт. Цветовая гамма должна соответствовать выбранной вами тематике афиши. Создайте композиционное решение вашей афиши.



Рис. 1 Буклет 1



Рис.2 Буклет 2



РАЗДЕЛ 4

Практическая работа № 1

Задание – составление реферата на заданную тему.

Цель – составление реферата.

Материалы – интернет.

Инструменты – ПК.

Итог: Реферат в электронном виде. Готовый реферат в электронном виде выслать преподавателю по указанному адресу на портал

Рекомендации по написанию реферата:

1. Выбрать тему для реферата. См. ниже темы рефератов
2. Изучить исторические сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты и вставить в лист «СОДЕРЖАНИЕ»
3. Изучить технологические сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты «СОДЕРЖАНИЕ»
4. Изучить основные материалы, инструменты и оборудование. Разбить изученный материал на пункты «СОДЕРЖАНИЕ»
5. Подобрать иллюстраций по необходимости (15-20 шт.). Все иллюстрации должны быть подписаны. Пример на Рис. 2
6. Требования к форматированию. Титульная стр. оформляется в свободном формате; лист «Содержание» - **ОБЯЗАТЕЛЬНО** (Рис. 1); Предпоследний лист «Список использованной». Общий объем 20 стр. Текст выполняется в редакторе Microsoft Office Word со следующим форматированием: Формат страницы: А4 (210×297 мм). Поля: 2 см – со всех сторон. Шрифт: размер (кегель) – 14; тип – Times New Roman. Переносы слов – автоматически, красная строка – автоматически. Цвет шрифта - черный

Темы для рефератов:

1. История и теория визитки
2. История и теория настольного календаря
3. История и теория календарей
4. История и теория сувенирных открыток
5. История и теория брелка
6. История и теория сувенирной кружки
7. История и теория магнитов
8. История и теория сувенирных значков
9. История и теория книги
10. История и теория суперобложки для книг

- 11.История и теория париков
- 12.История и теория флажков
- 13.История и теория листовки
- 14.История и теория буклета
- 15.История и теория проспекта
- 16.История и теория этикетки
- 17.История и теория упаковочной продукции
- 18.История и теория сувенирной продукции
- 19.История и теория кошельков
- 20.История и теория футболки и бейсболки

СОДЕРЖАНИЕ	
Введение	7
1. Основные исторические сведения возникновения мужского костюма..	8
1.1. История мужского костюма.....	8
1.2. История русского мужского костюма.....	15
2. Классификация мужских костюмов	24
2.1. Виды мужского костюма.....	24
2.2. Виды мужских пиджаков по крою и количеству пуговиц.....	25
2.3. Виды мужских пиджаков по стилю.....	26
2.4. Ткани для мужских костюмов	27
2.5. Цветовая гамма мужских костюмов.....	30
2.6. Как подобрать мужской костюм.....	36
2.7. Как правильно носить мужской костюм.....	43
2.8. Уход за мужским костюмом.....	44
2.9. Модные мужские костюмы.....	45
3. Разработка фирменного стиля магазина мужской одежды	48
3.1. Известные бренды мужской одежды.....	54
3.2. Разработка логотипа магазина мужской одежды.....	59
3.3. Разработка официальной документации магазина.....	60
3.4. Разработка сувенирной продукции магазина.....	63
3.5. Разработка рекламных объектов для магазина.....	64
Заключение.....	65
Список используемой литературы.....	66
Приложение.....	67

Рис. 1 Образец листа Содержания



Рис. 2 Образец подписи иллюстраций

РАЗДЕЛ 5

Практическая работа № 1

Задание – составление презентации на заданную тему в программе Microsoft Office PowerPoint (версия любая)

Цель – составление презентации.

Материалы – интернет.

Инструменты – ПК.

Итог: Презентация в электронном виде. Готовую презентацию в электронном виде выслать преподавателю по указанному адресу на портал

Рекомендации по составлению презентации:

7. Выбрать тему для презентации. См. ниже темы презентаций
8. Изучить исторические сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты .
9. Изучить технологически сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты
- 10.Изучить основные материалы, инструменты и оборудовании. Разбить изученный материал на пункты.
- 11.Подобрать иллюстраций по необходимости (30-40 шт.). Все иллюстрации должны быть подписаны.
- 12.Требования к форматированию. В программе Microsoft Office PowerPoint выбрать какой-нибудь шаблон. На первом слайде должна быть отражена тема, Ф.И.О. гр. студента, Ф.И.О. преподавателя и год (Рис. 1)
- 13.На втором слайде необходимо расположить пункты содержания презентации (Рис. 2)
- 14.Затем разместите всю информацию. Заголовки должны быть крупнее основного текста. Картинки следует размещать в центре слайда. Все картинки должны быть подписаны.
- 15.Общий объем 50 слайдов
- 16.Последний слайд «Спасибо за внимание» (Рис. 3)

Темы для презентации:

21. История и теория визитки
22. История и теория настольного календаря
23. История и теория календарей
24. История и теория сувенирных открыток
25. История и теория брелка
26. История и теория сувенирной кружки
27. История и теория магнитов
28. История и теория сувенирных значков
29. История и теория книги
30. История и теория суперобложки для книг
31. История и теория париков
32. История и теория флажков
33. История и теория листовки
34. История и теория буклета
35. История и теория проспекта
36. История и теория этикетки
37. История и теория упаковочной продукции
38. История и теория сувенирной продукции
39. История и теория кошельков
40. История и теория футболки и бейсболки

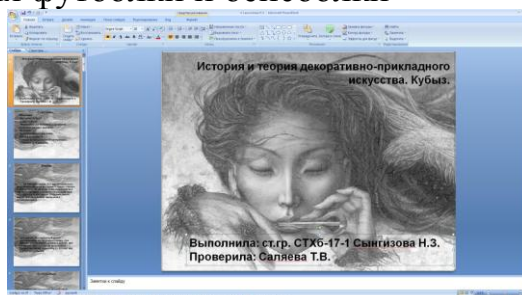


Рис. 1 Образец первого слайда

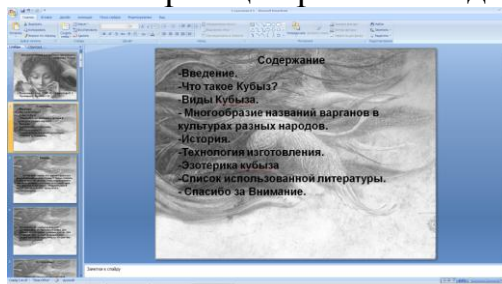


Рис. 2 Образец второго слайда



Рис. 3 Образец последнего слайда

РАЗДЕЛ 6

Практическая работа № 1

Задание – составление презентации на заданную тему в программе Microsoft Office PowerPoint (версия любая)

Цель – составление презентации.

Материалы – интернет.

Инструменты – ПК.

Итог: Презентация в электронном виде. Готовую презентацию в электронном виде выслать преподавателю по указанному адресу на портал

Рекомендации по составлению презентации:

17. Выбрать тему для презентации. См. ниже темы презентаций
18. Изучить исторические сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты .
19. Изучить технологические сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты
20. Изучить основные материалы, инструменты и оборудование. Разбить изученный материал на пункты.
21. Подобрать иллюстраций по необходимости (30-40 шт.). Все иллюстрации должны быть подписаны.
22. Требования к форматированию. В программе Microsoft Office PowerPoint выбрать какой-нибудь шаблон. На первом слайде должна быть отражена тема, Ф.И.О. гр. студента, Ф.И.О. преподавателя и год (Рис. 1)
23. На втором слайде необходимо расположить пункты содержания презентации (Рис. 2)
24. Затем разместите всю информацию. Заголовки должны быть крупнее основного текста. Картинки следует размещать в центре слайда. Все картинки должны быть подписаны.
25. Общий объем 50 слайдов
26. Последний слайд «Спасибо за внимание» (Рис. 3)

Темы для презентации:

41. История и теория книги
42. История и теория бумаги
43. История и теория зеркал
44. История и теория чернил
45. История и теория пластика
46. История и теория банерной ткани
47. История и теория печатного станка
48. История и теория значков
49. История и теория шариковой ручки
50. История и теория светильников
51. История и теория подсвечников
52. История и теория лестниц
53. История и теория канцелярских товаров
54. История и теория ПК
55. История и теория витрин магазинов
56. История и теория светодиодной ленты
57. История и теория вывесок магазинов

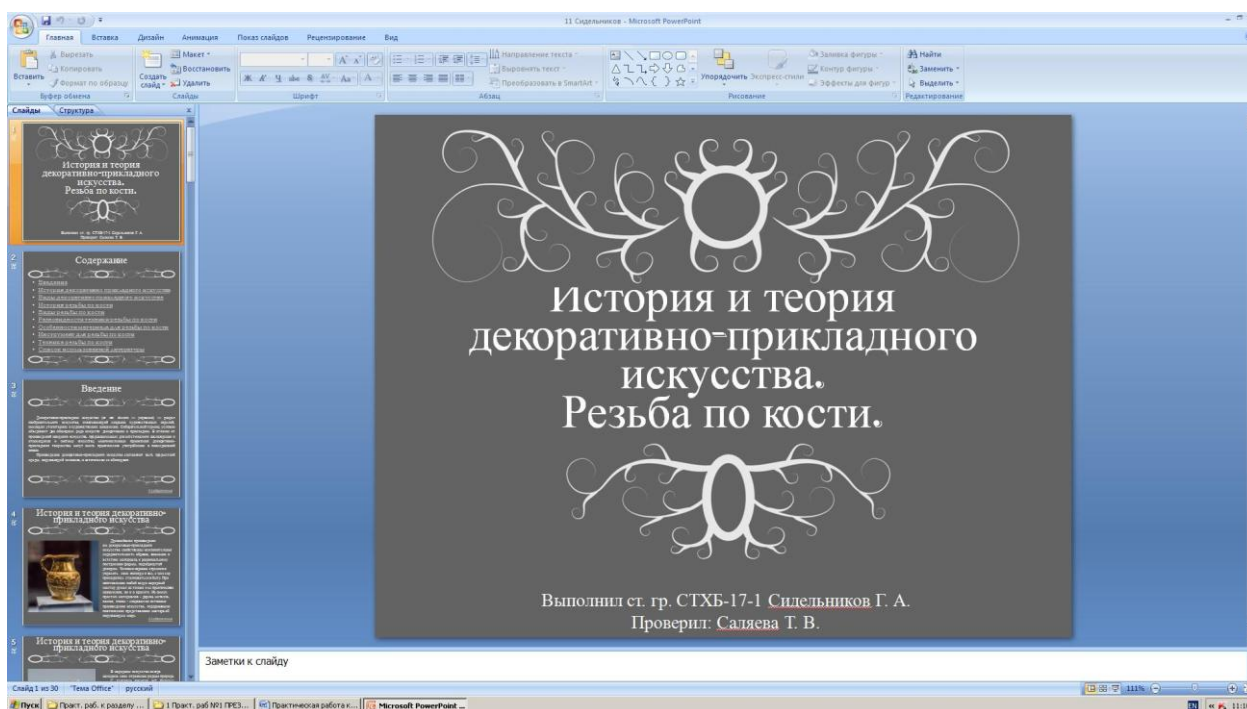


Рис. 1 Образец первого слайда

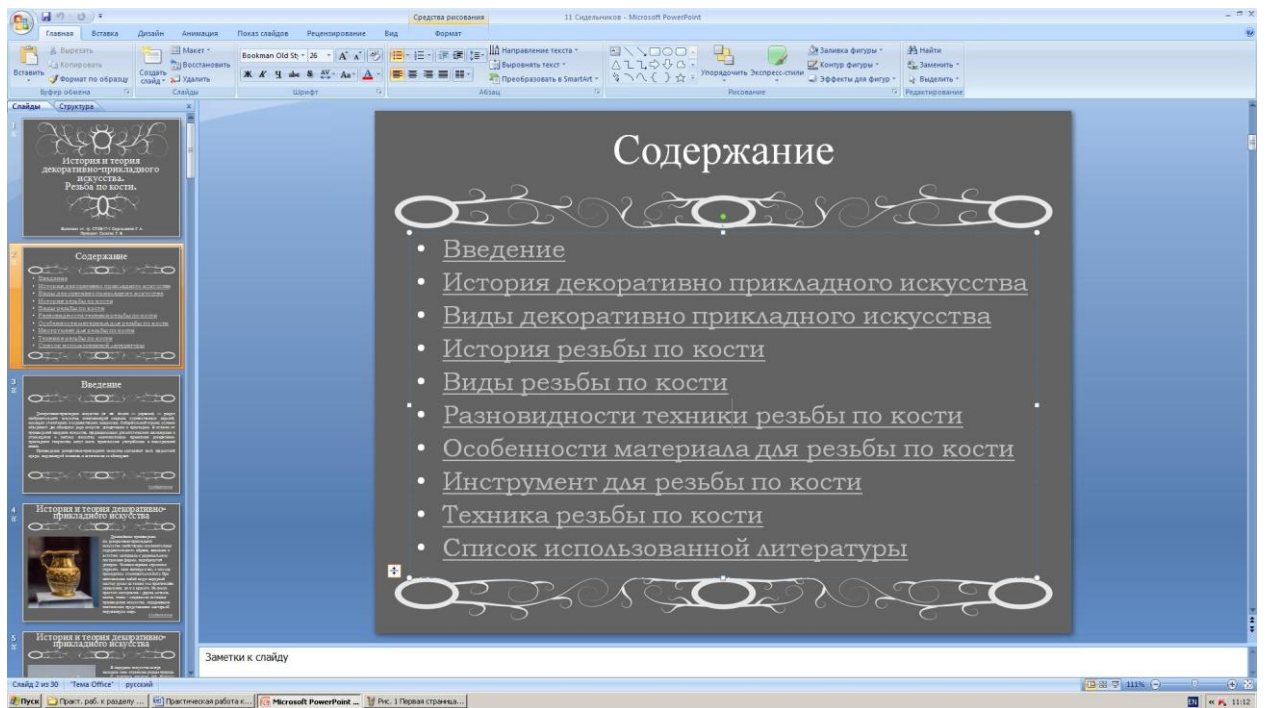


Рис. 2 Образец второго слайда

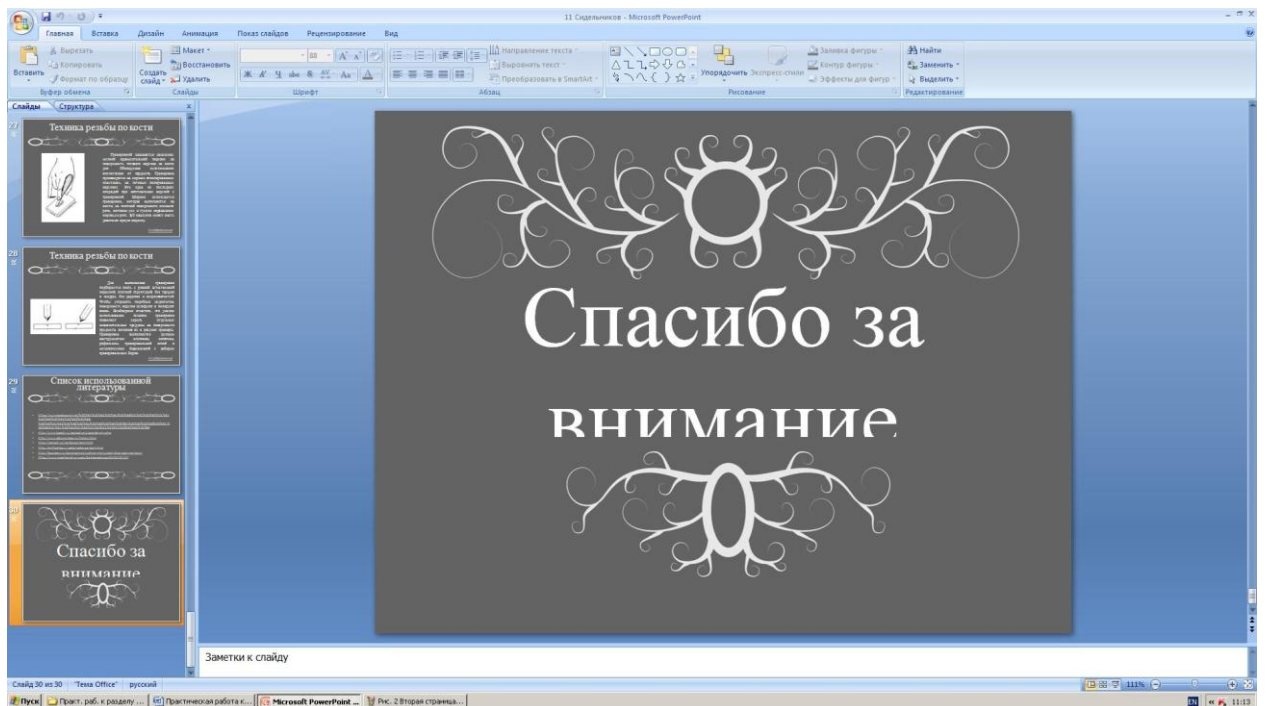


Рис. 3 Образец последнего слайда

РАЗДЕЛ 1

Промежуточный тест

1. Что такое графический дизайн?
 - слесарное дело
 - художественно-проектная деятельность
 - автодело
 - кулинария
2. Чем занимается графический дизайн?
 - Продает сухофрукты
 - Проектирует объекты полиграфии и рекламы
 - Распространяет слухи
 - Изобретает машины
3. Проектирует ли графический дизайн логотипы?
 - да
 - нет
 - не знаю
 - категорически нет
4. Разработка рекламных объектов относится к виду деятельности графического дизайна?
 - да
 - нет
 - не знаю
 - категорически нет
5. Что такое фирменный стиль?
 - это набор картинок с определенной тематикой
 - единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы
 - это набор разнохарактерных графических знаков
6. В сферу деятельности графического дизайна входит разработка слогана?
 - да
 - нет
 - не знаю
 - категорически нет
7. Сколько элементов или объектов входит в состав фирменного стиля ?
 - 5
 - По необходимости

- 23
- 1

8. Какую работу осуществляет графический дизайнер?

- Разрабатывает рецепты салатов
- Разрабатывает коллекцию одежды
- Разрабатывает
- Разрабатывает фирменные стили и рекламные объекты.

9. Что такое логотип?

- графический знак, эмблема или символ
- табличка с номером дома
- товарный ценник
- графический карандаш

10. Относится ли сувенирная продукция к элементам фирменного стиля?

- категорически нет
- нет
- не знаю
- да

11. Как вы считаете можно ли отнести к элементам фирменного стиля кружки, ручки, брелки с логотипами?

- категорически нет
- нет
- не знаю
- да

12. Настольный календарь с логотипом компании может принадлежать к набору фирменного стиля?

- категорически нет
- да
- нет
- не знаю

13. Кто считается первым официальным дизайнером, создавшим фирменный стиль?

- Иван Грозный
- Петер Беренс
- Михаил Ломоносов
- Михаил Лермантов

14. Товарный знак – это объект графического дизайна ?

- категорически нет
- да
- нет
- не знаю

15. Что такое бренд ?

- Фирменная детская площадка
- комплекс представлений, мнений, ассоциаций, эмоций, ценностных характеристик о продукте либо услуге в сознании потребителя в 1725 г.
- Меню в дорогом ресторане итальянской кухни
- Расписание работы дизайнеров по созданию фирменного стиля

РАЗДЕЛ 2

Промежуточный тест

16. Является ли логотип объектом графического дизайна?

- сомневаюсь
- да
- нет
- ни в коем случае

17. Что такое Логотип?

- это система для разлива молока
- это специально разработанная, стилизованная сокращенная форма названия фирмы, часто в оригинальном начертании
- это система для составления расписания
- это система составления плана работы

18. Существуют десять ключевых составляющих профессионального логотипа? Привлекательность для потребителей – является ли ключевым составляющим профессионального логотипа

- нет
- да
- никогда
- сомневаюсь

19. Что является мощным средством идентификации логотипа?

- Цветовая гамма
- Вкус
- Графика
- Запах

20. Что такое шрифт?

- это набор картинок с определенной тематикой
- это алфавит, в котором изображение букв, цифр и других письменных знаков имеет общую закономерность построения и единый стиль
- это песня по город
- это набор разнохарактерных графических знаков

21. Является ли афиша объектом графического дизайна?

- сомневаюсь
- да
- нет
- ни в коем случае

22. Что такое афиша?

- **Объект полиграфической продукции**
- Объект для стеклянной посуды
- Объект для бытовой посуды
- Объект для рабочего инструмента

23. Является ли плакат объектом графического дизайна?

- сомневаюсь
- **да**
- нет
- ни в коем случае

24. Входит ли разработка логотипа в разработку фирменного стиля?

- нет
- **да**
- никогда
- сомневаюсь

25. Являются ли открытки объектом графического дизайна?

- сомневаюсь
- **да**
- нет
- ни в коем случае

26. Входит ли разработка афиши в разработку фирменного стиля?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- **да**

27. В какой стране появились первые визитки?

- **в Древнем Китае**
- в Древней Японии
- в Древней Германии
- в Древнем Риме

28. Входит ли разработка плаката в разработку фирменного стиля?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- **да**

29. Можно ли отнести визитную карточку к элементу фирменного стиля?

- **да**

- нет
- никогда
- сомневаюсь

30. Можно ли отнести визитную карточку к полиграфической продукции?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

РАЗДЕЛ 3

Промежуточный тест

31. Разработка фирменного стиля относится к области графического дизайна?

- сомневаюсь
- да
- нет
- ни в коем случае

32. Что такое ИСАиИ?

- Институт в котором я учусь
- Магазин продуктов
- Супермаркет
- Гараж

33. Плакат является полиграфической продукцией?

- нет
- да
- никогда
- сомневаюсь

34. Можно ли печатать плакат на пластике?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

35. Такой раздел как «Анализ аналогов» является ли этапом в процессе проектирования фирменного стиля?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

36. Является ли бренд элементом фирменного стиля?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

37. Этапы разработка визиток, листовок и буклетов являются ли этапами разработки фирменного стиля?

- никогда
- да
- нет
- сомневаюсь

38. Главная цель плакатов – это....?

- Составить расписание
- Составить график работы
- Убедить в конфликте
- Привлечь потенциальных абитуриентов

39. Можно ли отнести ручки с логотипом к сувенирной продукции

- да
- никогда
- нет
- сомневаюсь

40. Можно ли отнести футболки с логотипом к сувенирной продукции?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

41. Можно ли отнести брелки с логотипом к сувенирной продукции?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

42. Можно ли отнести декоративные тарелки с логотипом к сувенирной продукции?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

43. Можно ли отнести пакеты бумажные с логотипом к сувенирной продукции?

- никогда

- нет
- сомневаюсь
- да

44. Можно ли отнести постельные комплекты к сувенирной продукции?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

45. Можно ли отнести хрустальны бокалы к сувенирной продукции?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

РАЗДЕЛ 4

Промежуточный тест

46. Является ли фирменный стиль разделом графического дизайна?

- сомневаюсь
- да
- нет
- ни в коем случае

47. Что продается в магазине мужской одежды?

- Мужская одежда
- Детская одежда
- Канцелярские товары
- Продукты

48. Изобретением какой моды стал мужской деловой костюм в современном понимании?

- немецкой моды 20 века
- английской моды 19 века
- итальянской моды 18 века
- французской моды 16 века

49. Какой элемент стал разновидностью делового костюма?

- стал фрак
- стал галстук
- стала бабочка
- стал ремень

50. Как вы считаете в XIX веке формат мужского костюма и внешний вид стал обычной одеждой?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

51. В каком веке в мужскую моду пришел длинный сюртук?

- XVII
- XVI
- XI
- VI

52. В каком веке появился фрак?

- VIII
- XVIII
- XVI
- XV

53. Как вы считаете может ли мужской костюм являться элементом фирменного стиля?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

54. Как вы считаете может ли мужской галстук являться элементом фирменного стиля?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

55. Как вы считаете может ли мужской ремень являться элементом фирменного стиля?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

56. Как вы считаете может ли мужская рубашка являться элементом фирменного стиля?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

57. Как вы думаете шляпа – это обязательный элемент мужского костюма?

- по необходимости
- нет
- никогда
- сомневаюсь

58. Как вы считаете подтяжки – это обязательный элемент мужского костюма?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

59. Как вы считаете бабочка - это повседневный элемент мужского костюма?

- никогда
- сомневаюсь
- да
- нет

60. Допустим ли белый цвет в мужском костюме?

- . никогда
- . да
- . нет
- . сомневаюсь

РАЗДЕЛ 5

Промежуточный тест

61. Какое количество объектов включает фирменный стиль?

- 50
- По необходимости
- 1000000
- 3

62. Кто занимается разработкой фирменного стиля?

- стилист
- дизайнер
- менеджер
- дворник

63. Слоган – это обязательный элемент фирменного стиля?

- никогда
- да
- нет
- сомневаюсь

64. Деловая документация содержит логотип компании?

- да
- нет
- по необходимости
- сомневаюсь

65. Если компания организует презентацию своего продукта, то на празднике посетителям раздают сувенирную продукцию компании?

- никогда
- всегда
- нет
- по необходимости

66. Из какого материала изготавливают фирменные пакеты компании?

- по требованию заказчика
- из бумаги
- из пластика
- из стекла

67. Необходимо ли разрабатывать визитки и листовки при разработке фирменного стиля компании?

- нет
- всегда
- никогда
- сомневаюсь

68. С чего начинается разработка фирменного стиля?

- С идеи
- С концепции
- С модуля
- С технического задания

69. Фирменный стиль содержит аннотации

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

70. Как вы думаете, такие объекты рекламы как баннер, банерные растяжки являются элементами фирменного стиля?

- никогда
- сомневаюсь
- нет
- да

71. Как вы думаете так называемый «Дрескот» является объектом разработки фирменного стиля?

- да
- нет
- сомневаюсь
- никогда

72. Разработка специальной одежды компании – это относится к разработке фирменного стиля?

- да
- никогда
- нет
- сомневаюсь

73. Могут ли полотенце для рук и лица являться элементами фирменного стиля?

- сомневаюсь
- да
- нет
- никогда

74. Кто может разрабатывать сувенирные открытки?

- . стилист
- повар
- дизайнер
- . водитель

75. Может ли графический дизайнер участвовать в создании праздничного торта?

- .никогда
- конечно
- .нет
- . сомневаюсь

РАЗДЕЛ 6

Промежуточный тест

76. Разрабатывает ли графический дизайнер вывеску магазина?

- сомневаюсь
- да
- нет
- ни в коем случае

77. Стандартный размер баннера уличного вдоль дороги?

- 3мX6 м
- 1мX4м
- 6мX6м
- 2мX8м

78. Какое количество объектов включает фирменный стиль?

- 80
- По необходимости
- 700
- 1

79. В какой программе составляется презентация?

- Корел
- Эксель
- Фотошоп
- PowerPoint

80. Занимается ли разработкой сувенирной продукции графический дизайнер?

- сомневаюсь
- да
- нет
- ни в коем случае

81. Работник какой профессии занимается разработкой фирменного стиля?

- автослесарь
- дизайнер
- педагог
- Воспитатель

82. Проектирование буклета относится к области графического дизайна?

- да
- никогда
- нет
- сомневаюсь

83. С какого документа начинается разработка фирменного стиля?

- С идеи
- С концепции
- С модуля
- С технического задания

84. Может ли графический дизайнер участвовать в создании ледовых городков?

- .никогда
- конечно
- .нет
- .сомневаюсь

85. Проектирование суперобложки для книги относится к области графического дизайна?

- сомневаюсь
- да
- нет
- никогда

86. Проектирование подарочных коробок для конфет относится к области графического дизайна?

- сомневаюсь
- никогда
- нет
- да

87. Объект рекламы баннер - является элементом фирменного стиля?

- никогда
- сомневаюсь
- нет
- Да

88. Проектирование упаковки для новогодних кулек относится к области графического дизайна?

- всегда
- нет
- никогда
- сомневаюсь

89. Специалист какой профессии может разрабатывать сувенирные открытки?

- журналист
- продавец
- дизайнер
- учитель

90. Проектирование новогоднего календаря относится к области графического дизайна?

- никогда
- сомневаюсь
- нет
- всегда

ИТОГОВЫЙ ТЕСТ

91. Что такое графический дизайн?

- слесарное дело
- художественно-проектная деятельность
- автодело
- кулинария

92. Проектирует ли графический дизайн логотипы?

- да
- нет
- не знаю
- категорически нет

93. Что такое фирменный стиль?

- это набор картинок с определенной тематикой
- единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы
- это набор разнохарактерных графических знаков

94. Какую работу осуществляет графический дизайнер?

- Разрабатывает рецепты салатов
- Разрабатывает коллекцию одежды
- Разрабатывает
- Разрабатывает фирменные стили и рекламные объекты.

95. Что такое логотип?

- графический знак, эмблема или символ
- табличка с номером дома
- товарный ценник
- графический карандаш

96. Кто считается первым официальным дизайнером, создавшим фирменный стиль?

- Иван Грозный
- Петер Беренс
- Михаил Ломоносов
- Михаил Лермантов

97. Какие три вида календарей вы знаете?

- Временной, лунный, звездный
- Лунный, Солнечный, Лунно-солнечный
- Лунно-солнечный, Часовой, Временной
- Звездный, Солнечный, Часовой

98. Какой календарь был введен 4 октября 1582 г.?
- Юлианский
 - Григорианский
 - Варфаломеевский
 - Солнечно-Лунный
99. Является ли календарь объектом графического дизайна?
- да
 - нет
 - сомневаюсь
 - никогда
100. Бывает ли настольный календарь перекидным?
- да
 - нет
 - сомневаюсь
 - никогда
101. Можно ли считать календарь сувенирной продукцией?
- Нет
 - Сомневаюсь
 - Да
 - Категорически нет
102. Можно ли считать календарь полиграфической продукцией?
- Категорически нет
 - сомневаюсь
 - да
 - Нет
103. Что носили первобытные люди на голове?
- Шкура животных
 - Горшок
 - Ветки
 - Листья, траву, солому, скорлупу кокосовых орехов, панцири черепах
104. Из каких материалов изготавливали цветы на широкополые шляпы во второй половине XVIII?
- из тонких прозрачных тканей, и из плотных дорогостоящих материалов
 - из дерева и веток
 - из металлических пластин
 - из стекла

105. Как называются цветы сделанные из ткани ?

- искусственные
- оригинальные
- незабываемые
- демисезонные

106. Какой продукт применяли для пропитки ткани в изготовлении искусственных цветов ?

- Мука
- Желатин
- Соль
- Сахар

107. Что такое КАНЗАШИ?

- Техника изготовления искусственных цветов из атласных лент
- Техника изготовления искусственных цветов из деревянных пластин
- Техника изготовления искусственных цветов из проволоки
- Техника изготовления искусственных цветов стекла

108. Изделия из полимерной глины являются объектами графического дизайна?

- нет
- никогда
- сомневаюсь
- да

109. Выпускают ли полимерные глины с блестками?

- Да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

110. В какой стране изобрели полимерную глину?

- В Германии
- В России
- В США
- В Италии

111. Сколько минут необходимо запекать полимерную глину?

- Около 30 минут
- Столько сколько написано в инструкции на упаковке
- Около 1 часа

- До готовности
112. Что такое упаковка?
- Специальная бумага для записи
 - Металлические конструкции
 - Деревянная доска
 - предметы, материалы и устройства, используемые для обеспечения сохранности товаров и сырья к перемещению и хранению
113. В каком веке появились первые бумажные упаковки?
- В X в.
 - В XI в.
 - В XX в.
 - В 3 в. до н.э
114. В каком году и где был изобретен станок для бумаги?
- 1583 в Германии
 - 1798 г., Франция
 - 1602 в Италии
 - 1839 в России
115. Изготавливают ли из гофрокартон упаковку?
- нет
 - никогда
 - да
 - сомневаюсь
116. Изготавливают ли этикетки на самоклеящейся бумаге?
- никогда
 - да
 - нет
 - Сомневаюсь
117. Что такое полиграфия?
- это отрасль промышленности, выпускающая бумагу
 - это отрасль промышленности, занимающаяся выпуском стеклянной упаковки
 - это отрасль легкой промышленности
 - это отрасль промышленности, занимающаяся размножением печатной продукции
118. Относится ли баннер к полиграфической продукции?
- да
 - Категорически нет

- нет
- сомневаюсь

119. Относится ли визитка к полиграфической продукции?

- да
- нет
- сомневаюсь
- никогда

120. Относится ли визитка к полиграфической продукции?

- да
- нет
- сомневаюсь
- никогда

ОК-6 - способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> – историю культурного развития человека и человечества; – основные направления развития культуры, искусства различных национальностей, этнических групп 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Этимология культуры и ее понятие. 2. Виды культуры (классификация по различным компонентам). 3. Культурные различия: особенности в культурах разных национальностей, этнических групп. 4. Специфические черты развития искусства в разных странах. 5. Проектная культура как словие развития общества. 6. Компоненты проектной культуры: ценностно-значимый образ, аксиология, концепция. 7. Национальное и интернациональное в искусстве и дизайне.
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> – преодолевать влияние стереотипов и осуществлять межкультурный диалог в общей и профессиональной сферах коммуникации; – использовать в дизайн-проектах знания других культур, национальные традиции и пр. 	<p>практические задания, тесты</p> <p>При выполнении практических заданий и тестирования:</p> <ul style="list-style-type: none"> – учитывать возможности использования особенностей изобразительных средств разных культур, народов; – учитывать возможность разработки концепции на основе национальных традиций, искусств. <ul style="list-style-type: none"> – Задания на составление графических логотипов – Задания на составление колористического решения логотипов – Задания на составление разработка буклетов в вертикальном варианте. – Задания на составления колористических карт буклетов. – Задания на составление сувенирной продукции. – Задания на составление колористической карты сувенирной продукции.
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> – навыками толерантного восприятия социальных, этнических, конфессиональных и культурных различий; – комплексом способностей по внедрению в дизайн-проект культурных и национальных особенностей народов мира, регионального компонента – навыками толерантного 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Найдите в Интернете изображение логотипов и сделайте анализ формообразования. 2. Создайте колористическое карты логотипов. Создайте вариации логотипов. 3. Разработайте фирменный стиль для предприятия общественного питания. Список элементов фирменного стиля к количеству 10 наименований. Разработка ведется в графическом редакторе. Предоставляется графические и колористические наработки.

	восприятия социальных, этнических, конфессиональных и культурных различий.	
ОК-11 - готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> – социальную значимость будущей профессии дизайнера; – требования профессионального стандарта; – основные этапы и способы профессионального самовоспитания и саморазвития; – условия принятия наиболее эффективных решений 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Социальная ответственность дизайнера 2. Этическая ответственность дизайнера. 3. Авторское право в профессиональной деятельности дизайнера 4. Необходимые компоненты профессиональной деятельности дизайнера. 5. Сущность проектной деятельности. 6. Требования профессионального стандарта к профессии дизайнера. 7. Исторические предпосылки возникновения профессии «Дизайнер» 8. Социальная значимость объектов проектирования. 9. Коммуникативная составляющая дизайн-деятельности. 10. Гуманистическая составляющая дизайн-деятельности
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> – решать различные задачи профессиональной деятельности, выявлять, описывать и объяснять факты, явления и процессы в реальной жизни; – формировать первичные навыки профессиональной самооценки; – принимать наиболее эффективные решения и действовать в нестандартных ситуациях. 	<p>При выполнении практических заданий и упражнений необходимо: изучать, анализировать исторические факты по разрабатываемой теме; выявлять современное состояние проблемы; обосновывать необходимость и востребованность проектной разработки, ее социальную значимость</p> <p>Практические задания: Разработка фирменного стиля юбилейной продукции – составление элементов фирменного стиля, утверждение состава фирменного стиля, разработка графического и колористического решения логотипа, составление аннотаций и составление технологических карт объектов, подготовка файлов к печати</p>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> – навыками взаимодействия и общения; – овладением методами анализа, прогнозирования, оптимизации и обоснования принятых решений; – социальной и этической ответственностью за принятые 	<p>Разработать техническое задание для общения с клиентами. Разработать фирменный стиль Разработать графическое и колористическое решение логотипа, Составить аннотаций и технологические карты объектов, Подготовить файлы к печати.</p>

	решения.	
ПК-6 – способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике		
Знать	Основные задачи и этапы выполнения изделий из разных материалов. Средства повышения собственной профессиональной квалификации на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие фирменного стиля. 2. Понятие календарей. Виды календарей. 3. Понятие полиграфической продукции. 4. Перечислить этапы проектирования фирменного стиля 5. Перечислить этапы проектирования сувенирной продукции. 7. Перечислить этапы проектирования альбома
Уметь	Выделять наиболее эффективные методы исследований, используемых в работе над созданием объектов из различных материалов; применять полученные знания в профессиональной деятельности; использовать их на междисциплинарном уровне;	<p>Задания на составление графических логотипов</p> <p>Задания на составление колористического решения логотипов</p> <p>Задания на составление разработка буклетов в вертикальном варианте.</p> <p>Задания на составления колористических карт буклетов.</p> <p>Задания на составление сувенирной продукции.</p> <p>Задания на составление колористической карты сувенирной продукции.</p>
Знать	Основные задачи и этапы выполнения изделий из разных материалов. Средства повышения собственной профессиональной квалификации на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие фирменного стиля. 2. Понятие календарей. Виды календарей. 3. Понятие полиграфической продукции. 4. Перечислить этапы проектирования фирменного стиля 5. Перечислить этапы проектирования сувенирной продукции. 7. Перечислить этапы проектирования альбома

ПК-7 – способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> – способы исполнения эталонных образцов объектов дизайна или его отдельных элементов в макете, материале; – приемы выполнения объекта дизайна по графическому изображению (чертежу, перспективе); – основные свойства и характеристики различных материалов для макетирования и изготовления изделий 	<p>Краткая характеристика факторов объектов графического дизайна: польза, удобство, красота.</p> <p>Музейный образец как источник знаний о проектировании и изготовлении изделий.</p> <p>Художественные стили как основа проектной концепции.</p> <p>Категории проектной деятельности: проектный образ, функция вещи, морфология вещи.</p> <p>Средства проектирования: композиция, проектно-графическое моделирование, макетирование.</p> <p>Макетирование как этап проектной разработки.</p> <p>макетирование как результат проектной разработки.</p> <p>Виды изображений в проектировании.</p> <p>Чертеж как основа выполнения макета, его реалистичности и объективности.</p>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> – выполнять сложные эталонные образцы объекта дизайна в макете с использованием оптимальных материалов; – выполнять сложные эталонные образцы объекта дизайна в макете по графическому изображению (чертежу, перспективе) 	<p>Упражнения и основные практические задания</p> <p>При выполнении практических заданий и упражнений необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выбирать наиболее оптимальные виды изображений; – выполнять чертежи и развертки деталей, конструктивных узлов, сборочных единиц; – выполнять фронтальные, объемные, объемно-пространственные композиции
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> – способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале; – навыками изготовления макетов изделий, учитывая свойства и характеристики материалов 	<p>Темы для курсового проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разработка элементов фирменного стиля зоомагазина. • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Лакомка» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Кошка на окошке» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Башмачок» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «100 сумок» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Умелые ручки» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Индиго» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Карандаш» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Акварель»

		<ul style="list-style-type: none"> • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Ералаш» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Левушка» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Свет» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Бисквит» • Разработка элементов фирменного стиля магазина «Эгоист»
ПК-10 – способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> – современные информационные ресурсы и графические редакторы для создания документации к дизайн-проекту; – требования и правила использования современных информационных технологий 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Номенклатура документации к дизайн проекту. 2. Преимущества и недостатки интернет-ресурсов при подготовке материалов к проекту. 3. Способы визуализации проектных решений. 4. Компьютерные программы для дизайн-проектирования 5. Компьютерные программы для проектирования мебели. 6. Необходимость использования специализированных и научных библиотечных систем при разработке дизайн-проекта. 7. Мультимедийные средства проектирования.
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> – использовать в проектных разработках современные графические редакторы; – анализировать, систематизировать, классифицировать материалы посредством информационных ресурсов; – пользоваться библиотечными системами, правилами сбора, переработки и оформления текстовых и графических форм предоставления дизайн-проекта 	<p>Упражнения и основные практические задания</p> <p>При выполнении практических заданий и упражнений необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать графические редакторы при выполнении проектных разработок – использовать правила сбора, переработки и оформления материалов проекта посредством информационных ресурсов
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> – комплексом способностей по использованию современных информационных технологий, ресурсов, графических редакторов в 	<p>Основные практические задания</p> <p>Курсовой проект</p> <p>При выполнении практических заданий и курсового проектирования необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> – составлять проектную и техническую документацию;

	учебной и профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none">– использовать графические редакторы при выполнении проектных разработок;– использовать различные информационные ресурсы для сбора и обработки материалов проекта;– проводить комплексное изучение темы с использованием библиотечных систем– производить оптимальные выбор литературы и других источников, оформлять библиографический список по соответствующим требованиям;– использовать наглядно-иллюстративные материалы, презентации и другие мультимедийные средства представления проекта.
--	-----------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------