



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИСАИ  
О.С. Логунова

02.02.2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ***

Направление подготовки (специальность)  
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы  
Графический дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения  
очно-заочная

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

Магнитогорск  
2023 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна  
25.01.2023, протокол № 5

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАиИ  
02.02.2023 г. протокол № 4

Председатель \_\_\_\_\_ О.С. Логунова

Рабочая программа составлена:  
доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук \_\_\_\_\_

Т.В. Саляева

Рецензент:

директор ООО Производственно-коммерческой фирмы "Статус" А.Н. Кустов



## Лист актуализации рабочей программы

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2024 - 2025 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2025 - 2026 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

## **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 обязательную часть учебного плана образовательной программы.

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

Цветоведение и колористика

Технический рисунок

Пропедевтика

Основы шрифтовой и орнаментальной композиции

Культурология

Учебная - учебно-ознакомительная практика

Презентационные технологии представления проектов

Фирменный стиль предприятия

Психология визуального восприятия графических изображений

Производственная - технико-технологическая практика

Основы проектной графики

Региональные особенности дизайна Южного Урала

Производственная - педагогическая практика

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

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

Академическая живопись

Академический рисунок

Иностранный язык

Основы производственного мастерства

Эргономика

История искусств

Продвижение научной продукции

Правоведение

Философия

Экономика

Декоративная живопись

Компьютерные технологии мультимедийного продукта

Конструирование и моделирование

Пластическое моделирование

История графического дизайна и рекламы

Материаловедение и технологии современного полиграфического производства

Методика преподавания дизайна в средней школе

Теория и история дизайна

Типографика  
 Фотографика  
 Цифровое искусство в графическом дизайне  
 Информационные технологии в графическом дизайне  
 Информационные технологии мультимедийного продукта  
 Научные исследования в области мультимедийного продукта  
 Научные исследования в области полиграфического продукта  
 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:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений
УК-2.1	Определяет круг задач в рамках поставленной цели и предлагает способы их решения и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта
УК-2.2	Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм
УК-2.3	Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования
ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
ОПК-3.1	Самостоятельно выполняет поисковые эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению проектно-художественной задачи
ОПК-3.2	Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека
ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики
ОПК-4.1	Конструирует и моделирует объекты, арт-объекты

	архитектурно-пространственной среды, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции
ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	
ОПК-5.1	Участствует в организации и проведении художественных выставок, профессиональных конкурсах, фестивалях и иных творческих мероприятиях
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
ОПК-6.1	Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий
ОПК-6.2	Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам
ОПК-6.3	Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности
ПК-1 Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта	
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами
ПК-2 Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями	
ПК-2.1	Корректирует концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями
ПК-2.2	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта
ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна	
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна
ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам	
ПК-4.1	Самостоятельно проводит предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам
ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики	
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 28 зачетных единиц 1008 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 64,7 акад. часов;
- аудиторная – 50 акад. часов;
- внеаудиторная – 14,7 акад. часов;
- самостоятельная работа – 902,5 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 2 акад. час;
- подготовка к экзамену – 25,2 акад. час

Форма аттестации - зачет, зачет с оценкой, курсовой проект, 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	2			2	9	сбор информации	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-4.1, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.2, ПК-3.2, ПК-3.3, ОПК-3.1
1.2 Этапы проектирования объектов графического дизайна.				4	9	Практическая работа	Тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-4.1, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2
1.3 Разработка фирменного стиля магазина одежды. История одежды, ассортимент, помещения. Создание элементов фирменного стиля магазина мужской одежды "Дресс коот"					46,6	практическая работа	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-4.1, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2
Итого по разделу				6	64,6			

2. 2 Раздел Разработка фирменного стиля творческой студии								
2.1 Анализ аналогов по заданной теме					36	работа с интернетисточниками	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.1
2.2 ПРЕДПРОЕКТНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ЭЛЕМЕНТОВ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ.	2		2		20	Практическая работа	Тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.2, ПК-2.2, ПК-3.1, ПК-1.1, ПК-2.1
2.3 ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ПО РАЗРАБОТКЕ ПРИНТОВ ДЛЯ ОДЕЖДЫ. ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ПО РАЗРАБОТКЕ LOOKBOOK ДЛЯ БРЕНДА ОДЕЖДЫ			2		33,4	Практическая работа	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.2, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-3.1, ПК-1.1
Итого по разделу			4		89,4			
Итого за семестр			10		154		зао,зачёт	
3. 3. Раздел Разработка фирменного стиля институтов общественного питания								
3.1 Анализ аналогов институтов общественного питания. Классификация институтов общественного питания. Определение темы для проектирования	3		8		126	сбор информации в интернетисточниках.	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-5.1, ОПК-4.1, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-3.1

3.2 Разработка фирменного стиля институтов быстрого питания.				6	140	практическая работа	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ОПК-5.1, ОПК-4.1, ПК-2.1
Итого по разделу				14	266			
Итого за семестр				14	266		зачёт, зао	
4. 4 Раздел Разработка фирменного стиля общеобразовательных учреждений								
4.1 Разработка фирменного стиля общеобразовательных школ.	4			8	97	сбор информации	тест	
4.2 Разработка элементов фирменного стиля учреждений дополнительного образования.				6	160,5	сбор и обработка информации	тест	
Итого по разделу				14	257,5			
Итого за семестр				14	257,5		экзамен, зачёт, кп	
5. 5 Раздел Разработка элементов фирменного стиля на свободную тему								
5.1 Определение темы. Анализ аналогов.	5			8	108	сбор и обработка информации	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-5.1, ОПК-4.1, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-4.1, ПК-5.1

5.2 Проектирование элементов фирменного стиля по выбранной теме. Определение списка элементов, графического и колористического начертания. Обработка изображений в графических редакторах			4/4И	117	практическая работа	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-5.1, ОПК-4.1, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-4.1, ПК-5.1
Итого по разделу			12/4И	225			
Итого за семестр			12/4И	225		экзамен, заоч	
Итого по дисциплине			50/4И	902,5		зачет, зачет с оценкой, курсовой проект, экзамен	

## 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, направленная 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:**

ригорьев, А. Д. Проектирование и анимация в 3ds Max [Электронный ресурс] : учебник / А. Д. Григорьев, Т. В. Усатая, Э. П. Чернышова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

2. 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>

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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. Перелыгина, 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

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

**г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:**

**Программное обеспечение**

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
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-студิโอ Лайт	свободно распространяемое ПО	бессрочно

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
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»	<a href="https://dlib.eastview.com/">https://dlib.eastview.com/</a>
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: <a href="https://scholar.google.ru/">https://scholar.google.ru/</a>
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: <a href="http://window.edu.ru/">http://window.edu.ru/</a>
Федеральное государственное бюджетное учреждение «Федеральный институт промышленной собственности»	URL: <a href="http://www1.fips.ru/">http://www1.fips.ru/</a>

### **9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

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



## 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

**Этап 2** Создание черно-белого и колористического вариантов логотипа.

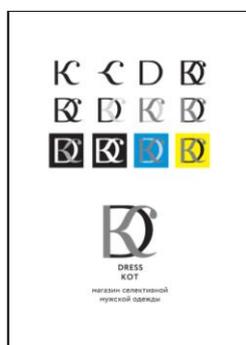


Рис. 1 Этапы создания логотипа



Рис. 2 Примеры логотипов

## Практическая работа № 2

**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.**



Рис. 2 Пример афиши

### Практическая работа № 3

**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**

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.

Внимательно рассматривайте выбранный шрифт и цвет его. Скорректируйте ваши объекты и выбранный шрифт. Цветовая гамма должна

соответствовать выбранной вами тематики афиши. Создайте композиционное решение вашей афиши.



Рис. 1 Буклет 1



Рис.2 Буклет 2



#### Практическая работа № 4

**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 оборудования. Разбить изученный материал на пункты «СОДЕРЖАНИЕ»
5. Подобрать иллюстраций по необходимости (15-20 шт.).
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

### **Практическая работа № 5**

**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 технологические сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты
10. Изучить основные материалы, инструменты и оборудование. 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

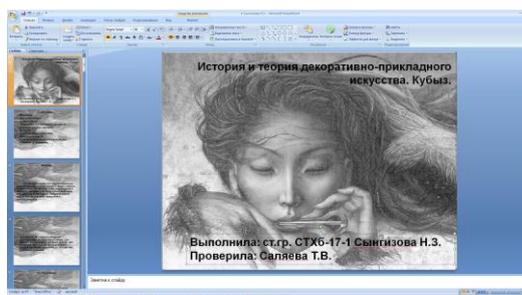


Рис. 1 Образец первого слайда

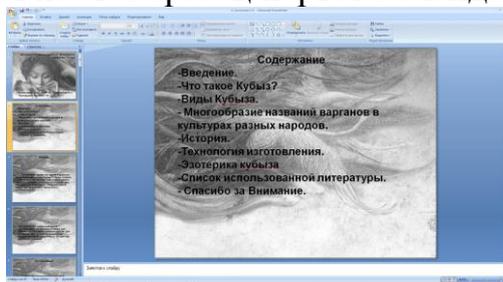


Рис. 2 Образец второго слайда



Рис. 3 Образец последнего слайда

### 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

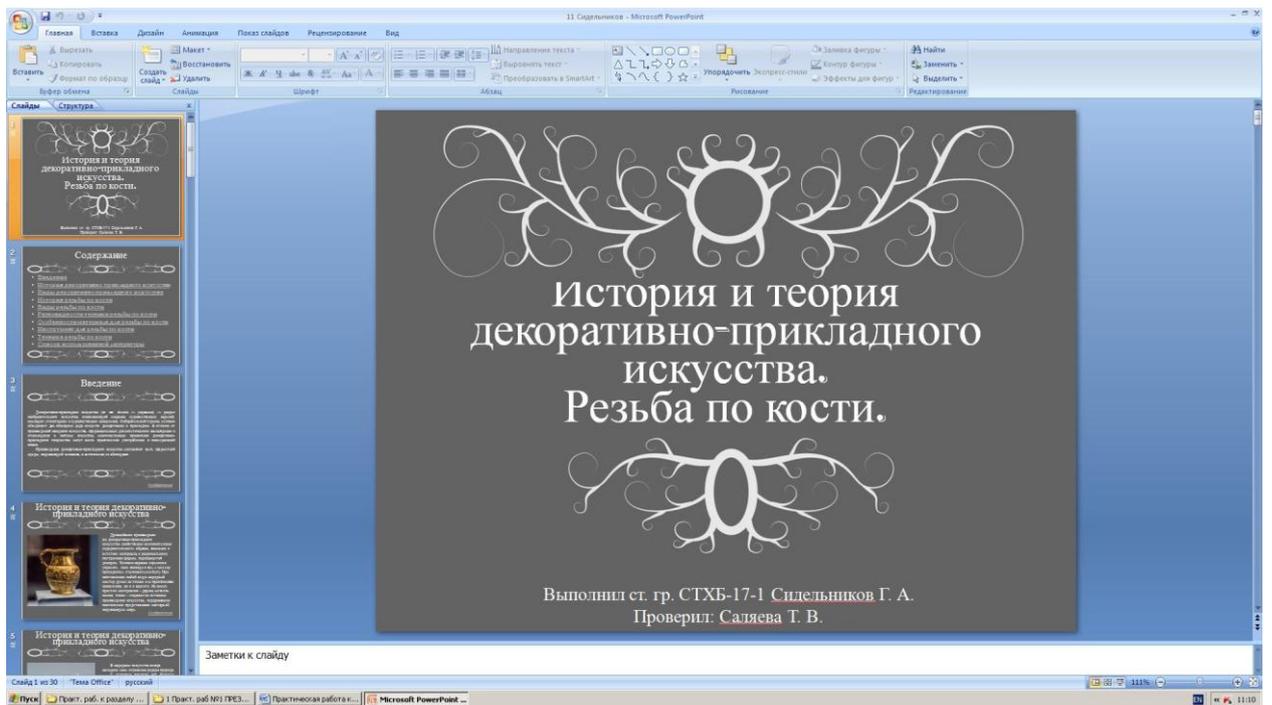


Рис. 1 Образец первого слайда

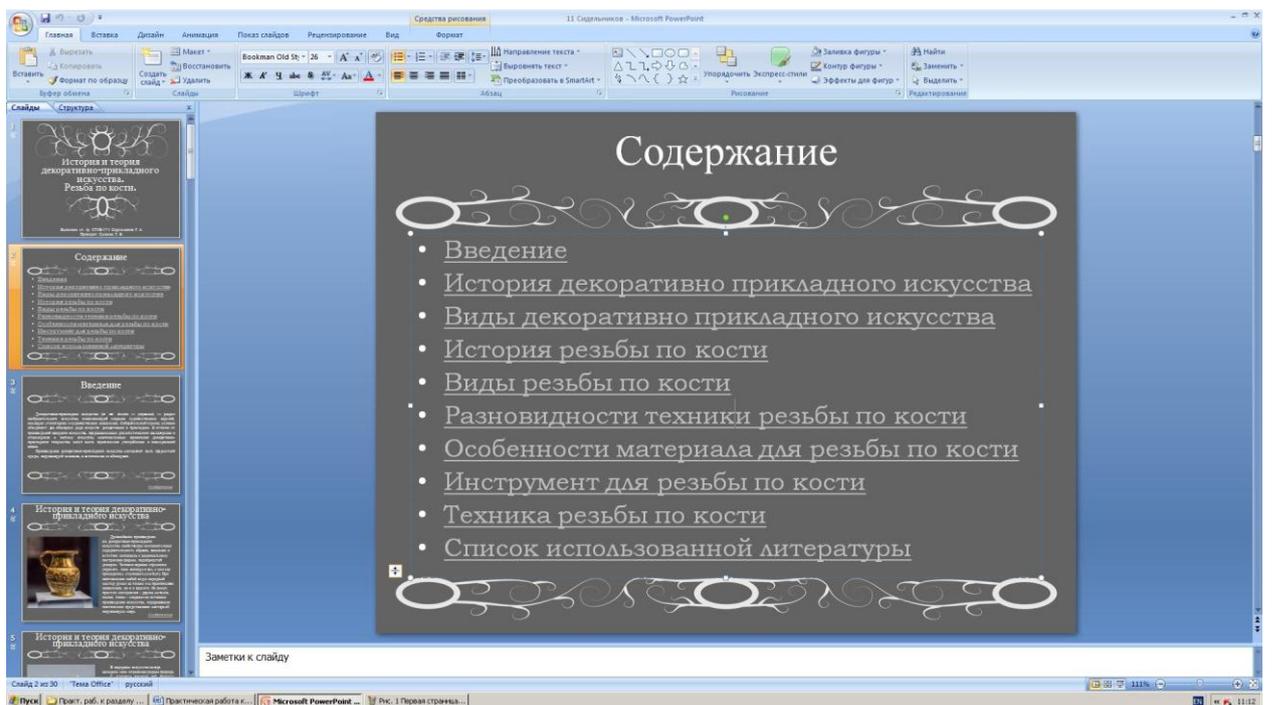


Рис. 2 Образец второго слайда

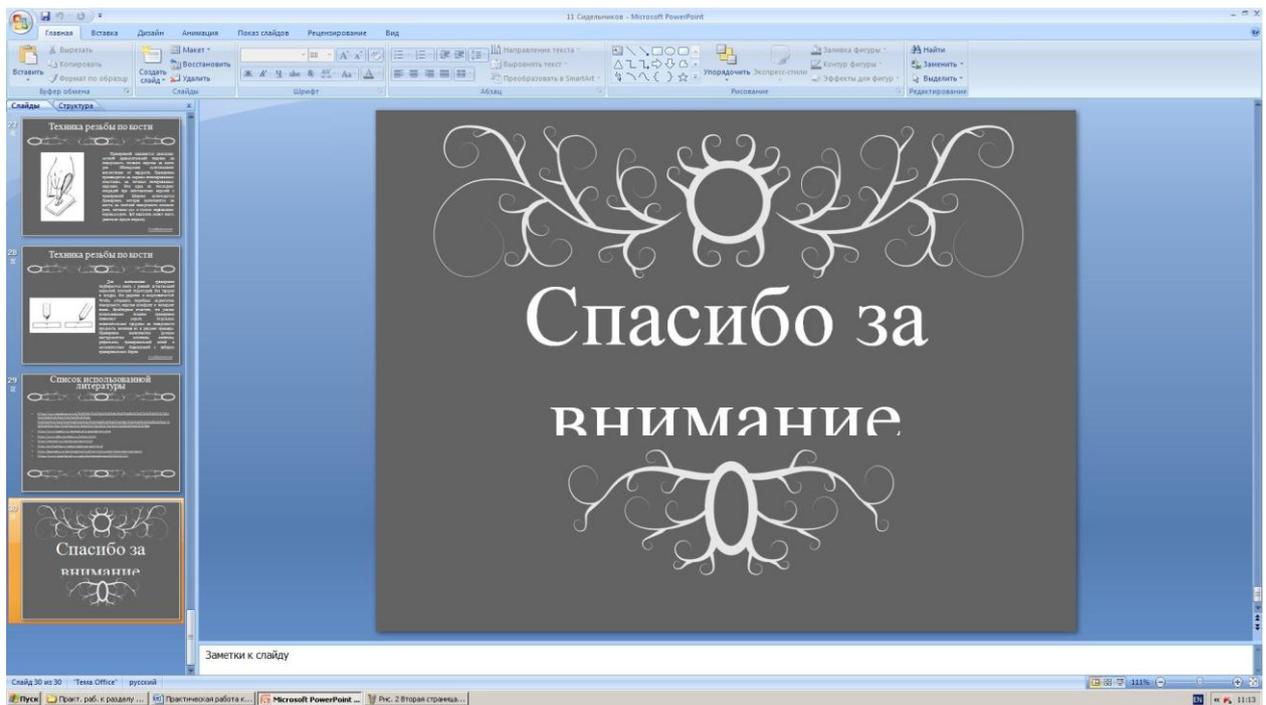


Рис. 3 Образец последнего слайда

## Промежуточный тест 1

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

## Промежуточный тест 2

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. Является 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

### Промежуточный тест 3

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 хрустальные бокалы к сувенирной продукции?

- никогда

- **нет**
- сомневаюсь
- да

## Промежуточный тест4

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

### Промежуточный тест 5

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, баннерные 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

### Промежуточный тест 6

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 кульков 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

## 7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<b>ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</b>		
ОПК-6.1	Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дайте определение понятию дизайн-проект</li> <li>2. Место анализа и синтеза в проектной деятельности</li> <li>3. Перечислите основные требования к дизайн-проекту.</li> <li>4. Опишите этапы, задачи и подходы при выполнении дизайн-проекта (последовательность проектирования).</li> <li>5. Перечислите графические редакторы для осуществления задач в дизайн-проекте.</li> </ol>
ОПК-6.2:	Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Поиск и обмен информацией в информационном пространстве</li> <li>2. Создание визуальной информации на основе полученных данных</li> <li>3. Определение целей и задач дизайн-проекта для построения типичных моделей</li> <li>4. Переработка данных изученных образцов для определения этапов построения типичных моделей</li> </ol>
ОПК-6.3:	Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Представление результатов обработки данных в виде визуальных объектов к дизайн-проекту. (презентация, анимация, видеоролик)</li> </ol>
<b>ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</b>		
ОПК-5.1	Участствует в организации и проведении художественных выставок,	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Представление плана организации выставки, семинара, мастер-класса, фестиваля и иных</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	<p>профессиональных конкурсах, фестивалях и иных творческих мероприятиях</p>	<p>творческих мероприятиях.</p> <p>2. Создание плана работы групп по реализации и проведения художественных выставок, профессиональных конкурсах, фестивалях и иных творческих мероприятиях.</p> <p>3. Разработка мастер-классов по тематике творческих мероприятий</p> <p>4. Создание и проектирование творческих и креативных работ для запланированных мероприятий</p> <p>5. Разработка фирменного стиля мероприятия</p>
<p><b>ОПК-4: Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</b></p>		
ОПК-4.1:	<p>Конструирует и моделирует объекты, арт-объекты архитектурно-пространственной среды, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Использование методов конструирования и моделирования для построения моделей и объектов графического дизайна</li> <li>• Применение современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий в проектировании объектов графического дизайна;</li> <li>• Составление глоссария основных терминов и определений в дизайн-проектировании</li> <li>• Составление колористических карт для дизайн-проекта</li> <li>• Составление реферата по шрифтовой культуре для дизайн-проектов</li> </ul>
<p><b>ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</b></p>		
ОПК-3.1:	<p>Самостоятельно выполняет поисковые</p>	<p>1. Составление рукотворных эскизов на различной дизайнерской бумаге по теме проекта</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению проектно-художественной задачи	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Использование вариативного подхода в создании первоначальных эскизов</li> <li>3. Использование стилизации в дальнейшей проработке эскизов.</li> <li>4. Разработка этапов дизайн-проекта с применением средств проектной графики</li> <li>5. Составление аннотаций и чертежей для дизайн-проекта</li> </ol>
ОПК-3.2:	Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определение актуальности дизайн-проекта</li> <li>2. Составление обоснований этапов дизайн-проекта</li> <li>3. Составление описания портрета потребителя в разрабатываемом дизайн-проекте</li> </ol>
<b>УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</b>		
УК-2.1:	Определяет круг задач в рамках поставленной цели и предлагает способы их решения и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определение концептуальных вариативных решений тематики дизайн-проекта</li> <li>2. Утверждение цели дизайн-проекта</li> <li>3. Составление технического задания по проектированию задания</li> <li>4. Определение основных задач, путем обсуждения (индивидуальные, групповые)</li> <li>5. Проведение семинара по обсуждению рациональности целей и задач к дизайн-проектам</li> </ol>
УК-2.2:	Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений,	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработка поэтапного решения поставленной цели и задач дизайн-проекта</li> <li>2. Составление технологических карт в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	действующих правовых норм	ограничений, действующих правовых норм
УК-2.3:	Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Составление обмеров, разверток, чертежей объектов в дизайн-проектировании</li> <li>2. Составление тестов-опросников для потребителей для реализации дизайн-проекта</li> <li>3. Поэтапная работа в реализации дизайн-проектов</li> <li>3. Представляет результат</li> </ol>
<b>ПК-1: Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</b>		
ПК-1.1:	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание эскизов объектов графического дизайна с использованием средств технического рисунка</li> <li>2. Использование графических элементов в разработке элементов фирменного стиля</li> <li>3. Разработка вариантов шрифтовой композиции в соответствии с техническим заданием дизайн-проекта</li> <li>4. составление линейно-конструктивного построения отдельных элементов фирменного стиля</li> </ol>
ПК-1.2:	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Использование интернет пространства для составления аннотаций для дизайн-проекта</li> <li>2. Использование графических дизайн-программ для создания объектов графического дизайна (визуализация, развертки упаковки, буклетов, лифлетов, приглашений и др. объектов графического дизайна)</li> </ol>
<b>ПК-2: Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями</b>		
ПК-2.1:	Корректирует концепт-проект в соответствии	Делает необходимые корректировки в соответствии с предъявляемыми требованиями (доработка колористических карт и шрифтовой композиции, стилизация графических элементов, макетирование

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		печатного издания)
ПК-2.2:	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта	Для корректировки дизайн-проекта применяет технические требования в соответствии с общей концепцией проекта
<b>ПК-3: Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</b>		
ПК-3.1:	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна	Использует такие средства дизайна как линии, формы, текстуру, цвет для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна.  Делает контурные линии, создающие границы вокруг или внутри объекта; разделительные линии, делящие пространство, и декоративные, используемые для украшения объекта.
ПК-3.2:	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна	Все рабочие эскизы создаются с использованием графических редакторов. Эти компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3:	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна	1. В соответствии с поставленными задачами дизайн-проекта составляет аннотации, чертежи, схемы и таблицы. 2. Разрабатывает развертки и презентационные листы объектов графического дизайна
<b>ПК-4: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам</b>		
ПК-4.1:	Самостоятельно проводит предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам	1.Исследует аналоги по теме дизайн-проекта 2. Составляет опросники по теме дизайн-проекта 3. Составляет тесты для потребителей по теме дизайн-проекта 4. Систематизирует полученную информацию в докладе

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<p><b>ПК-5: Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики</b></p>		
ПК-5.1	<p>Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили</p>	<p>Составляет пояснительную записку, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили</p>