

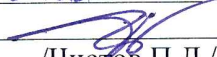
Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Наумова Наталия Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.10.2023 14:11:41
Универсальный программный код:
6b5279da4e034bffa79172803da5b7b559f6c99c

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»
(ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)

Факультет изобразительного искусства и народных ремёсел
Кафедра графического дизайна

Согласовано
деканом факультета

« 31 » мая 2023 г.


/Чистов П.Д./

Рабочая программа дисциплины

Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

Профиль:

Графический дизайн

Квалификация

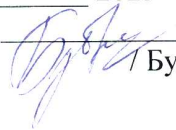
Бакалавр

Форма обучения

Очная

Согласовано с учебно-методической комиссией
факультета изобразительного искусства и
народных ремесел

Протокол от «31» мая 2023 г. № 10

Председатель УМКом  /Бубнова М.В. /

Рекомендовано кафедрой графического
дизайна

Протокол от «15» мая 2023 г. № 10

Зав. кафедрой  /Витковский А.Н./

Мытищи
2023

Автор-составитель:

Витковский Алексей Николаевич, кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой графического дизайна факультета изобразительного искусства и народных ремесел Государственного университета просвещения;

Примак Татьяна Ивановна, ассистент кафедры графического дизайна факультета изобразительного искусства и народных ремесел Государственного университета просвещения.

Рабочая программа дисциплины «Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом МИНОБРНАУКИ РОССИИ от 13.08.2020 г., № 1015.

Дисциплина входит в обязательную часть Блок 1 «Дисциплины (модули)», и является обязательной для изучения.

Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий.

Год начала подготовки (по учебному плану) 2023 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ	4
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	4
3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	5
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ	7
5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	8
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	14
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ	15
8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ	15
9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	15

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

1.1. Цель и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины:

Дать основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне с использованием художественных и проектных типов задач профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- сформировать способность работать с научной литературой;
- сформировать способность собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований;
- сформировать способность оценивать полученную информацию;
- сформировать способность самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; сформировать способность участвовать в научно-практических конференциях;
- сформировать способность выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;
- сформировать способность разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- сформировать способность 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)

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

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)

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в обязательную часть Блок 1 «Дисциплины (модули)», и является обязательной для изучения.

Изучению дисциплины «Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне» предшествует изучение дисциплин обязательной части: «Рисунок», «Основы информационных и компьютерных технологий в дизайне», «3-D моделирование». Дисциплина «Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне» изучается параллельно с дисциплинами: «Перспектива», «Живопись», «Основы композиции», «История и теория культуры и искусств».

Изучение дисциплины «Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне» формирует навыки, необходимые для прохождения «Проектирование», «Основы производственного мастерства», «Специальная графика», Производственная практика (проектно-технологическая практика), Специализация (Дизайн полиграфии и рекламные

технологии), Специализация (Медиа дизайн)

Данная дисциплина относится к учебным дисциплинам, которая позволяет познакомить студентов с областью профессиональной деятельности будущего бакалавра-дизайнера, аргументирующим ее актуальность и востребованность в связи с сегодняшним интересом культуры к проблемам организации среды существования человека.

Графический дизайн – это особая художественно-проектная деятельность направленная на создание гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды. Графический дизайнер передает с помощью шрифта, текста, иллюстрации или видео информацию в доступной и увлекательной для восприятия форме или другими словами – визуальную композицию. Поэтому сфера деятельности графического дизайнера – это ещё и создание вывесок, указателей, баннеры, флаеры, плакаты, презентации, инфографика, верстка журналов и книг, веб-страницы и многое другое. К графическому дизайну также относят 3D-моделирование, анимацию и веб-разработки.

Не смотря на то, что дизайна современная действительность уже не мыслима без дизайна, его теоретическая основа пока не имеет своей четкой структуры. Проблема теоретического осмысления дизайна сегодня остается вопрос о природе дизайнерской деятельности и о соотношении ее с другими видами искусства.

Поэтому содержание данной дисциплины носит экспериментальный характер и постоянно совершенствуется, вырабатываются научно обоснованные теоретические и методологические принципы дизайна.

Самостоятельная работа студентов с литературой особенно заметна при подготовке к практическим занятиям, по ответам на контрольные вопросы.

Текущий контроль знаний проводится в течение всего срока обучения по данной дисциплине и включает в себя работу с понятийным аппаратом дисциплины, индивидуальные консультации, выполнение заданий на практических занятиях

В программе дисциплины «Основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне» закладываются основы для дальнейшей проектной деятельности будущих графических дизайнеров, которым необходимо:

- уметь грамотно ориентироваться в специальной литературе и иных источниках;
- использовать накопленные знания для личностного роста и профессиональных умений;
- владеть навыками переноса пространственной ситуации в проектную деятельность.

Дисциплина изучается в 3 семестре.

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем дисциплины

Показатель объема дисциплины	Форма обучения
	Очная
Объем дисциплины в зачетных единицах	2
Объем дисциплины в часах	72
Контактная работа:	48,2
Лекции	12 ¹
Практические занятия	36 ¹
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	0,2
Зачет	0,2
Самостоятельная работа	16
Контроль	7,8

¹ Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий. 6

Форма промежуточной аттестации – зачёт в 3 семестре.

3.2.Содержание дисциплины

По очной форме обучения

Наименование разделов (тем) Дисциплины с кратким содержанием	Кол-во часов	
	Лекции	Практические занятия
Тема 1. Дизайн и культура общества. Дизайн как категория эстетической деятельности и художественной коммуникации. Дизайн в системе культуры. Техническая эстетика как научная дисциплина.	2	
Тема 2. Теоретические и методологические особенности дизайна-проектирования. Место дизайна в системе пространственных искусств. Исторические аспекты возникновения и развития дизайна как вида проектно – художественного творчества.	2	
Тема 3. Дизайн как культурно-историческое предприятие. Социально-экономические функции дизайна.	2	
Тема 4. Феномен постмодернизма в проектной культуре. Социально-политические функции дизайна.	2	

Тема 5. Термин «Графический дизайн», понятие и содержание, роль в системе эстетического воспитания и высшего художественного образования.	2	
Тема 6. Проблемы развития материальной культуры в эстетике рубежа XIX –XX веков.	2	
Тема 7. Общее представление о сфере дизайна. Проектирования как практика создания объектов визуализации		1
Тема 8. Сфера дизайн - проектирования как теоретический объект и методологическая проблема.		1
Тема 9. Истоки модернистского проектного сознания. Модернизм в проектной культуре.		1
Тема 10. Феномен постмодернизма в проектной культуре.		1
Тема 11. Проектирование и человеческие ценности культуры. Тиражная графика в истории искусства.		1
Тема 12. Производственно-промышленная революция в Европе. Гипотеза культурно-экологического проектирования.		1
Тема 13. Методологические подходы в теории проектирования Ремесленное производство в середине века.		1
Тема 14. Поиск нового формообразования в начале XX века. Предпосылки создания машинной техники.		1
Тема 15. Методологические подходы в теории проектирования отечественного дизайна. Первые школы дизайна.		1
Тема 16. Ранний американский функционализм.		1
Тема 17. Системно - деятельностная модель проектирования. Идеи системного подхода в подготовке дизайнеров.		1
Тема 18. Ограниченный дизайн в Европе. Джовани Понти и его отношение к идеи индивидуализации концепции дизайна.		1
Тема 19. «Эстетика» - как наука о прекрасном. Роль графических средств в процессе формирования проектных решений.		1
Тема 20. Дизайн 60-х годов XX века, идеи системного подхода в дизайне.		1
Тема 21. Неофункционализм и ульямская школа дизайна.		1
Тема 22. Альтернативный дизайн 70 - х годов XX века. Эволюция рекламного плаката и полиграфической продукции.		1
Тема 23. Дизайн 90-х годов XX века в контексте современной проектной культуры и дизайн – технологии будущего.		1
Тема 24. Основы творческого процесса - постановка задачи, замысел, проект. Знак в графическом дизайне.		1
Тема 25. Дизайн и рекламные технологии. Теория дизайна рекламы.		2
Тема 26. Специфика дизайна. Методы психологической активации творческого мышления, используемые в дизайн-проектировании.		2
Тема 27. Графический дизайн - как основной инструмент рекламы.		2
Тема 28. Визуальные коммуникации и понятия фирменного стиля.		2
Тема 29. Новые формы графического дизайна и проблемы визуализации информации в современном обществе.		2

Тема 30. Дизайн в контексте современной проектной коммуникативной культуры.		2
Тема 31. Изобразительные и выразительные средства дизайн -проектирования. Художественный образ в дизайне.		2
Тема 32. Сфера дизайн - проектирования как теоретический объект и методологическая проблема. Дизайн и проектная культура.		2
Тема 33. Методологические подходы в теории проектирования. Современные тенденции в графическом дизайне.		2
Итого	12 ²	36 ²

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Темы для самостоятельно-го изучения	Изучаемые вопросы	Кол-во часов	Формы самостоятельной работы	Методические обеспечения	Формы отчетности
Тема 1. Дизайн как категория эстетической Деятельности и художественной коммуникации.	Культура как форма человеческого существования. Знак в античности и в раннехристианское время.	4	Иллюстративно-текстовой поиск	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Доклад в форме презентации
Тема 2. Философские категории культуры и искусства в аспекте художественной и технической эстетики.	Культурные ценности в истории цивилизации. Структура и содержание понятия-эстетика.	6	Иллюстративно-текстовой поиск	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Доклад в форме презентации
Тема 3. Теоретические и методологические особенности дизайна-проектирования.	Место дизайна в системе пространственных искусств. Графика античности как вид изобразительного искусства	6	Иллюстративно-текстовой поиск	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Доклад в форме презентации
Итого		16			

² Реализуется в формате электронного обучения с применением дистанционных образовательных технологий.

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

5.2.

Код и наименование компетенции	Этапы формирования
ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
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)	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

5.3. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этап формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ОПК-2	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать</i> : принципы осуществления проектного анализа в графическом дизайне <i>Уметь</i> : работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований	доклад в форме презентации	Шкала оценивания доклада в форме презентации
	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать</i> терминологию дизайн-проектирования. <i>Уметь</i> производить анализ научной литературы, применять результаты работы с научной литературой; оценивать полученную информацию. <i>Владеть</i> навыками научно-исследовательской работы и способен участвовать в научно-практических конференциях.	доклад в форме презентации	Шкала оценивания доклада в форме презентации
ОПК-3	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать</i> основы композиции как средства проектного решения. <i>Уметь</i> формировать концепции предметно-пространственной среды.	доклад в форме презентации	Шкала оценивания доклада в форме презентации
				разработка проектной идеи	Шкала оценивания разработки проектной идеи
	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать</i> основы композиции как средства проектного решения. <i>Уметь</i> 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. <i>Владеть</i> навыками выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики	доклад в форме презентации разработка проектной идеи	Шкала оценивания доклада в форме презентации Шкала оценивания разработки проектной идеи

Описание шкал оценивания

Шкала оценивания доклада в форме презентации
(25 баллов)

Критерии оценки	Баллы
-----------------	-------

Работа с научной литературой (сбор, анализ и обобщение результатов научных исследований)	0-5
оценивать полученную информацию;; участвовать в научно-практических конференциях	
Оценка полученной информации	0-5
Самостоятельное проведение научно-исследовательской работы	0-5
Визуальный ряд и наглядность материала представленные в презентации	0-10

**Шкала оценивания разработки проектной идеи
(35 баллов)**

Критерий оценки	Баллы
Выполнение поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики	0-10
Разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	0-10
Синтезирование набора возможных решений	0-5
Научное обоснование предложений при проектировании дизайн-объектов,удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	0-10

5.4. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерный перечень докладов в форме презентации:

1. Различия задач проектирования, исследования вопроса, объекта конструирования в дизайне.
2. Проектные иллюстрации из различных практик и областей деятельности.
3. Инженерное, архитектурное, организационное проектирование: цели, задачи и средства.
4. Дизайн как художественно-графическое и культурно-историческое предприятие.
5. Методические, предметные и специальные знания о проектировании.
6. Общее представление о сфере графического дизайна.
7. Организация и управление проектированием в современных условиях.
8. Методология дизайн – образования. Точка зрения.
9. Сфера дизайн – проектирования как теоретический объект и методологическая рамка.
10. Сфера дизайн – проектирования как практика: дизайнерские мышление, деятельность.
11. Проектирование как механизм развития.
12. Принцип и понятие проектирования.
13. Изобразительные и выразительные средства дизайна и дизайн - проектирования.
14. Знакотехнические средства проектирования.
15. Дизайн и проектная культура.
16. Средства дизайнерского мышления, деятельности и работы.
17. Управляемые процессы в сфере дизайн -проектирования.
18. Знак, знаковая форма и знаковый материал.
19. Институциональные формы проектирования в дизайне.
20. Пространство проектирования: должное, возможное, существующее.
21. Проектирование с управлением и проектирование без управления.

22. Психологические и технологические подходы к проектному творчеству.
23. Мода будущего. Перспективные концепции и направления.

Примерный перечень проектных идей:

1. Основной алгоритм создания вэб-сайта
2. Основные требования при создании упаковки
3. Основные виды коммуникации в транзитной рекламе

Примерный перечень вопросов для зачёта:

1. Дизайн, как вид проектно – художественной деятельности.
2. Модель системного объекта в дизайне как дизайнерская деятельность.
3. Специфика проектирования объектов визуальной коммуникации.
4. Теоретическая основа «графического подхода» в системе проектирования.
5. Эргономика как основа проектирования в дизайне.
6. Графика как объект дизайнерского творчества в системе проектирования.
7. Структура стилизации графического объекта в дизайне.
8. Понятие мода и художественный стиль в дизайне.
9. Содержание понятие «сильного» и «слабого» проектирования.
10. Проектирование как знание и творчество, его структура и функционирование.
11. Познавательные процессы в проектном творчестве как психологическая установка.
12. Интерпретация и обобщения как методы и приемы проектирования в дизайне.
13. Стилиевые направления в индустриальном формообразовании конца XIX века.
14. Особенности проектирования «по прототипам».
15. Дизайн-концепция как основа композиционной структуры графического дизайна.
16. Переработка графических рисунков как форма ассоциативных подсказок образных установок. Фирменный стиль.
17. Стиль и виды стилей как конечная цель и итоговая категория графического проектирования. Логотип.
18. Этапы процесса предпроектного анализа как метод формирования концепции графического объекта. Графический знак.
19. Объекты предпроектного анализа, специфика проектирования «без аналогов».
20. Особенности содержания системы целевых установок в процессе проектирования (этапы: поиск рабочего подготовительного материала, предпроектный, разработка проекта и заключительный).
21. Понятие «проектного образа» в дизайне как критерии оценки проектных решений.
22. Методология проектирования художественно-графического образа. Поэтапная разработка объекта.
23. Тории функционализма. Авторы. Основные труды.
24. Стилиевые направления в дизайне в предвоенную эпоху (20 – е, 30 –е гг. XX в.).
25. Концепции дизайна как специфической художественной профессии. Герберт Рид, Джованни Понти, Макс Билл.
26. Постмодерн. Группа «Мемфис».
27. Предвоенный дизайн в СССР и его особенности. ВНИИТЭ. Идея «дизайн – проектирования».
28. Концепции коммерческого дизайна Уолтера Тига, Реймонда Лоуи.
29. Дизайн – утопии 60– х годов XX века. Дизайн в СССР.
30. Дизайн 70 – х., 80 – х. гг. XX века. Стилиевые направления.

5.5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Текущий контроль качества сформированных знаний, умений и навыков студентов осуществляется во время аудиторных занятий.

Текущий контроль осуществляется в форме доклада в форме презентации (25 баллов) и разработки проектной идеи (35 баллов). Частота посещения учебных занятий оценивается в 10 баллов.

Максимальное количество баллов, которое может набрать бакалавр в течение семестра за текущий контроль успеваемости равняется 80 баллам.

Максимальная сумма баллов, которые бакалавр может получить на зачёте, равняется 20 баллам.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачёта в 3 семестре. Зачёт проходит в форме ответов на вопросы, находящихся в перечне вопросов для подготовки к экзамену.

Шкала оценивания зачёта

«20-15»

- 1) Полное усвоение материала;
- 2) Умение выделить главное, сделать обобщающие выводы в презентации проектных заданий;
- 3) Исчерпывающее, грамотное и ясное изложение материала в презентации проектных заданий;
- 4) Свободное владение основами презентации;
- 5) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«14-8»

- 1) Достаточно полное усвоение материала;
- 2) Умение выделять главное, делать выводы в презентации проектных заданий;
- 3) Грамотное изложение материала, отсутствие неточностей в презентации проектных заданий;
- 4) Знание основных понятий в создании презентации;
- 5) Ответы на дополнительные вопросы;

«7-1»

- 1) Общее знание основного материала;
- 2) Неточная формулировка основных понятий в презентации проектных заданий;
- 3) Умение применить свои знания на практике с допущением ошибок;
- 4) Знание некоторых понятий в создании презентации;
- 5) Затруднения при ответе на дополнительные вопросы;

«0»

- 1) Незнание значительной части материала;
- 2) Существенные ошибки при создании материала для презентации;
- 3) Незнание основных понятий в создании презентации;
- 4) Грубые ошибки при попытке применить знания на практике;
- 5) Неспособность ответить на дополнительные вопросы.

Итоговая шкала оценивания результатов освоения дисциплины

Итоговая оценка по дисциплине выставляется по приведенной ниже шкале. При выставлении итоговой оценки преподавателем учитывается работа обучающегося в течение освоения дисциплины, а также оценка по промежуточной аттестации.

Количество баллов	Оценка по традиционной шкале
81-100	Зачтено
61-80	Зачтено
41-60	Зачтено
0-40	Не зачтено

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Основная литература

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515504> (дата обращения: 29.05.2023).
2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 29.05.2023).
2. Быстрова Т. Ю. Философия дизайна: учебно-методическое пособие / Т. Ю. Быстрова. — 2-е изд., перераб. — Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2015. — 128 с. — ISBN 978-5-7996-1559-8.

6.2 Дополнительная литературы:

1. Дмитриева Л. М. Основы рекламы [Электронный ресурс]: учебник для вузов /Дмитриева Л.М. Бернадская Ю.С. - М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2018. - 351 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/937464>
2. История дизайна, науки и техники [Текст]: учебное пособие / Галкина М.В., сост. - М. : МГОУ, 2006. - 81с.
3. Кузнецов, П.А. Политическая реклама. Теория и практика [Электронный ресурс]: учебное пособие для вузов. — М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. — 127 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52633.html>
4. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие для вузов. — М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 239 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74886.html>
5. Овчинникова Р. Ю. Социокультурные основания и специфика кича в графическом дизайне [Электронный ресурс]: монография. - М.: ИНФРА-М, 2015. - 136 с – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=485699>

6.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

- <http://dic.academic.ru/> - Словари и другая справочная информация

- <http://elibrary.ru/> Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU
- <http://eor-np.ru/> - коллекция электронных образовательных ресурсов
- <http://lib.ru/> Библиотека М. Мошкова
- <http://www.gumer.info> - Библиотека Гумер.
- <http://www.pedlib.ru/> - Педагогическая библиотека.
- <http://www.ebiblioteka.ru/> - База данных ИВИС
- <http://znanium.com/> - Электронная библиотека ZNANIUM.COM
- <http://biblioclub.ru/> - Электронно-библиотечная система «Университетская библиотекаонлайн»
- <https://www.biblio-online.ru/> - Электронно-библиотечная система ЮРАЙТ
- Adobe Photoshop,
- Adobe Illustrator,
- Adobe InDesign,
- CorelDRAW,
- Adobe After Effects.

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Методические рекомендации по самостоятельной работе.

8.ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лицензионное программное обеспечение:

Microsoft Windows

Microsoft Office

Kaspersky Endpoint Security

Информационные справочные системы:

Система ГАРАНТ

Система «КонсультантПлюс»

Профессиональные базы данных

fgosvo.ru – Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования

pravo.gov.ru - Официальный интернет-портал правовой информации

www.edu.ru – Федеральный портал Российское образование

Свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

ОМС Плеер (для воспроизведения Электронных Учебных Модулей)

7-zip

Google Chrome

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: учебной мебелью, доской, демонстрационным оборудованием, персональными компьютерами, проектором;

- помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключением к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде.