

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 10.11.2023 12:27:58
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

от « 29 »

июня

С.С. Юров

2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.19 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Дизайн в цифровой среде»

Форма обучения:

очная

Москва 2023

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.


Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России, член Московского союза художников.

«20» июня 2023 г.  /Т.Н. Михалина /
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.».

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика
РПД, доцент, кандидат
культурологии



подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: формирование профессиональных навыков студента решать реальные задачи в современной профессиональной среде, обучение современным методам дизайн-проектирования, развитие креативно-образного мышления, изучение на практике специфики изобразительных средств цифрового дизайна, правил разработки цифровых интерфейсов с помощью программных средств, практическое применение профессиональных навыков в проектировании цифровых продуктов.

Задачи:

- освоение методов и технологий дизайн-проектирования;
- обучение студентов применению современных рекламных средств и технологий;
- обучение профессиональному владению, выбору и использованию цифровых технологий в различных жанрах дизайна;
- подготовить специалиста способного разрабатывать эффективные цифровые интерфейсы с помощью программных средств.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)

Часть: Обязательная часть

Осваивается: 1-7 семестр

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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-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;

ПК-2 - Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования;

ПК-3 - Способен проектировать корпоративную айдентику и системы визуальной коммуникации.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
--------------------------------	-----------------------------------	---------------------

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>ПК-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</p>	<p>ОПК-2.2. Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>
<p>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</p>	<p>ОПК-4.1. Демонстрирует понимание основ и принципов линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>	<p>Знать: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: применять в профессиональной деятельности основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности основ и принципов линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>
	<p>ОПК-4.2. Анализирует варианты применения линейно - конструктивного построения,</p>	<p>Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	<p>цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>	<p>коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Владеть: навыком анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>
	<p>ОПК-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики</p>	<p>Знать: оптимальные решения и практику применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Уметь: применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики</p> <p>Владеть: навыком разработки и практикой применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>ПК-2 Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования</p>	<p>ПК 2.1. Определяет группы пользователей интерфейса и проектирует логику работы каждой группы с интерфейсом</p>	<p>Знать: виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных Уметь: анализировать логику работы пользователей интерфейса Владеть: способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>
	<p>ПК 2.2. Проектирует структурную схему экранов пользовательского интерфейса, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей с интерфейсом и создает интерактивный прототип</p>	<p>Знать: этапы проектирования пользовательского интерфейса, алгоритм создания интерактивного прототипа Уметь: проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса Владеть: навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей интерфейса</p>
	<p>ПК 2.5. Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную микроанимацию</p>	<p>Знать: языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации Уметь: разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц Владеть: навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>
<p>ПК-3 Способен проектировать корпоративную айдентику и системы визуальной коммуникации</p>	<p>ПК 3.1. Проектирует корпоративную айдентику и адаптирует ее для нужд бизнеса в цифровой среде</p>	<p>Знать: принципы и требования к корпоративной айдентике Уметь: адаптировать корпоративную айдентику в цифровой среде с учетом нужд бизнеса Владеть: способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентику к потребностям бизнеса в цифровой среде</p>
	<p>ПК 3.2. Проектирует системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>	<p>Знать: требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля Уметь: синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль Владеть: способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Проектирование» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 25 з.е. / 900 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	450
<i>в том числе:</i>	
Лекции	225
Практические занятия	225
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	225
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 1-7 семестр Курсовая работа - 4, 6 семестр
Трудоемкость (час.)	225
Общая трудоемкость з.е. / часов	25 з.е. / 900 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
		Очная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
	Итого (часов)	18	36	-	27
	Форма контроля:	<i>Экзамен, 27 час.</i>			
	Всего за 1 семестр:	108 / 3 з.е.			
2	Проектирование интерфейсов	18	36	-	27
	Итого (часов)	18	36	-	27
	Форма контроля:	<i>Экзамен, 27 час.</i>			
	Всего за 2 семестр:	108 / 3 з.е.			
3	Проектирование сайта. Введение в Web-дизайн	36	36	-	45
	Итого (часов)	36	36	-	45
	Форма контроля:	<i>Экзамен, 27 час.</i>			
	Всего за 3 семестр:	144 / 4 з.е.			
4	Программные средства проектирования Web-страниц	18	36	-	27
	Итого (часов)	18	36	-	27
	Форма контроля:	<i>Экзамен, 27 час.</i>			
	Всего за 4 семестр:	144 / 4з.е.			
5	Интерактивные инсталляции	36	36	-	36
	Итого (часов)	36	36	-	36
	Форма контроля:	<i>Экзамен, 36 час.</i>			
	Всего за 5 семестр:	144 / 4 з.е.			
6	Скриптинг анимации	36	36	-	36
	Итого (часов)	36	36	-	36
	Форма контроля:	<i>Экзамен, 36 час.</i>			
	Всего за 6 семестр:	144 / 4 з.е.			
7	Преддипломное проектирование	36	36	-	27
	Итого (часов)	36	36	-	27
	Форма контроля:	<i>Экзамен, 45 час.</i>			
	Всего за 7 семестр:	144 / 4 з.е.			
		198	252	-	225
	Всего по дисциплине:	900 / 25 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Сфера применения проектной деятельности в дизайне.

Проект как совокупность различных видов деятельности дизайнера. Специфика проектной культуры в графическом и цифровом дизайне. Классификация объектов проектной деятельности в графическом и цифровом дизайне. Разработка фирменного стиля. Функции фирменного стиля. Основные составляющие фирменного стиля. Стилеобразующие элементы. Носители фирменного стиля. Этапы разработки фирменного стиля.

Тема 2. Проектирование интерфейсов.

Проектирование интерфейсов: общие принципы. Этапы разработки интерфейса. Исследование. Пользовательские сценарии. Структура интерфейса. Прототипирование интерфейса. Определение стилистики. Дизайн концепция. Оформление всех экранов. Анимация интерфейса. Подготовка материалов для разработчиков.

Тема 3. Проектирование сайта. Введение в Web-дизайн

Начальные этапы проектирования Web-сайта. Схема сайта. Наименование страниц. Элементы Web-страниц. Домашняя страница. Средства навигации. Элементы сайта. Заголовки. Разработка логической и физической структуры сайта. Логотип, его влияние на дизайн сайта. Компонировка сайта, ее особенности. Цветовые схемы и макеты дизайна. Введение в типографику. Основная информация о гарнитурах шрифтов. Определение гарнитуры шрифта для заголовков, подзаголовков и основного текста. Поэтапное создание дизайн-макета сайта.

Тема 4. Программные средства проектирования Web-страниц.

Основы языка разметки гипертекста (HTML). Форматирование текста средствами языка HTML. Оформление HTML документа. Основы каскадных таблиц стилей (CSS). Макетирование с помощью таблиц. Расширяемый язык гипертекстовой разметки XML. Введение в язык программирования JavaScript. Основы программирования на PHP. Создание анимационных изображений. Баннеры. Размещение аудио и видео на Web-странице. Применение Flash-анимации.

Тема 5. Интерактивные инсталляции.

Интерактивные инсталляции. Виртуальный промоутер. Проекционная витрина. Прозрачные мониторы. Digital signage. Интерактивные макеты. Интерактивный стол. Интерактивный бар. Интерактивный пол. Интерактивная стена. Голографические пирамиды. 3D-кубы. Архитектурная видеоподсветка зданий. Интеллектуальная подсветка зданий. Светодиодные экраны.

Тема 6. Скриптинг анимации.

Система анимации в Unity. Блендинг, микширование. Сложение анимаций. Синхронизация цикла ходьбы. Контроль всех аспектов проигрывания (время, скорость, вес блендинга). Основанные на физике rag-dolls (тряпичные куклы). Процедурная анимация. Моделирование оптимизированных персонажей. Создание анимированного персонажа. Слои анимации. Смешивание анимации. Добавление трансформации смешивания анимаций. Аддитивные (additive) анимации. Процедурная анимация персонажей. Воспроизведение анимации. Сэмплирование анимации

Тема 7. Преддипломное проектирование.

Выбор темы диплома: сложный интерактивный сайт, мобильное приложение, видеоролик, скриптовая анимация, интерактивная инсталляция.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Пример тем курсовых работ, 4 семестр

1. Специфика проектной культуры в цифровом дизайне
2. Разработка фирменного стиля предприятия
3. Разработка фирменного стиля продукта (услуги)
4. Разработка рекламной кампании предприятия
5. Разработка рекламной кампании продукта (услуги)
6. Анимация и ее функции в дизайне интерфейсов
7. Прототипирование интерфейсов
8. Проектирование интерфейса сайта
9. Проектирование интерфейса мобильного приложения
10. Проектирование интерфейса приложения для стационарных компьютеров

Пример тем курсовых работ, 6 семестр

1. Проектирование интерфейса презентационной панели
2. Проектирование интерфейса информационного стационарного экрана
3. Проектирование с помощью сторибордов
4. Проектирование и разработка Web-сайта
5. Программные средства проектирования Web-страниц
6. Внедрение мультимедийных и интерактивных технологий в музейное пространство
7. Интерактивное проектирование в выставочной и ярмарочной деятельности
8. Разработка и использование интерактивных технологий в образовательной деятельности
9. Разработка мультимедийных интерактивных 3D презентаций
10. Создание анимации в Unity3D

Критерии оценки курсовой работы

Оценка	Требования
отлично	<p>Курсовая работа соответствует всем предъявляемым требованиям, в том числе формальным, имеет положительную рецензию:</p> <ul style="list-style-type: none"> – проработан теоретический материал, освещен исторический аспект выбранной темы, представлен список аналогов, соответствующей проектной документации; – четко выражена, теоретически и визуально оформлена актуальная концепция дизайн-проекта; – продемонстрировано умение работать с различными источниками сбора и обработки информации, умение применять анализ данных; – присутствует навык владения разными методами дизайн-проектирования, приемами ручной и компьютерной графики, конструирования и макетирования; <p>- хорошо подготовлен доклад, в докладе освещены все стороны курсовой работы, свободное владение материалом по теме КР</p>
хорошо	<p>Курсовая работа соответствует всем требованиям к написанию и оформлению:</p> <ul style="list-style-type: none"> - в достаточной степени освещена тема, проработан теоретический материал; – предложена концепция дизайн-проектирования конкретной среды, но недостаточно выразительно оформлена в теоретическом плане и/или наглядном пластическом, графическом образе; – продемонстрировано умение работать с различными источниками информации научного и искусствоведческого характера, но не весь изученный материал полноценно проанализирован и рационально применен; – умение владеть разными методами дизайн-проектирования и приемами ручной, компьютерной графики, конструирования и макетирования; – доклад подготовлен, в докладе освещены все стороны курсовой работы
удовлетворительно	<p>Курсовая работа в целом соответствует предъявляемым требованиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> – раскрыта тема работы, но при рассмотрении отдельных ее вопросов отмечается слабая их проработанность; – отсутствует концепция организации заявленной среды проектирования; – представлен недостаточный библиографический список изученного материала, необходимого для полноценного решения задач курсовой работы; – не продемонстрировано владение различными техниками и технологиями в области графики, конструирования и макетирования; – в процессе защиты студент малоубедительно отстаивает собственные дизайн-решения и/или затрудняется обосновать высказанные положения, неполно отвечает на замечания руководителя
неудовлетворительно	<p>Курсовая работа не соответствует предъявляемым требованиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> – представленная на защиту работа не выполнена в соответствии с заданием, имеет отрицательную рецензию; – доклад на тему представленной на защиту не раскрывает сути поставленной задачи и не отражает способов ее решения; – студент не понимает вопросов по тематике данной работы и не может ответить на вопросы

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Большаков П. П. Упаковка как элемент брэнда, М.: Лаборатория книги, 2010.
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=88737
2. Диков А. В. Веб-технологии HTML и CSS: учебное пособие - Москва: Директ-Медиа, 2012.
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=96968
3. Кашевский П.А. Шрифты: учебное пособие, Минск: «Літаратура і Мастацтва», 2012.
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=139774
4. Клещев О.И. Типографика: учебное пособие, Екатеринбург, 2016.
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455452
5. Мочалова Е. Н., Галиханов М. Ф. Проектирование тары и упаковки из гофрированного картона: учебное пособие, Казань: Издательство КНИТУ, 2014.
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428039&sr=1
6. Цыганков В. А. Фирменный стиль или корпоративная идентификация: учебное пособие - Москва: ООО “Сам Полиграфист”, 2015.
режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=488275

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF.

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. <http://www.pro100.spb.ru/> - Журнал Про100 дизайн
3. <http://kak.ru> - Как.ru. Журнал о дизайне
4. <http://www.callig.ru> - Популярная каллиграфия
5. <http://jovanny.ru/> - Проект бесплатных шрифтов
6. <http://ru-pack.livejournal.com/> - Всё об упаковке
7. <http://www.logobank.ru/> - Каталог логотипов и знаков

8. <http://design-mania.ru/> - Блог про веб-дизайн
9. <http://www.dejurka.ru/> - Дизайн-журнал
10. <https://www.designonstop.com/> - Блог о веб-дизайне

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеют оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Проектная мастерская оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки, многофункциональное устройство;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) стол проектный большой, коврики для резки макетов, инструменты и оборудование, материалы по видам профессиональной деятельности;
- д) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, выполнение творческих работ. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, стиля, своих взглядов.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с рекомендованной учебной и иллюстративной литературой.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

1 – организационный;

2 - закрепление и углубление теоретических и практических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на занятиях обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные задачи рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, пытаются применить эти знания при выполнении творческих работ, серий эскизов. В процессе обсуждения ошибок и удачных вариантов разработанных серий эскизов, вырабатывается уверенность в умении правильно использовать приобретенные знания для решения практических задач.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.О.19 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Дизайн в цифровой среде»

Форма обучения:
очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>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</p>	<p>ОПК-2.2. Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>Знать: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях Уметь: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях Владеть: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>
<p>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</p>	<p>ОПК-4.1. Демонстрирует понимание основ и принципов линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>	<p>Знать: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Уметь: применять в профессиональной деятельности основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна Владеть: навыком применения в профессиональной деятельности основ и принципов линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	<p>ОПК-4.2. Анализирует варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>	<p>Знать: способы анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Уметь: анализировать варианты применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Владеть: навыком анализа вариантов применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p>
	<p>ОПК-4.3. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения,</p>	<p>Знать: оптимальные решения и практику применения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна</p> <p>Уметь: применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно - конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики</p> <p>Владеть: навыком разработки и практикой</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики	применения оптимальных решений линейно - конструктивного построения, цветовых решений композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна
<p>ПК-2 Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования</p>	<p>ПК 2.1. Определяет группы пользователей интерфейса и проектирует логику работы каждой группы с интерфейсом</p>	<p>Знать: виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных Уметь: анализировать логику работы пользователей интерфейса Владеть: способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>
	<p>ПК 2.2. Проектирует структурную схему экранов пользовательского интерфейса, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей с интерфейсом и создает интерактивный прототип</p>	<p>Знать: этапы проектирования пользовательского интерфейса, алгоритм создания интерактивного прототипа Уметь: проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса Владеть: навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей интерфейса</p>
	<p>ПК 2.5. Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную микро анимацию</p>	<p>Знать: языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации Уметь: разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц Владеть: навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>
<p>ПК-3 Способен проектировать корпоративную айдентику и системы визуальной коммуникации</p>	<p>ПК 3.1. Проектирует корпоративную айдентику и адаптирует ее для нужд бизнеса в цифровой среде</p>	<p>Знать: принципы и требования к корпоративной айдентике Уметь: адаптировать корпоративную айдентику в цифровой среде с учетом нужд бизнеса Владеть: способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентику к потребностям бизнеса в цифровой среде</p>
	<p>ПК 3.2. Проектирует системы визуальной коммуникации</p>	<p>Знать: требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля Уметь: синтезировать набор возможных</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	учитывая корпоративный стиль	решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль Владеть: способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p>Не умеет: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>Не владеет: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>	<p>В целом знает: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p>В целом умеет: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>В целом владеет: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>	<p>Знает: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p>Умеет: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>Владеет: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>	<p>В полном объеме знает: методологию проведения научно-исследовательской работы, процедуру участия в научно-практических конференциях</p> <p>В полном объеме умеет: самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу, участвовать в научно-практических конференциях</p> <p>В полном объеме владеет: навыком самостоятельного проведения научно-исследовательской работы, участия в научно-практических конференциях</p>
<p>Не знает: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных</p>	<p>В целом знает: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных</p>	<p>Знает: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных</p>	<p>В полном объеме знает: основы и принципы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций,</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна	художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна	художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна	образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно - пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна
<p>Не знает: виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных</p> <p>Не умеет: анализировать логику работы пользователей интерфейса</p> <p>Не владеет: способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>	<p>В целом знает: виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных</p> <p>В целом умеет: анализировать логику работы пользователей интерфейса</p> <p>В целом владеет: способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>	<p>Знает: виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных</p> <p>Умеет: анализировать логику работы пользователей интерфейса</p> <p>Владеет: способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>	<p>В полном объеме знает: виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных</p> <p>В полном объеме умеет: анализировать логику работы пользователей интерфейса</p> <p>В полном объеме владеет: способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>
<p>Не знает: этапы проектирования пользовательского интерфейса, алгоритм создания интерактивного прототипа</p> <p>Не умеет: проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса</p> <p>Не владеет: навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей интерфейса</p>	<p>В целом знает: этапы проектирования пользовательского интерфейса, алгоритм создания интерактивного прототипа</p> <p>В целом умеет: проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса</p> <p>В целом владеет: навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей интерфейса</p>	<p>Знает: этапы проектирования пользовательского интерфейса, алгоритм создания интерактивного прототипа</p> <p>Умеет: проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса</p> <p>Владеет: навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей интерфейса</p>	<p>В полном объеме знает: этапы проектирования пользовательского интерфейса, алгоритм создания интерактивного прототипа</p> <p>В полном объеме умеет: проектировать структурную схему экранов пользовательского интерфейса</p> <p>В полном объеме владеет: навыком создания интерактивного прототипа, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей интерфейса</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации</p> <p>Не умеет: разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц</p> <p>Не владеет: навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>	<p>В целом знает: языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации</p> <p>В целом умеет: разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц</p> <p>В целом владеет: навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>	<p>Знает: языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации</p> <p>Умеет: разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц</p> <p>Владеет: навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>	<p>В полном объеме знает: языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации</p> <p>В полном объеме умеет: разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц</p> <p>В полном объеме владеет: навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>
<p>Не знает: принципы и требования к корпоративной айдентике</p> <p>Не умеет: адаптировать корпоративную айдентичу в цифровой среде с учетом нужд бизнеса</p> <p>Не владеет: способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентичу к потребностям бизнесе в цифровой среде</p>	<p>В целом знает: принципы и требования к корпоративной айдентиче</p> <p>В целом умеет: адаптировать корпоративную айдентичу в цифровой среде с учетом нужд бизнеса</p> <p>В целом владеет: способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентичу к потребностям бизнесе в цифровой среде</p>	<p>Знает: принципы и требования к корпоративной айдентиче</p> <p>Умеет: адаптировать корпоративную айдентичу в цифровой среде с учетом нужд бизнеса</p> <p>Владеет: способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентичу к потребностям бизнесе в цифровой среде</p>	<p>В полном объеме знает: принципы и требования к корпоративной айдентиче</p> <p>В полном объеме умеет: адаптировать корпоративную айдентичу в цифровой среде с учетом нужд бизнеса</p> <p>В полном объеме владеет: способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентичу к потребностям бизнесе в цифровой среде</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля</p> <p>Не умеет: синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> <p>Не владеет: способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>	<p>В целом знает: требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля</p> <p>В целом умеет: синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> <p>В целом владеет: способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>	<p>Знает: требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля</p> <p>Умеет: синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> <p>Владеет: способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>	<p>В полном объеме знает: требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля</p> <p>В полном объеме умеет: синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> <p>В полном объеме владеет: способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример контрольного задания, 1 семестр

1. Разработать фирменный стиль для предприятия, фирмы, производства и т.п.
2. Разработать нейминг, знак, логотип для проекта «Книжная выставка».
3. Разработка стилеобразующих элементов и рекламной продукции на основе концепции и знака (визитка полиграфическая, рекламная листовка).

Пример контрольного задания, 2 семестр

1. Разобрать этапы разработки интерфейса сайта (мобильного приложения, приложения для стационарных компьютеров, презентационной панели)
2. Подготовить прототипы интерфейсов
3. Подготовить материалы для разработчиков.

Пример контрольного задания, 3 семестр

1. Разобрать модульную структуру нескольких сайтов-примеров.
2. Подготовить прототипы и/или скетчи нескольких страниц сайта.
3. Разработать сайт по заданной тематике.

Пример контрольного задания, 4 семестр

Тематика для семестрового проекта может быть выбрана студентом по желанию. Используется принцип предпроектной работы:

1. Изучение темы.
2. Сбор материала.
3. Анализ собранного материала.
4. Уточнение темы проекта.
5. Составление брифа
6. Назначить состав проекта.
7. Эскизы главного элемента проекта.

Пример контрольного задания, 5 семестр

1. Оформление HTML-форм. Табличная верстка макета сайта.
2. Построение Web-страницы с элементами HTML+CSS+JS
3. Размещение аудио и видео на Web-странице. Применение Flash-анимации

Пример контрольного задания, 6 семестр

Тематика для семестрового проекта может быть выбрана студентом по желанию. Используется принцип предпроектной работы:

1. Изучение темы.
2. Сбор материала.
3. Анализ собранного материала.
4. Уточнение темы проекта.
5. Составление брифа
6. Назначить состав проекта.

7. Эскизы главного элемента проекта.

Пример контрольного задания, 7 семестр

1. Создание анимированного персонажа.
2. Процедурная анимация персонажей.
3. Воспроизведение и сэмплирование анимации

Оценка контрольного задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 1 семестр

1. Знак, символ, эмблема
2. Виды классификации знаков
3. Определение и функции фирменного стиля
4. Стилеобразующие элементы
5. Перечислить функции пиктограмм
6. Принцип серийности при проектировании
7. Листовая полиграфическая продукция, ее виды
8. Модульная сетка – определение, назначение
9. Товарный знак, торговая марка, бренд
10. Особенности дизайн-проектирования объектов рекламы
11. Дайте трактовку понятию визуальные коммуникации
12. Навигационные системы в городской среде и в замкнутых пространствах
13. Редизайн
14. Состав предпроектного этапа проектирования
15. Основные этапы разработки дизайн-проекта
16. Концептуальный проект, его назначение
17. Эскизный дизайн-проект
18. Состав пояснительной записки и её место в дизайн-проекте
19. Роль концептуального рисунка в реализации креативного замысла
20. Значение рекламно-графического комплекса в дизайн-проектировании

Примерные вопросы к экзамену, 2 семестр

1. Проектирование интерфейсов: общие принципы
2. Этапы разработки интерфейса
3. Исследование. Пользовательские сценарии
4. Структура интерфейса
5. Прототипирование интерфейса
6. Определение стилистики
7. Дизайн концепция
8. Оформление всех экранов
9. Анимация интерфейса
10. Подготовка материалов для разработчиков
11. Проектирование интерфейса сайта
12. Проектирование интерфейса мобильного приложения
13. Проектирование интерфейса приложения для стационарных компьютеров
14. Проектирование интерфейса презентационной панели
15. Проектирование интерфейса информационного стационарного экрана

Примерные вопросы к экзамену, 3 семестр

1. Планирование Web-сайта
2. Начальные этапы планирования Webсайта
3. Информационная архитектура, или IA (Information Architecture)
4. Схема сайта
5. Именованние страниц
6. Элементы Web-страниц
7. Домашняя страница
8. Средства навигации
9. Элементы сайта
10. Заголовки
11. Разработка логической и физической структуры сайта
12. Теория цвета. Цвет, оттенки, и тени. Теплые и холодные цвета
13. Цветовые схемы и макеты дизайна
14. Логотип, его влияние на дизайн сайта
15. Компоновка сайта, ее особенности
16. Реклама на сайте
17. Введение в типографику. Основная информация о гарнитурах шрифтов
18. Определение гарнитуры шрифта для заголовков, подзаголовков и основного текста
19. Поэтапное создание дизайн-макета сайта
20. Персональный дизайн для каждой страницы или группы страниц сайта

Примерные вопросы к экзамену, 4 семестр

1. Структура HTML-документа, тэги, параметры тэгов
 2. Применение каскадных таблиц стилей (CSS) в HTML-документе
 3. Логическая структура и физическая структура сайта
 4. Разработка графического макета web-сайта. Приёмы и методы
 5. Пользовательский интерфейс. Особенности в web-среде
 6. Макетирование web-страниц при помощи каскадных таблиц стилей
 7. Фиксированные и адаптируемые страницы, отличия, недостатки и достоинства
- Принципы построения системы навигации
8. Таблицы в HTML. Макетирование web-страницы при помощи таблиц
 9. Конструкция и формат страниц, основные принципы
 10. Домен, уровни доменов
 11. Основные компоненты web-страницы
 12. Использование графики в web-сайтах, виды и различия графических форматов
 13. Фреймы. Плюсы и минусы использования фреймов
 14. Методы оптимизации web-страниц для поисковых роботов
 15. Сервисы корпоративного сайта
 16. Форматирование текста с использованием HTML и CSS
 17. Структура корпоративного web-сайта
 18. Фреймы, контейнеры <frameset> и <frame>
 19. Аббревиатуры WWW. URL, HTTP, FTP, HTML. Расшифровка и перевод на русский язык

Примерные вопросы к экзамену, 5 семестр

1. Система анимации в Unity
2. Блендинг, микширование. Сложение анимаций
3. Синхронизация цикла ходьбы
4. Контроль всех аспектов проигрывания (время, скорость, вес блендинга)

5. Основанные на физике rag-dolls (тряпичные куклы)
6. Процедурная анимация.
7. Моделирование оптимизированных персонажей.
8. Создание анимированного персонажа
9. Слои анимации
10. Смешивание анимации
11. Добавление трансформации смешивания анимаций
12. Аддитивные (additive) анимации
13. Процедурная анимация персонажей
14. Воспроизведение анимации
15. Сэмплирование анимации

Примерные вопросы к экзамену, 6 семестр

1. Интерактивные инсталляции.
2. Виртуальный промоутер.
3. Проекционная витрина.
4. Прозрачные мониторы.
5. Digital signage.
6. Интерактивные макеты.
7. Интерактивный стол.
8. Интерактивный бар.
9. Интерактивный пол.
10. Интерактивная стена.
11. Голографические пирамиды.
12. 3D-кубы.
13. Архитектурная видеоподсветка зданий.
14. Интеллектуальная подсветка зданий.
15. Светодиодные экраны.

Примерные вопросы к экзамену, 7 семестр

1. Что такое POS-материалы, их виды
2. Особенности дизайн-проектирования объектов рекламы
3. Особенности дизайн-проектирования интерфейсов
4. Визуальные коммуникации
5. Навигационные системы в городской среде и в замкнутых пространствах
6. Редизайн
7. Состав предпроектного этапа проектирования
8. Основные этапы разработки дизайн-проекта
9. Состав пояснительной записки и её место в дизайн-проекте
10. Сбор материала
11. Анализ собранного материала
12. Формирование рабочей гипотезы (бриф)
13. Креативная идея на основе брифа
14. Концептуальный проект, его состав и назначение
15. Эскизный дизайн-проект, его состав и назначение
16. Суть понятия образа в дизайн-проектировании
17. Работа над эскизом
18. Описание и обоснование принятых решений
19. Роль концептуального рисунка в реализации креативного замысла
20. Значение рекламно-графического комплекса в дизайн-проектировании

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.).