

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 14.10.2021 12:13:52

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114b59b5f44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

от « 18 »

февраля

2021 г.

С.С. Юров



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.01 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Цифровой дизайн

Форма обучения:

(очная)

Москва – 2021

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


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

«20» января 2021 г.  /Т.Н. Михалина /
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ  / В.В. Самсонова /
(подпись)

Заведующая кафедрой
разработчика РПД  / Е.А. Дубоносова /
(подпись)

Протокол заседания кафедры №6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Проектирование» относится к вариативной части блока Б1.В.01 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на первом-четвертом курсе в первом-седьмом семестре. Дисциплина «Проектирование» является базовой составляющей в творческой подготовке дизайнера. Изучение дисциплины обусловлено необходимостью формирования умений и навыков в области проектной деятельности. Проектирование – это практическая реализация воплощения замысла дизайнера. В процессе подготовки дизайнера необходимо развивать способности тесного слияния творческой интуиции со строгой логикой мышления.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. В процессе освоения дисциплины «Проектирование» развиваются, закрепляются и синтезируются знания, полученные студентами при освоении таких дисциплин как: «Компьютерные технологии», «Гейм-технологии», «Продюсерство», «Дизайн-мышление», «Моушн-дизайн».

Особенностью проектирования в дизайне является умение проектировщика комплексно подходить к осуществлению поставленной задачи, возможность видеть проблему в целом и решать ее в русле общей концепции, учитывая при этом широкий круг вопросов, включая вопросы менеджмента и маркетинга. Спецификой проектной деятельности в дизайне является применение знаний и умений, полученных на стыке профессий художника, рекламиста, маркетолога, программиста и режиссера.

Цель курса – 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 курса:

- 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. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Проектирование» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

профессиональными –

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);
- способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5);

- способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (ПК-7)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>ПК-4</p> <p>Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - приемы гармонизации форм, структур, комплексов; - основы композиции в дизайне; - основы теории и методологии проектирования; - механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; - проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; - выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; - различными видами изобразительных искусств и проектной графики; - технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; - методами эргономики и антропометрии
<p>ПК-5</p> <p>Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - основы конструирования, теории и методологии проектирования; - типологию композиционных средств и их взаимодействие; - основные направления и последовательность ведения процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; - разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования; - синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании; - навыками художественного осмысления; - информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования, особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - типологию объектов дизайн-проектирования; - способы исполнения эталонных образцов объектов дизайна в макете, материале; - полиграфические материалы; - технологии печати и послепечатной обработки; - основы художественно-технического редактирования и макетирования; - систему типометрии в полиграфии; - классификации печатной продукции; - схему издательского процесса <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале; - создавать макеты полиграфических изделий; - применять основы художественно-технического редактирования и макетирования; - применять технологии печати и послепечатной обработки; - использовать систему типометрии в полиграфии; - классифицировать печатную продукцию, ориентироваться в схемах издательского процесса <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале, изготовления макетов полиграфических изделий; - навыками художественно-технического редактирования и макетирования; - технологиями печати и послепечатной обработки; - навыками использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости* (ТКУ) включает в себя систематическое проведение просмотров творческих работ студентов
- *промежуточная аттестация* (ПА) проводится исходя из суммы результатов ТКУ в форме экзамена после 1-7 семестров, курсовая работа разрабатывается на 6-м семестре.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Проектирование» используются как классические методы обучения (лекции, практические занятия), так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;

интерактивные формы обучения:

- ситуационный анализ
- IT-метод
- мастер-класс

Общая трудоемкость дисциплины «Проектирование» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 28 зачетных единиц (1008 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	504
В том числе:	
Лекции	252
Практические занятия	252
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	234
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 1-7 семестры, Курсовая работа – 6 семестр
Трудоемкость (час.)	270
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	28 ЗЕТ / 1008 часов

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	IT-метод		
Очная форма									
Первый этап формирования компетенции									
Тема 1. Сфера применения проектной деятельности в дизайне.	36	27		16	6	6	6	ПК-4 ПК-5 ПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 45 часов
Второй этап формирования компетенции									

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	IT-метод		
Тема 2. Проектирование интерфейсов	36	36		16	6	6	6	ПК-4 ПК-5 ПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 36 часов
Третий этап формирования компетенции									
Тема 3. Проектирование сайта. Введение в Web-дизайн	36	36		16	6	6	6	ПК-4 ПК-5 ПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 36 часов
Четвертый этап формирования компетенции									
Тема 4. Программные средства проектирования Web-страниц	36	36		16	6	6	6	ПК-4 ПК-5 ПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 36 часов
Пятый этап формирования компетенции									
Тема 5. Интерактивные инсталляции	36	36		16	6	6	6	ПК-4 ПК-5 ПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 36 часов
Шестой этап формирования компетенции									
Тема 6. Скриптинг анимации.	36	36		16	6	6	6	ПК-4 ПК-5 ПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>
									Экзамен, 36 часов
Седьмой этап формирования компетенции									
Тема 7. Преддипломное проектирование	36	27		16	6	6	6	ПК-4 ПК-5 ПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Просмотр творческих работ</i>

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	IT-метод		
									Экзамен, 45 часов
Всего:	252	234		126	42	42	42		
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	1008								Экзамен 270 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	28								

Содержание тем учебной 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, видео-ролик, скриптовая анимация, интерактивная инсталляция.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 1. <i>Сфера применения проектной деятельности в дизайне.</i>	Практическое занятие №1. <i>Сфера применения проектной деятельности в дизайне.</i> 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	Просмотр творческих работ
Тема 2. <i>Проектирование интерфейсов.</i>	Практическое занятие №2. <i>Проектирование интерфейсов</i> 1. Разобрать этапы разработки интерфейса сайта (мобильного приложения, приложения для стационарных компьютеров, презентационной панели) 2. Подготовить прототипы интерфейсов 3. Подготовить материалы для разработчиков.	Просмотр творческих работ
Тема 3. <i>Проектирование сайта. Введение в Web-дизайн.</i>	Практическое занятие №3. <i>Проектирование сайта. Введение в Web-дизайн</i> 1. Разобрать модульную структуру нескольких сайтов-примеров. 2. Подготовить прототипы и/или скетчи нескольких страниц сайта. 3. Разработать сайт по заданной тематике.	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 4. Программные средства проектирования Web-страниц.	Практическое занятие №4. Программные средства проектирования Web-страниц. 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	Просмотр творческих работ
Тема 5. Интерактивные инсталляции.	Практическое занятие №5. Интерактивные инсталляции. 1. Интерактивное проектирование в выставочной деятельности 2. Интерактивное проектирование в ярмарочной деятельности 3. Разработка мультимедийных интерактивных 3D презентаций	Просмотр творческих работ
Тема 6. Скриптинг анимации.	Практическое занятие №6. Скриптинг анимации. 1. Создание анимированного персонажа. 2. Процедурная анимация персонажей. 3. Воспроизведение и сэмплирование анимации	Просмотр творческих работ
Тема 7. Преддипломное проектирование.	Практическое занятие №6. Преддипломное проектирование 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.	Просмотр творческих работ

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Проектирование в графическом дизайне», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Большаков П. П. Упаковка как элемент брэнда, М.: Лаборатория книги, 2010 – доступ ЭБС Института
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 – доступ ЭБС Института
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=139774

4. Клещев О.И. Типографика: учебное пособие, Екатеринбург, 2016. – доступ ЭБС Института
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455452
5. 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

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ПК-4, ПК-5, ПК-7 формируются в 1-7 семестрах учебного года, на первом - четвертом этапах освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Проектирование» выделяются семь этапов формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: Темы: 1	основы композиции в дизайне основы теории и методологии проектирования	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования
	Этап 2: Темы: 2	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
	Этап 3: Темы: 3	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии

	Этап 4: Темы: 4	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
	Этап 5: Темы: 5	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
	Этап 6: Темы: 6	приемы гармонизации форм, структур, комплексов	проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
	Этап 7: Темы: 7	механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования	выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Этап 1: Темы: 1	основные направления и последовательность создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании, художественного осмысления, информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования
	Этап 2: Темы: 2	основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие	составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования	информацией об особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды

	Этап 3: Темы: 3	основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие	составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования	информацией об особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды
	Этап 4: Темы: 4	основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие	составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования	информацией об особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды
	Этап 5: Темы: 5	основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие	составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования	информацией об особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды
	Этап 6: Темы: 6	основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие	составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования	информацией об особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды
	Этап 7: Темы: 7	основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие	составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах компьютерного проектирования	информацией об особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды
ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	Этап 1: Темы: 1	типологию объектов дизайн-проектирования основы художественно-технического редактирования и макетирования	применять основы художественно-технического редактирования и макетирования	навыками художественно-технического редактирования и макетирования

	Этап 2: Темы: 2	полиграфические материалы, технологии печати и послепечатной обработки, систему типометрии в полиграфии, классификации печатной продукции, схему издательского процесса	создавать макеты полиграфических изделий, применять технологии печати и послепечатной обработки, использовать систему типометрии в полиграфии, схемы издательского процесса классифицировать печатную продукцию	изготовления макетов полиграфических изделий, технологиями печати и послепечатной обработки, использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции
	Этап 3: Темы: 3	способы исполнения эталонных образцов объектов дизайна в макете, материале	выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале	навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале
	Этап 4: Темы: 4	полиграфические материалы, технологии печати и послепечатной обработки, систему типометрии в полиграфии, классификации печатной продукции, схему издательского процесса	создавать макеты полиграфических изделий, применять технологии печати и послепечатной обработки, использовать систему типометрии в полиграфии, схемы издательского процесса классифицировать печатную продукцию	изготовления макетов полиграфических изделий, технологиями печати и послепечатной обработки, использования систем типометрии в полиграфии, классификаций печатной продукции
	Этап 5: Темы: 5	способы исполнения эталонных образцов объектов дизайна в макете, материале	выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале	навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале
	Этап 6: Темы: 6	способы исполнения эталонных образцов объектов дизайна в макете, материале	выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале	навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале
	Этап 7: Темы: 7	способы исполнения эталонных образцов объектов дизайна в макете, материале	выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале	навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна в макете, материале

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ПК-4, ПК-5, ПК-7, (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
3 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
4 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
5 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

6 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
7 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена и курсовой работы.

6.3. 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

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

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).

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

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

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

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

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 4 этап формирования компетенций

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

6.3.5. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 5 этап формирования компетенций

1. Интерактивное проектирование в выставочной деятельности
2. Интерактивное проектирование в ярмарочной деятельности
3. Разработка мультимедийных интерактивных 3D презентаций

6.3.6. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 6 этап формирования компетенций

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

6.3.7. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 7 этап формирования компетенций

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.

6.3.8. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Вопросы к экзамену 1 семестр:

1. Что такое знак, символ, эмблема?
2. Виды классификации знаков.
3. Определение и функции фирменного стиля.
4. Что такое стилеобразующие элементы?
5. Перечислить функции пиктограмм.
6. Как используется принцип серийности при проектировании?
7. Какая бывает листовая полиграфическая продукция?
8. Что такое модульная сетка?
9. Что такое товарный знак, торговая марка, бренд?
10. Особенности дизайн-проектирования объектов рекламы.
11. Что такое визуальные коммуникации?
12. Навигационные системы в городской среде и в замкнутых пространствах.
13. Что такое редизайн?
14. Что входит в состав предпроектного этапа проектирования?
15. Основные этапы разработки дизайн-проекта.
16. Что такое концептуальный проект?
17. Что такое 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.

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

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

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.
8. Принципы построения системы навигации.
9. Таблицы в HTML. Макетирование web-страницы при помощи таблиц.
10. Конструкция и формат страниц, основные принципы.
11. Домен, уровни доменов.
12. Основные компоненты web-страницы.
13. Использование графики в web-сайтах, виды и различия графических форматов.
14. Фреймы. Плюсы и минусы использования фреймов.
15. Методы оптимизации web-страниц для поисковых роботов.
16. Сервисы корпоративного сайта.
17. Форматирование текста с использованием HTML и CSS.
18. Структура корпоративного web-сайта.
19. Фреймы, контейнеры <frameset> и <frame>.
20. Аббревиатуры WWW. URL, HTTP, FTP, HTML. Расшифровка и перевод на русский язык.

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

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.

Примерная тематика курсовых работ:

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
11. Проектирование интерфейса презентационной панели
12. Проектирование интерфейса информационного стационарного экрана
13. Проектирование с помощью сторибордов
14. Проектирование и разработка Web-сайта
15. Программные средства проектирования Web-страниц

16. Внедрение мультимедийных и интерактивных технологий в музейное пространство
17. Интерактивное проектирование в выставочной и ярмарочной деятельности
18. Разработка и использование интерактивных технологий в образовательной деятельности
19. Разработка мультимедийных интерактивных 3D презентаций
20. Создание анимации в Unity3D

Вопросы к экзамену 7 семестр:

1. Что такое POS-материалы, их виды.
2. Особенности дизайн-проектирования объектов рекламы.
3. Особенности дизайн-проектирования интерфейсов
4. Что такое визуальные коммуникации?
5. Навигационные системы в городской среде и в замкнутых пространствах.
6. Что такое редизайн?
7. Что входит в 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. Что такое концептуальный проект?
15. Что такое эскизный дизайн-проект?
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.

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

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: просмотра творческих работ.

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (*курсовая работа, экзамен*) оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций и осуществляется в форме просмотра работ (*показа творческих заданий (графические листы) на экзаменационном просмотре*). Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Просмотр творческих работ выполняется в форме развески по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача. Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос. При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих и конкретных задач.

Оценка **«хорошо»** ставится, студент способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Оценка **«удовлетворительно»** ставится, если студент способен применять знания, умения в ограниченной области профессиональной деятельности

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Курсовая работа – это законченное самостоятельное исследование, в котором содержится обоснованное решение практической задачи, вытекающее из анализа выбранного объекта, предмета, проблемы, ситуации. Цель написания курсовой работы – научить студента применять полученные знания, умения и навыки на практике для решения конкретных задач. Курсовая работа строго индивидуальна для каждого студента и служит для развития не только профессиональных, но и творческих навыков. Курсовая работа состоит из теоретической части, представленной в виде пояснительной записки объемом не менее 35-40 страниц без приложений и практической части, отражающей концепцию проекта. Пояснительная записка содержит следующие разделы:

Введение

1. Выбор и обоснование темы работы (проекта)
2. Предпроектный анализ (аналоги)
3. Формирование концепции проекта
4. Проектные решения
5. Детальная разработка проекта.
6. Описание и обоснование проектных решений

Заключение

Список литературы

Визуализация проекта

В приложениях к проекту размещаются графические планшеты, альбомы чертежей и другие визуальные материалы. Если в рамках проекта разрабатывались видео и медиа материалы, они должны быть приложены к проекту на электронном носителе. К защите курсового проекта допускаются студенты, выполнившие все части работы в полном объеме и в установленные сроки. Выполненная курсовая работа подписывается студентом, руководителем и представляется на защиту. Защита проводится перед комиссией из 2-3 преподавателей, ведущих курс. Время для доклада - 5-7 минут, после чего членами комиссии задаются вопросы по теме проекта. В докладе студент должен дать обоснование выбора темы исследования, актуальность темы, цели и задачи исследования, краткое содержание глав и выводы по результатам проектирования.

Оценивается работа по результатам защиты с учетом качества выполнения всех частей курсового проекта.

По результатам защиты курсового проекта студент получает оценку, которая проставляется в отдельную ведомость, дублируется отдельной строкой в зачетной книжке студента и выносится во вкладыш диплома о высшем образовании по окончании Института.

Оценка **«отлично»** выставляется если:

- содержание работы: проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы; суждения и выводы носят самостоятельный характер; структура работы логична, материал излагается научно и доказательно; отмечается творческий подход к раскрытию темы курсовой работы;
- степень самостоятельности: авторская позиция, проявляющаяся в сопоставлении уже известных подходов к решению проблемы; предложение собственных оригинальных решений; отсутствует плагиат;
- формулировка выводов: выводы содержат новые варианты решений поставленной проблемы;
- уровень грамотности: владение общенаучной и специальной терминологией; отсутствие стилистических, речевых и грамматических ошибок;
- качество защиты: подготовленность устного выступления, правильность ответов на вопросы, оформление мультимедийной презентации.

Оценка **«хорошо»** выставляется если:

- содержание работы: проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы, содержатся самостоятельные суждения и выводы, теоретически и опытно доказанные;
- структура работы логична, материал излагается доказательно; в научном аппарате содержатся некоторые логические расхождения;
- степень самостоятельности: отсутствует плагиат;
- формулировка выводов: выводы содержат как новые, так и уже существующие варианты решений поставленной проблемы;
- уровень грамотности: владение общенаучной и специальной терминологией; стилистические, речевые и грамматические ошибки присутствуют в незначительном количестве.

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется если:

- содержание работы: проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы, однако суждения и выводы не являются самостоятельными; имеются незначительные логические нарушения в структуре работы, материал излагается ненаучно и часто бездоказательно;
- актуальность слабо обосновывается во введении и не раскрывается в ходе всей работы;
- низкая степень самостоятельности; отсутствует оригинальность выводов и предложений;
- уровень грамотности: слабое владение специальной терминологией; стилистические, речевые и грамматические ошибки.

Оценка «**неудовлетворительно**» выставляется если:

- содержание работы: не проанализирована основная и дополнительная литература по проблематике курсовой работы, суждения и выводы отсутствуют; логика работы нарушена, материал излагается бездоказательно;
- актуальность работы не обосновывается.
- степень самостоятельности: наличие плагиата.
- оригинальность выводов и предложений: выводы не соответствуют содержанию работы.
- уровень грамотности: большое количество стилистических, речевых и грамматических ошибок.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Большаков П. П. Упаковка как элемент брэнда, М.: Лаборатория книги, 2010 – доступ ЭБС Института
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 – доступ ЭБС Института
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=139774
4. Клещев О.И. Типографика: учебное пособие, Екатеринбург, 2016. – доступ ЭБС Института
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455452
5. 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

Дополнительная литература:

1. Мочалова Е. Н. , Галиханов М. Ф. Проектирование тары и упаковки из гофрированного картона: учебное пособие, Казань: Издательство КНИТУ, 2014 – доступ ЭБС Института
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428039&sr=1

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

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

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

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.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Проектирование» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Данная рабочая программа предусматривает использования пакета Adobe.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, в проектной мастерской.

Данные аудитории, а так же помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».