



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

УТВЕРЖДАЮ
Директор ИСАиИ
М.М. Суровцов



04.02.2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Направление подготовки (специальность)
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы
Графический дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения
очно-заочная

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

Магнитогорск
2026 год

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

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна
19.01.2026, протокол № 5
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАИ
04.02.2026 г. протокол № 4
Председатель _____ М.М. Суровцов

Рабочая программа составлена:
доцент кафедры Дизайна, к.п.н. _____ Т.В. Саляева
доцент кафедры Дизайна, к.п.н. _____ А.Д. Григорьев

Рецензент:
Директор ООО ПКФ «Статус» _____ А.Н. Кустов



Лист актуализации рабочей программы

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

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

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

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2029 - 2030 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2030 - 2031 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2031 - 2032 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины «Проектная деятельность» является:

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

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

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

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

Цветоведение и колористика

Технический рисунок

Пропедевтика

Основы шрифтовой и орнаментальной композиции

Культурология

Учебная - учебно-ознакомительная практика

Презентационные технологии представления проектов

Фирменный стиль предприятия

Психология визуального восприятия графических изображений

Производственная - технико-технологическая практика

Основы проектной графики

Региональные особенности дизайна Южного Урала

Производственная - педагогическая практика

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

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

Академическая живопись

Академический рисунок

Иностранный язык

Основы производственного мастерства

Эргономика

Продвижение научной продукции

Правоведение

Философия

Экономика

Декоративная живопись

Компьютерные технологии мультимедийного продукта

Пластическое моделирование

История графического дизайна и рекламы

Материаловедение и технологии современного полиграфического производства

Методика преподавания дизайна в средней школе

Теория и история дизайна

Типографика

Фотографика

Цифровое искусство в графическом дизайне
 Информационные технологии в графическом дизайне
 Информационные технологии мультимедийного продукта
 Научные исследования в области мультимедийного продукта
 Научные исследования в области полиграфического продукта
 Проектирование и макетирование печатного издания
 Производственная – преддипломная практика
 Разработка иллюстрации средствами современных технологий
 Разработка мультимедийного продукта

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

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

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

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

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

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

- контактная работа – 60,7 академических часов;
- аудиторная – 54 академических часов;
- внеаудиторная – 6,7 академических часов;
- самостоятельная работа – 978,5 академических часов;
- в форме практической подготовки – 2 академических часов;
- подготовка к экзамену – 25,2 академических часов

Форма аттестации - экзамен, зачет, курсовой проект, зачет с оценкой

Раздел/ тема дисциплины	Курс	Аудиторная контактная работа (в академических часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. 1 Раздел Основные понятия графического дизайна								
1.1 ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	2			8	6	сбор информации	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-4.1, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.2, ПК-3.2, ПК-3.3, ОПК-3.1
1.2 Этапы проектирования объектов графического дизайна.				4	9	Практическая работа	Тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-4.1, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2
1.3 Разработка фирменного стиля магазина одежды. История одежды, ассортимент, помещения. Создание элементов фирменного стиля магазина мужской одежды "Дресс коут"					46,6	практическая работа	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-4.1, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2
Итого по разделу				12	61,6			
2. 2 Раздел Разработка фирменного стиля творческой студии								

2.1 Анализ аналогов по заданной теме	2				36	работа с интернетисточниками	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.1
2.2 ПРЕДПРОЕКТНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ЭЛЕМЕНТОВ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ.					20	Практическая работа	Тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.1
2.3 ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ПО РАЗРАБОТКЕ ПРИНТОВ ДЛЯ ОДЕЖДЫ. ПРОЕКТНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ПО РАЗРАБОТКЕ LOOKBOOK ДЛЯ БРЕНДА ОДЕЖДЫ				2	33,4	Практическая работа	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.2, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-3.1
Итого по разделу				2	89,4			
Итого за семестр				14	151		экзамен, зачёт	
3. 3. Раздел Разработка фирменного стиля институтов общественного питания								
3.1 Анализ аналогов институтов общественного питания. Классификация институтов общественного питания. Определение темы для проектирования	3			4	82	сбор информации в интернетисточниках.	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-5.1, ОПК-4.1, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-3.1
3.2 Разработка фирменного стиля институтов быстрого питания.				6	107,5	практическая работа	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ОПК-5.1, ОПК-4.1, ПК-2.1
Итого по разделу				10	189,5			
Итого за семестр				10	189,5		экзамен, зао, кп	
4. 4 Раздел Разработка фирменного стиля общеобразовательных								

учреждений								
4.1 Разработка фирменного стиля общеобразовательных школ.	4			10	140	сбор информации	тест	
4.2 Разработка элементов фирменного стиля учреждений дополнительного образования.				6	232	сбор и обработка информации	тест	
Итого по разделу				16	372			
Итого за семестр				16	372		зачёт, зао	
5. 5 Раздел Разработка элементов фирменного стиля на свободную тему								
5.1 Определение темы. Анализ аналогов.	5			10	149	сбор и обработка информации	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-5.1, ОПК-4.1, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-4.1, ПК-5.1
5.2 Проектирование элементов фирменного стиля по выбранной теме. Определение списка элементов, графического и колористического начертания. Обработка изображений в графических редакторах				4	117	практическая работа	тест	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ОПК-5.1, ОПК-4.1, ОПК-3.1, ОПК-3.2, УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-4.1, ПК-5.1
Итого по разделу				14	266			
Итого за семестр				14	266		зачёт, зао	
Итого по дисциплине				54	978,5		экзамен, зачет, курсовой проект, зачет с оценкой	

5 Образовательные технологии

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

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

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

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

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

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

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

Формы учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

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

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

Основные типы проектов:

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

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

Формы учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

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

6. Информационно-коммуникационные образовательные технологии – организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

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

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) Основная литература:

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

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

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

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

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

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

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

б) Дополнительная литература:

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

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

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

4. Жданова, Н. С. Основы дизайна и проектно-графического

моделирования [Текст]: учебно-методическое пособие [для вузов] / Н. С. Жданова; МаГУ; [рецензент М. В. Соколов]. - Магнитогорск: [Изд-во МаГУ], 2013. - 189 с.: ил. - Библиогр.: с. 169-170.

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

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

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

в) Методические указания:

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

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

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Adobe Design Premium CS 5.5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
Adobe Flash Professional CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
CorelDraw X3 Academic Edition	№144 от 21.09.2007	бессрочно
CorelDraw X4 Academic Edition	К-92-08 от 25.07.2008	бессрочно
CorelDraw X5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно
График-студии Лайт	свободно распространяемое ПО	бессрочно

Autodesk 3ds Max Design 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk Architecture 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Civil 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Electrical 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Map 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk Navisworks Manage 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Браузер Mozilla Firefox	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Браузер Yandex	свободно распространяемое ПО	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Федеральное государственное бюджетное учреждение «Федеральный институт промышленной собственности»	URL: http://www1.fips.ru/
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Электронная база периодических изданий ООО «ИВИС»	https://eivis.ru/

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

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

Практическая работа № 1

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

Цель – создание логотипа.

Материалы – бумага чертежная формата А4.

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

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

Выполнение:

Этап 1 Эскизирование

Этап 2 Создание черно-белого и колористического вариантов логотипа.



Рис. 1 Этапы создания логотипа

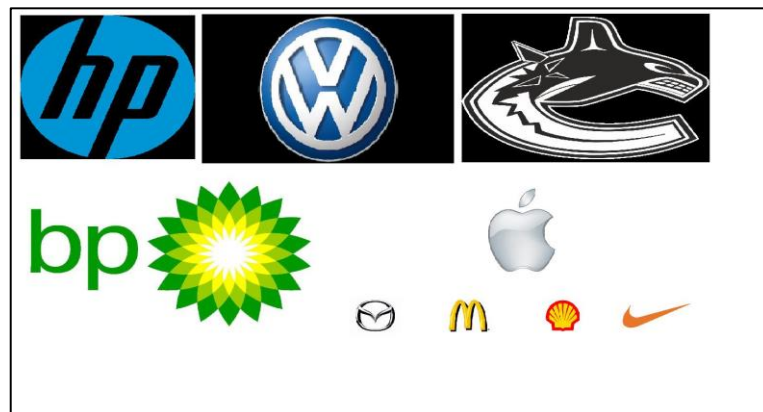


Рис. 2 Примеры логотипов

Практическая работа № 2

Задание – разработка афиши на тему по вашему выбору

Цель – создание афиши.

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

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

Итог: лист формата А4. Тематическая афиша

Готовый лист сфотографировать или отсканировать и выслать преподавателю на портал.

Выполнение:

Этап 1 Эскизирование афиши.



Рис. 2 Пример афиши

Практическая работа № 3

Задание – разработка буклета на тему по вашему выбору

Цель – создание буклета.

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

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

Итог: лист формата А4. буклет

Готовый лист сфотографировать или отсканировать и выслать преподавателю на портал.

Выполнение:

Этап 1 Эскизирование

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

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



Рис. 1 Буклет 1



Рис.2 Буклет 2



Задание – составление реферата на заданную тему.

Цель – составление реферата.

Материалы – интернет.

Инструменты – ПК.

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

Рекомендации по написанию реферата:

1. Выбрать тему для реферата. См. ниже темы рефератов
2. Изучить исторические сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты и вставить в лист «СОДЕРЖАНИЕ»
3. Изучить технологические сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты «СОДЕРЖАНИЕ»
4. Изучить основные материалы, инструменты и оборудования. Разбить изученный материал на пункты «СОДЕРЖАНИЕ»
5. Подобрать иллюстраций по необходимости (15-20 шт.).

6. Требования к форматированию. Титульная стр. оформляется в свободном формате; лист «Содержание» - ОБЯЗАТЕЛЬНО (Рис. 1); Предпоследний лист «Список использованной». Общий объем 20 стр. Текст выполняется в редакторе Microsoft Office Word со следующим форматированием: Формат страницы: А4 (210×297 мм). Поля: 2 см – со всех сторон. Шрифт: размер (кегель) – 14; тип – Times New Roman. Переносы слов – автоматически, красная строка – автоматически. Цвет шрифта - черный

Темы для рефератов:

1. История и теория визитки
2. История и теория настольного календаря
3. История и теория календарей
4. История и теория сувенирных открыток
5. История и теория брелка
6. История и теория сувенирной кружки
7. История и теория магнитов
8. История и теория сувенирных значков
9. История и теория книги
10. История и теория суперобложки для книг
11. История и теория париков
12. История и теория флажков
13. История и теория листовки
14. История и теория буклета
15. История и теория проспекта
16. История и теория этикетки
17. История и теория упаковочной продукции
18. История и теория сувенирной продукции
19. История и теория кошельков
20. История и теория футболки и бейсболки

Практическая работа № 5

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

Цель – составление презентации.

Материалы – интернет.

Инструменты – ПК.

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

Рекомендации по составлению презентации:

1. Выбрать тему для презентации. См. ниже темы презентаций
2. Изучить исторические сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты .
3. Изучить технологические сведения по теме. Разбить изученный материал на пункты

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

Темы для презентации:

1. История и теория визитки
2. История и теория настольного календаря
3. История и теория календарей
4. История и теория сувенирных открыток
5. История и теория брелка
6. История и теория сувенирной кружки
7. История и теория магнитов
8. История и теория сувенирных значков
9. История и теория книги
10. История и теория суперобложки для книг
11. История и теория париков
12. История и теория флажков
13. История и теория листовки
14. История и теория буклета
15. История и теория проспекта
16. История и теория этикетки
17. История и теория упаковочной продукции
18. История и теория сувенирной продукции
19. История и теория кошельков
20. История и теория футболки и бейсболки

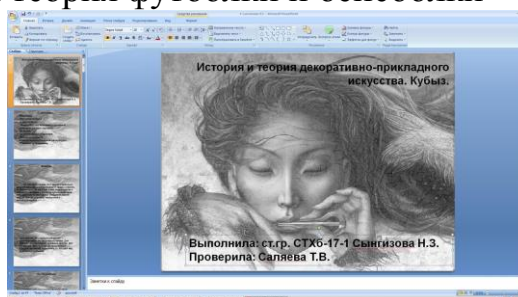


Рис. 1 Образец первого слайда

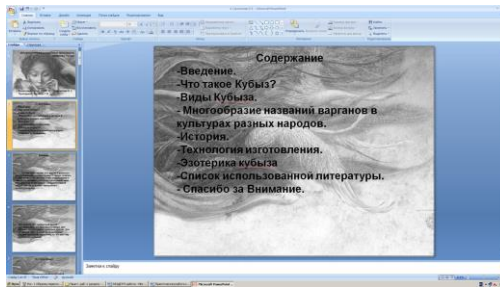


Рис. 2 Образец второго слайда

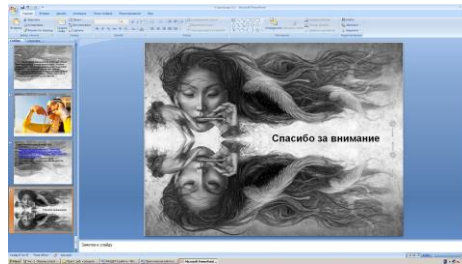


Рис. 3 Образец последнего слайда

Темы для презентации:

21. История и теория книги
22. История и теория бумаги
23. История и теория зеркал
24. История и теория чернил
25. История и теория пластика
26. История и теория банерной ткани
27. История и теория печатного станка
28. История и теория значков
29. История и теория шариковой ручки
30. История и теория светильников
31. История и теория подсвечников
32. История и теория лестниц
33. История и теория канцелярских товаров
34. История и теория ПК
35. История и теория витрин магазинов
36. История и теория светодиодной ленты
37. История и теория вывесок магазинов

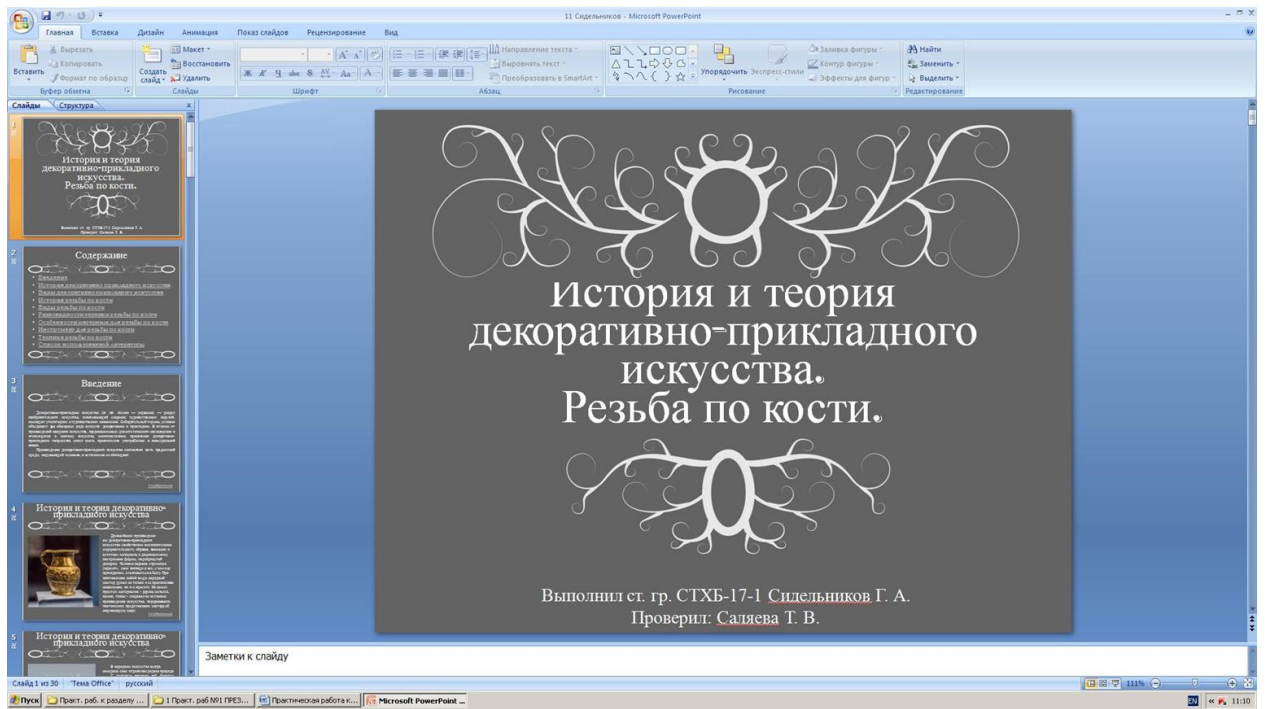


Рис. 1 Образец первого слайда

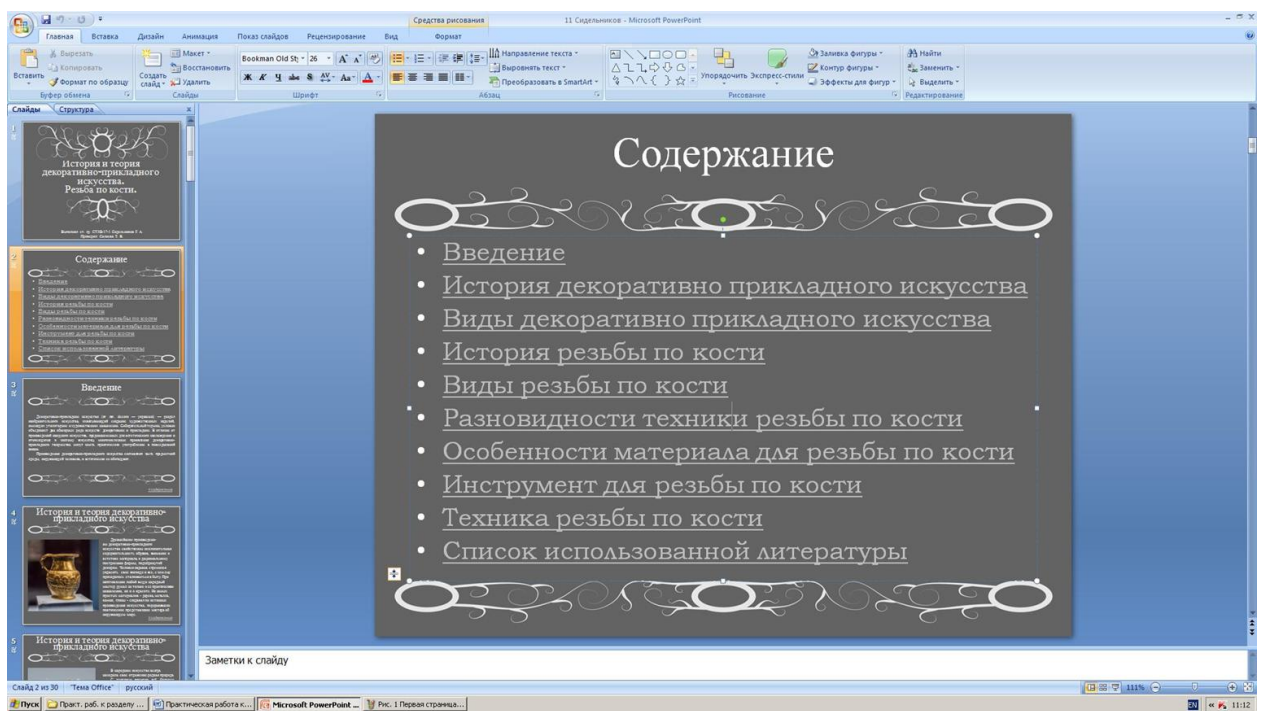


Рис. 2 Образец второго слайда

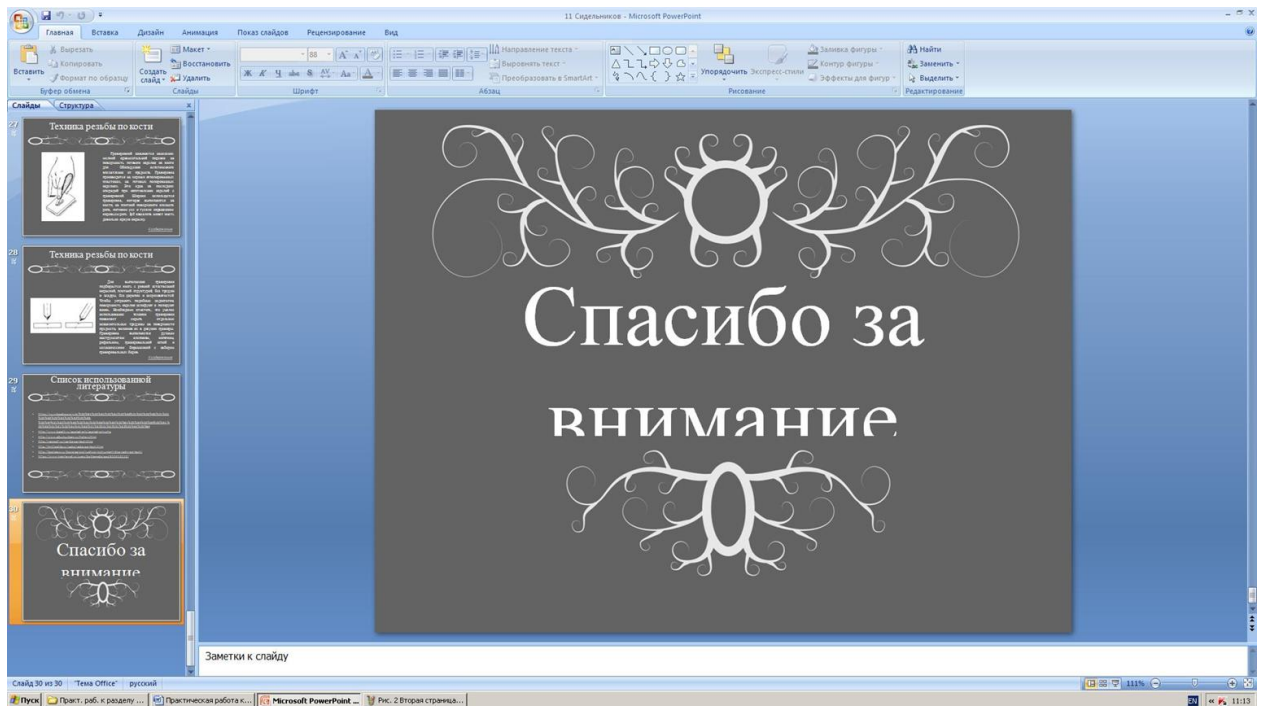


Рис. 3 Образец последнего слайда

Промежуточный тест 1

1. Что такое графический дизайн?
 - слесарное дело
 - художественно-проектная деятельность
 - автодело
 - кулинария
1. Чем занимается графический дизайн?
 - Продает сухофрукты
 - Проектирует объекты полиграфии и рекламы
 - Распространяет слухи
 - Изобретает машины
1. Проектирует ли графический дизайн логотипы?
 - да
 - нет
 - не знаю
 - категорически нет
1. Разработка рекламных объектов относится к виду деятельности графического дизайна?
 - да
 - нет
 - не знаю

- категорически нет
1. Что такое фирменный стиль?
 - это набор картинок с определенной тематикой
 - единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы
 - это набор разнохарактерных графических знаков
 1. В сферу деятельности графического дизайна входит разработка слогана?
 - да
 - нет
 - не знаю
 - категорически нет
 1. Сколько элементов или объектов входит в состав фирменного стиля ?
 - 5
 - По необходимости
 - 23
 - 1
 1. Какую работу осуществляет графический дизайнер?
 - Разрабатывает рецепты салатов
 - Разрабатывает коллекцию одежды
 - Разрабатывает
 - Разрабатывает фирменные стили и рекламные объекты.
 1. Что такое логотип?
 - графический знак, эмблема или символ
 - табличка с номером дома
 - товарный ценник
 - графический карандаш
 1. Относится ли сувенирная продукция к элементам фирменного стиля?
 - категорически нет
 - нет
 - не знаю
 - да
 1. Как вы считаете можно ли отнести к элементам фирменного стиля кружки, ручки, брелки с логотипами?
 - категорически нет
 - нет
 - не знаю
 - да

1. Настольный календарь с логотипом компании может принадлежать к набору фирменного стиля?
 - категорически нет
 - да
 - нет
 - не знаю

1. Кто считается первым официальным дизайнером, создавшим фирменный стиль?
 - Иван Грозный
 - Петер Беренс
 - Михаил Ломоносов
 - Михаил Лермантов

1. Товарный знак – это объект графического дизайна ?
 - категорически нет
 - да
 - нет
 - не знаю

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

Промежуточный тест 2

1. Является ли логотип объектом графического дизайна?
 - сомневаюсь
 - да
 - нет
 - ни в коем случае

1. Что такое Логотип?
 - это система для разлива молока
 - это специально разработанная, стилизованная сокращенная форма названия фирмы, часто в оригинальном начертании
 - это система для составления расписания
 - это система составления плана работы

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

- нет
- да
- никогда
- сомневаюсь

1. Что является мощным средством идентификации логотипа?

- Цветовая гамма
- Вкус
- Графика
- Запах

1. Что такое шрифт?

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

1. Является ли афиша объектом графического дизайна?

- сомневаюсь
- да
- нет
- ни в коем случае

1. Что такое афиша?

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

1. Является ли плакат объектом графического дизайна?

- сомневаюсь
- да
- нет
- ни в коем случае

1. Входит ли разработка логотипа в разработку фирменного стиля?

- нет
- да
- никогда
- сомневаюсь

1. Является ли открытки объектом графического дизайна?

- сомневаюсь
- да
- нет
- ни в коем случае

1. Входит ли разработка афиши в разработку фирменного стиля?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

1. В какой стране появились первые визитки?

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

1. Входит ли разработка плаката в разработку фирменного стиля?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

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

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

1. Можно ли отнести визитную карточку к полиграфической продукции?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

Промежуточный тест 3

1. Разработка фирменного стиля относится к области графического дизайна?

- сомневаюсь
- да
- нет
- ни в коем случае

1. Что такое ИСАиИ?

- Институт в котором я учусь

- Магазин продуктов
- Супермаркет
- Гараж

1. Плакат является полиграфической продукцией?

- нет
- да
- никогда
- сомневаюсь

1. Можно ли печатать плакат на пластике?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

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

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

1. Является ли бренд элементом фирменного стиля?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

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

- никогда
- да
- нет
- сомневаюсь

1. Главная цель плакатов – это....?

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

1. Можно ли отнести ручки с логотипом к сувенирной продукции

- да
- никогда

- нет
- сомневаюсь

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

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

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

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

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

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

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

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

1. Можно ли отнести постельные комплекты к сувенирной продукции?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

1. Можно ли отнести хрустальные бокалы к сувенирной продукции?

- никогда
- нет
- сомневаюсь
- да

Промежуточный тест4

1. Является ли фирменный стиль разделом графического дизайна?
 - сомневаюсь
 - да
 - нет
 - ни в коем случае
1. Что продается в магазине мужской одежды?
 - Мужская одежда
 - Детская одежда
 - Канцелярские товары
 - Продукты
1. Изобретением какой моды стал мужской деловой костюм в современном понимании?
 - немецкой моды 20 века
 - английской моды 19 века
 - итальянской моды 18 века
 - французской моды 16 века
1. Какой элемент стал разновидностью делового костюма?
 - стал фрак
 - стал галстук
 - стала бабочка
 - стал ремень
1. Как вы считаете в XIX веке формат мужского костюма и внешний вид стал обычной одеждой?
 - да
 - нет
 - никогда
 - сомневаюсь
1. В каком веке в мужскую моду пришел длинный сюртук?
 - XVII
 - XVI
 - XI
 - VI
1. В каком веке появился фрак?
 - VIII
 - XVIII
 - XVI

- XV

1. Как вы считаете может ли мужской костюм являться элементов фирменного стиля?

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

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

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

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

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

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

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

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

- по необходимости
- нет
- никогда
- сомневаюсь

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

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

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

- никогда
- сомневаюсь
- да
- нет

1. Допустим ли белый цвет в мужском костюме?

- никогда
- да
- нет
- сомневаюсь

Промежуточный тест 5

1. Какое количество объектов включает фирменный стиль?

- 50
- По необходимости
- 1000000
- 3

1. Кто занимается разработкой фирменного стиля?

- стилист
- дизайнер
- менеджер
- дворник

1. Слоган – это обязательный элемент фирменного стиля?

- никогда
- да
- нет
- сомневаюсь

1. Деловая документация содержит логотип компании?

- да
- нет
- по необходимости
- сомневаюсь

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

- никогда
- всегда
- нет
- по необходимости

1. Из какого материала изготавливают фирменные пакеты компании?

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

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

- нет
- всегда
- никогда
- сомневаюсь

1. С чего начинается разработка фирменного стиля?

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

1. Фирменный стиль содержит аннотации

- да
- нет
- никогда
- сомневаюсь

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

- никогда
- сомневаюсь
- нет
- да

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

- да
- нет
- сомневаюсь
- никогда

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

- да
- никогда
- нет

- сомневаюсь
1. Могут ли полотенце для рук и лица являться элементами фирменного стиля?
 - сомневаюсь
 - да
 - нет
 - никогда
 1. Кто может разрабатывать сувенирные открытки?
 - . стилист
 - повар
 - дизайнер
 - . водитель
 1. Может ли графический дизайнер участвовать в создании праздничного торта?
 - .никогда
 - конечно
 - .нет
 - . сомневаюсь

Промежуточный тест 6

1. Разрабатывает ли графический дизайнер вывеску магазина?
 - сомневаюсь
 - да
 - нет
 - ни в коем случае
1. Стандартный размер баннера уличного вдоль дороги?
 - 3мX6 м
 - 1мX4м
 - 6мX6м
 - 2мX8м
1. Какое количество объектов включает фирменный стиль?
 - 80
 - По необходимости
 - 700
 - 1
1. В какой программе составляется презентация?
 - Корел
 - Эксель
 - Фотошоп
 - PowerPoint

1. Занимается ли разработкой сувенирной продукции графический дизайнер?
 - сомневаюсь
 - да
 - нет
 - ни в коем случае

1. Работник какой профессии занимается разработкой фирменного стиля?
 - автослесарь
 - дизайнер
 - педагог
 - Воспитатель

1. Проектирование буклета относится к области графического дизайна?
 - да
 - никогда
 - нет
 - сомневаюсь

1. С какого документа начинается разработка фирменного стиля?
 - С идеи
 - С концепции
 - С модуля
 - С технического задания

1. Может ли графический дизайнер участвовать в создании ледовых городков?
 - .никогда
 - конечно
 - .нет
 - .сомневаюсь

1. Проектирование суперобложки для книги относится к области графического дизайна?
 - сомневаюсь
 - да
 - нет
 - никогда

1. Проектирование подарочных коробок для конфет относится к области графического дизайна?
 - сомневаюсь
 - никогда

- нет
- да

1. Объект рекламы баннер - является элементом фирменного стиля?

- никогда
- сомневаюсь
- нет
- Да

1. Проектирование упаковки для новогодних кульков относится к области графического дизайна?

- всегда
- нет
- никогда
- сомневаюсь

1. Специалист какой профессии может разрабатывать сувенирные открытки?

- журналист
- продавец
- дизайнер
- учитель

1. Проектирование новогоднего календаря относится к области графического дизайна?

- никогда
- сомневаюсь
- нет
- всегда

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

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности		
ОПК-6.1	Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий	Дайте определение понятию дизайн-проект 38. Место анализа и синтеза в проектной деятельности 39. Перечислите основные требования к дизайн-проекту. 40. Опишите этапы, задачи и подходы при выполнении дизайн-проекта (последовательность проектирования). 41. Перечислите графические редакторы для осуществления задач в дизайн-проекте.
ОПК-6.2	Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам	1. Поиск и обмен информацией в информационном пространстве 2. Создание визуальной информации на основе полученных данных 3. Определение целей и задач дизайн-проекта для построения типичных моделей 4. Переработка данных изученных образцов для определения этапов построения типичных моделей
ОПК-6.3	Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности	1. Представление результатов обработки данных в виде визуальных объектов к дизайн-проекту. (презентация, анимация, видеоролик)
ОПК-5: Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях		
ОПК-5.1	Участвует в организации и проведении художественных выставок, профессиональных конкурсах, фестивалях и иных творческих мероприятиях	1. Представление плана организации выставки, семинара, мастер-класса, фестиваля И ИНЫХ творческих мероприятиях. 2. Создание плана работы групп по реализации и проведения художественных выставок, профессиональных конкурсах, фестивалях и иных творческих мероприятиях. 3. Разработка мастер-классов по тематике творческих мероприятий 4. Создание и проектирование творческих и

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		креативных работ для запланированных мероприятий 5. Разработка фирменного стиля мероприятия
ОПК-4: Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		
ОПК-4.1:	Конструирует и моделирует объекты, арт-объекты архитектурно-пространственной среды, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции	Использование методов конструирования и моделирования для построения моделей и объектов графического дизайна <ul style="list-style-type: none"> • Применение современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий в проектировании объектов графического дизайна; • Составление глоссария основных терминов и определений в дизайн-проектировании • Составление колористических карт для дизайн-проекта • Составление реферата по шрифтовой культуре для дизайн-проектов
ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)		
ОПК-3.1:	Самостоятельно выполняет поисковые эскизы и чертежи изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению проектно-художественной задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Составление рукотворных эскизов на различной дизайнерской бумаге по теме проекта 2. Использование вариативного подхода в создании первоначальных эскизов 3. Использование стилизации в дальнейшей проработке эскизов. 4. Разработка этапов дизайн-проекта с применением средств проектной графики 5. Составление аннотаций и чертежей для дизайн-проекта
ОПК-3.2:	Синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании	<ol style="list-style-type: none"> 1. Определение актуальности дизайн-проекта 2. Составление обоснований этапов дизайн-проекта 3. Составление описания портрета потребителя в разрабатываемом дизайн-проекте

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека	
УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений		
УК-2.1:	Определяет круг задач в рамках поставленной цели и предлагает способы их решения и ожидаемые результаты; оценивает предложенные способы с точки зрения соответствия цели проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Определение концептуальных вариативных решений тематики дизайн-проекта 2. Утверждение цели дизайн-проекта 3. Составление технического задания по проектированию задания 4. Определение основных задач, путем обсуждения (индивидуальные, групповые) 5. Проведение семинара по обсуждению рациональности целей и задач к дизайн-проектам
УК-2.2:	Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разработка поэтапного решения поставленной цели и задач дизайн-проекта 2. Составление технологических карт в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм
УК-2.3:	Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования	<ol style="list-style-type: none"> 1. Составление обмеров, разверток, чертежей объектов в дизайн-проектировании 2. Составление тестов-опросников для потребителей для реализации дизайн-проекта 3. Поэтапная работа в реализации дизайн-проектов 3. Представляет результат
ПК-1: Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
ПК-1.1:	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создание эскизов объектов графического дизайна с использованием средств технического рисунка 2. Использование графических элементов в разработке элементов фирменного стиля 3. Разработка вариантов шрифтовой композиции в соответствии с техническим заданием дизайн-проекта 4. составление линейно-конструктивного построения отдельных элементов фирменного стиля
ПК-1.2:	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими	<ol style="list-style-type: none"> 1. Использование интернет пространства для составления аннотаций для дизайн-проекта 2. Использование графических дизайн-программ для создания объектов графического дизайна

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	дизайн-программами	(визуализация, развертки упаковки, буклетов, лифлетов, приглашений и др. объектов графического дизайна
ПК-2: Способен корректировать концепт-проект в соответствии с предъявляемыми требованиями		
ПК-2.1:	Корректирует концепт-проект в соответствии	Делает необходимые корректировки в соответствии с предъявляемыми требованиями (доработка колористических карт и шрифтовой композиции, стилизация графических элементов, макетирование печатного издания)
ПК-2.2:	Оптимально применяет технические требования при создании концепт-проекта	Для корректировки дизайн-проекта применяет технические требования в соответствии с общей концепцией проекта
ПК-3: Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна		
ПК-3.1:	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна	Использует такие средства дизайна как линии, формы, текстуру, цвет для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна. Делает контурные линии, создающие границы вокруг или внутри объекта; разделительные линии, делящие пространство, и декоративные, используемые для украшения объекта.
ПК-3.2:	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна	Все рабочие эскизы создаются с использованием графических редакторов. Эти компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3:	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна	1. В соответствии с поставленными задачами дизайн-проекта составляет аннотации, чертежи, схемы и таблицы. 2. Разрабатывает развертки и презентационные листы объектов графического дизайна
ПК-4: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам		
ПК-4.1:	Самостоятельно проводит предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам	1.Исследует аналоги по теме дизайн-проекта 2. Составляет опросники по теме дизайн-проекта 3. Составляет тесты для потребителей по теме дизайн-проекта 4. Систематизирует полученную информацию в докладе
ПК-5: Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики		
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту,	Составляет пояснительную записку, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили	развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили