Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 17.09.2025 11:50:52
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ
Директор
_____ /С.Ю. Биричев/
«27» февраля 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Графический дизайн

Направление
54.04.01 Дизайн

Профиль
Графический дизайн

Квалификация
Магистр

Форма обучения
Очно-заочная

Москва, 2025 г.

Разработчик(и):

К.э.н, доцент, доцент каф.едры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»  /И.С. Самойленко/

Согласовано:

Заведующий кафедрой «Художественно-техническое оформление печатной продукции»  /Е.Б. Третьяк/

Заседание кафедры 29.01.2025 протокол № 6

Содержание

1. 4
2. 9
3. 9
3.1. 9
3.2. 10
3.3. 11
3.4. 13
3.5. 13
4. 14
4.1. 14
4.2. 14
4.3. 15
4.4. 16
4.5. 16
4.6. 16
5. 17
6. 17
6.1. 17
6.2. 17
7. 17
7.1. 18
7.2. 18
7.3. 20

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа составлена в 2022 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования направления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.

Образовательной программой по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн».

Рабочим учебным планом по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн».

К основным ***целям освоения дисциплины*** «Графический дизайн» следует отнести:

- приобретение навыков разработки проектов в области разработки систем визуальной идентификации для предприятий различных отраслей и сфер в мультимедийной среде, принципов управления проектами, отделами и организациями на примере творческого коллектива, формирование навыков управленческой работы и ответственности за принятые решения и сотрудников.

— всестороннее изучение и практическое освоение методик, инструментов и технологий художественно-графического проектирования и разработки систем визуальной идентификации брендов;

— формирования комплексного подхода к проектированию визуально-графического комплекса, имеющего потенциал создания долгосрочных маркетинговых коммуникаций;

— развитие проектно-аналитического мышления, определяющего потенциальные возможности дизайна в решении экономических задач

Основные ***задачи освоения дисциплины*** «Графический дизайн»:

— приобретение навыков проведения предпроектных исследований,
— навыков разработки систем визуальной идентификации,
— практика разработки дизайн проектов рекламного назначения,
— практика разработки мультимедийных проектов,
— практика принятии управленческих решений при работе над художественно-графическими проектами.

Обучение по ***дисциплине «Б.1.2.1 Графический дизайн»*** направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	***Владеть*** "Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформление результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации" ***Уметь*** "Выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем

	визуальной информации, идентификации и коммуникации Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформлять результаты дизайнерских исследований" ***Знать*** "Методы проведения комплексных дизайнерских исследований Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна"
ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методиками подбора и изучения информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методиками предварительной проработкм эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методиками составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. **Уметь:** Составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

	Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Проводить презентации дизайн-проектов Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Знать:**Типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональная терминология в области дизайна.
ПК-3 Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методиками разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Техниками визуализация образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Навыками согласования с возможностями производства воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Навыками подготовки графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство. ***Уметь*** *:* Работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

	Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Презентовать и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. **Знать:** Методы организации творческого процесса дизайнера. Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика. Теорию композиции, типографику, фотографику, мультипликацию. Художественное конструирование и техническое моделирование. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональнкю терминология в области дизайна.
ПК-4 Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методиками формирования художественной политики дизайнерской организации. Методиками формирования персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп. Навыками презентация дизайн-проектов заказчику. Навыками планирования участия дизайнеров в выставках, конкурсах. **Уметь:** Осуществлять календарно-ресурсное планирование. Систематизировать и распределять действия подчиненных. Проводить презентации дизайн-проектов. Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной

	информации, идентификации и коммуникации различной сложности. **Знать:**Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Основы менеджмента. Профессиональная терминология в области дизайна.
ПК-5 Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методиками распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива. Методиками организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методиками организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации. **Уметь:** Управлять творческим коллективом. Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие. Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами. Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками. Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах. **Знать:** Методики и принципы организации процесса дизайн-проектирования. Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности. Профессиональную терминология в области дизайна.
ПК-6 Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методами проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

	Методами определения необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Уметь:** Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Знать:**Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн» для всех форм обучения.

Дисциплина «Графический дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части блока 1:

- Методология дизайн-проектирования;
- Современные проблемы дизайна;
- Арт-дирекшн.

В вариативной части Блока 1:

- Технологическое предпринимательство в дизайне;

Копирайтинг.

В блоке 2 (Практики):

- Преддипломная практика;

В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация):

- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 37 зачетных единиц (1 332 часов) для очно-заочной формы обучения.

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очно-заочная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			1	2	3	4
	Аудиторные занятия	**308**	**56**	**108**	**84**	**72**
	УВ том числе:					
.1	Лекции	2	2	0	0	0
.2	Семинарские/практические занятия	0				
.3	Лабораторные занятия	306	54	108	72	72
	Самостоятельная работа	**1024**	**232**	**432**	**288**	**72**
	В том числе:					
.1	Изучение литературы по дисциплине		62	100	84	18
.2	Выполнение практических заданий		170	332	202	54
	Промежуточная аттестация					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экз	экз	экз	экз
	Итого	**1332**	**288**	**540**	**372**	**144**

3.2 Тематический план изучения дисциплины

(по формам обучения)

3.2.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
	Раздел 1. Основы графического дизайна	**288**	**2**		**56**		**228**
1	Тема 1. Основы графического дизайна		2		6		32
2	Тема 2. Композиция в графическом дизайне				8		30
3	Тема 3. Цвет в графическом дизайне				9		17
4	Тема 4. Шрифт в графическом дизайне				6		27
5	Тема 5. Типографика				9		17
6	Тема 6. Инфографика				6		17
7	Тема 7. Фотография				6		17
8	Тема 8. Дизайн-проектирование				6		17
	Раздел 2. Графический дизайн в областях и сферах	**540**			**108**		**432**
9	Тема 1. Виды графического дизайна.				27		108
10	Тема 2. Визуальная айдентика				27		108
11	Тема 3. Дизайн упаковки				27		108

12	Тема 4. Дизайн бренд-коммуникаций				27		108
	Раздел 3. Визуальная айдентика	**360**			**72**		**288**
13	Тема 1. Логотип в современной айдентике				18		72
14	Тема 2. Визуальная идентификация бренда компаний и организаций				18		72
15	Тема 3. Визуальная идентификация FMCG бренда				18		72
16	Тема 4. Рекламный контент в визуальных коммуникациях бренда				18		72
	Раздел 4. Мультимедиа дизайн-проектирование, UI-дизайн, дизайн интернет систем коммуникаций и пользовательских интерфейсов, дизайн видеопроектов и интерактивных объектов.	**144**			**72**		**72**
17	Тема 1. Анализ возможностей				11		14
18	Тема 2. Формирование концепции				10		14
19	Тема 3. Разработка проекта				11		16
20	Тема 4. UI kit и компоненты проекта				11		14
21	Тема 5. Презентация проектов				11		14
	Итого	**1332**	**2**		**308**		**1 024**

3.3 Содержание дисциплины

Раздел 1. Основы графического дизайна

Тема 1. Основы графического дизайна

Графический дизайн. Социокультурные основания и специфика. Трактовка понятия дизайн, Социокультурные основания и специфика. Трактовка понятия дизайн. Виды графического дизайна. Реклама как область графического дизайна. Реклама как область графического дизайна. Бренд в графическом дизайне.

Тема 2. Композиция в графическом дизайне

Виды композиции. Типы композиции. Основные приёмы композиции. Художественные тропы. Движение и звук. Монтаж.

Тема 3. Цвет в графическом дизайне

Цвет в дизайне. Цветовые модели.

Тема 4. Шрифт в графическом дизайне

Каллиграфия. Шрифтовая классификация. Выбор шрифта. Леттеринг. Логотип

Тема 5. Типографика

Типографика в графическом дизайне. Макротипографика. Микротипографика

Тема 6. Инфографика

Визуализация данных. Классификации визуальных элементов информации.

Тема 7. Фотография

Виды и функции фотографии. Фотография в графическом дизайне. Фотостиль.

Тема 8. Дизайн-проектирование

Проектная культура. Методы дизайн-проектирования. Прототипирование. Тестирование. Презентация.

Раздел 2. Графический дизайн в областях и сферах

Тема 1. Виды графического дизайна.

Виды графического дизайна. Рынок коммуникационных услуг. Профессиональные ассоциации. Конкурсы в графического дизайна.

Тема 2. Визуальная айдентика

Основы брендинга, виды визуальной айдентики и тренды в этой области, визуальная айдентика в областях и сферах, проектные работы в области разработки визуальной составляющей бренда, предпроектная подготовка в области разработки визуальной составляющей бренда, особенности проведения дизайн-аудита в проектах разработки визуальной составляющей бренда, метафора и семиотика бренда и ее влияние на разработку визуальной айдентики, визуальные атрибуты бренда, логотип, логоблок в современной айдентике, фотографика и иллюстрация в современной айдентике, формализация визуальных стандартов бренда.

Тема 3. Дизайн упаковки

Задачи дизайна упаковки, как элемента визуальной айдентики, использование художественных средств в дизайне упаковки, ведение проектов разработки дизайна упаковки.

Тема 4. Дизайн бренд-коммуникаций

Особенности дизайна бренд-коммуникаций в мультиканальном мире, дизайн ATL коммуникаций бренда, особенности рекламного дизайна BTL коммуникаций бренда, особенности дизайна digital коммуникаций бренда.

Раздел 3. Визуальная айдентика

Тема 1. Логотип в современной айдентике

Логотип в классической айдентике (графические, текстовые, комбинированные). Логотип в динамической айдентике. Анимированный логотип. Объемный логотип. Логофолио.

Тема 2. Визуальная идентификация бренда компаний и организаций

Элементы визуальной идентификации бренда компаний и организаций. Типографика в брендинге компаний и организаций. Цвет в визуальной идентификации бренда. Знаковая система в современной айдентике.

Тема 3. Визуальная идентификация FMCG бренда

Элементы визуальной идентификации FMCG бренда. Типографика в FMCG брендинге. Цветовое кодирование в FMCG брендинге. Знаковая система в FMCG брендинге. Ключевые рекламоносители FMCG бренда.

Тема 4. Рекламный контент в визуальных коммуникациях бренда

Особенности разработки рекламного контента для компаний и организаций. Особенности разработки рекламного контента для FMCG бренда. Видео контент для компаний и организаций. Видео контент для коммуникационных кампаний FMCG бренда.

Раздел 4. Мультимедиа дизайн-проектирование, UI-дизайн, дизайн интернет систем коммуникаций и пользовательских интерфейсов, дизайн видеопроектов и интерактивных объектов.

Тема 1. Анализ возможностей

Разнообразие мультимедийных возможностей в графическом дизайне. Определение технической возможности и эстетической необходимости digital-составляющей в проекте.

Тема 2. Формирование концепции

Формирование синопсиса нарративной составляющей проекта, а затем и сценария для определения всех аспектов сценария взаимодействия между реципиентом и интерактивной средой.

Тема 3. Разработка проекта

Декомпозиция проекта, определение критериев выполнения и достижения результата каждого этапа, работа с технической и творческой частью проекта.

Тема 4. UI kit и компоненты проекта

Работа с разработчиками и всеми участниками digital-процесса. Умение формулировать задачи, делегировать и принимать их от исполнителей. Создание единой визуальной системы развивающегося проекта.

Тема 5. Презентация проектов

Формирование электронного интерактивного портфолио в социальных сетях профсообщества, шоурил, сайт-портфолио.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

Семинарские и практические занятия не предусмотрены.

3.4.2. Лабораторные занятия

Раздел 1. Основы графического дизайна
Тема 1. Основы графического дизайна
Тема 2. Композиция в графическом дизайне
Тема 3. Цвет в графическом дизайне
Тема 4. Шрифт в графическом дизайне
Тема 5. Типографика
Тема 6. Инфографика
Тема 7. Фотография
Тема 8. Дизайн-проектирование
Раздел 2. Графический дизайн в областях и сферах
Тема 1. Виды графического дизайна.
Тема 2. Визуальная айдентика
Тема 3. Дизайн упаковки
Тема 4. Дизайн бренд-коммуникаций
Раздел 3. Визуальная айдентика
Тема 1. Логотип в современной айдентике
Тема 2. Визуальная идентификация бренда компаний и организаций
Тема 3. Визуальная идентификация FMCG бренда
Тема 4. Рекламный контент в визуальных коммуникациях бренда
Раздел 4. Мультимедиа дизайн-проектирование, UI-дизайн, дизайн интернет систем коммуникаций и пользовательских интерфейсов, дизайн видеопроектов и интерактивных объектов.
Тема 1. Анализ возможностей
Тема 2. Формирование концепции
Тема 3. Разработка проекта
Тема 4. UI kit и компоненты проекта
Тема 5. Презентация проектов

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Темы проектно-художественных заданий (ПХЗ) выполнение которых является критерием прохождения курса и определяет его результат:

— «Разработка концепции системы визуальной идентификации бренда X в сфере Y»,
— «Разработка системы визуальной идентификации бренда коммерческой/некоммерческой компании или организации X в сфере Y»,
— «Разработка системы визуальной идентификации FMCG бренда X »,
— Логофолио (не менее 6 лотипов разных видов),
— «Разработка UI kit для бренда коммерческой/некоммерческой компании или организации X в сфере Y».

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Нормативные документы и ГОСТы

1. ГОСТ 7.32-2017 «Межгосударственный стандарт. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Отчет о научно-исследовательской работе. Структура и правила оформления».
2. ГОСТ 2.105-95 «Единая конструкторская документация. Общие требования к текстовым документам».

4.2 Основная литература

1. 1. Розета, М. Управление проектом в сфере графического дизайна / М. Розета, Э. Ойана ; перевод с английского Т. Мамедова. — Москва : Альпина Паблишер, 2016. — 220 с. — ISBN 978-5-9614-2246-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/95206 (дата обращения: 31.08.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. 2. Мандель, Б. Р. Психология рекламы: история, проблематика : учебное пособие / Б. Р. Мандель. — 2-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2019. — 272 с. — ISBN 978-5-9765-1633-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/115866 (дата обращения: 31.08.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. 3. Шилехина, М. С. Менеджмент и маркетинг в дизайне : учебно-методическое пособие / М. С. Шилехина. — Тольятти : ТГУ, 2019. — 79 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/139919 (дата обращения: 31.08.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515527 (дата обращения: 23.09.2023).
5. Пигулевский В.О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / Пигулевский В.О., Стефаненко А.С.. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 c. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102235.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515504 (дата обращения: 23.09.2023).
7. Удалова Н.Н. Профессионально-проектная деятельность дизайнера : учебное пособие / Удалова Н.Н.. — Омск : Омский государственный технический университет, 2022. — 130 c. — ISBN 978-5-8149-3504-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131222.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
8. Ленсу Я.Ю. Экспертиза проектов дизайна : учебное пособие / Ленсу Я.Ю.. — Минск : Вышэйшая школа, 2022. — 128 c. — ISBN 978-985-06-3475-7. — Текст : электронный // IPR

SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/130000.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

4.3 Дополнительная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515527 (дата обращения: 23.09.2023).
2. Пигулевский В.О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / Пигулевский В.О., Стефаненко А.С.. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 c. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102235.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515504 (дата обращения: 23.09.2023).
4. Удалова Н.Н. Профессионально-проектная деятельность дизайнера : учебное пособие / Удалова Н.Н.. — Омск : Омский государственный технический университет, 2022. — 130 c. — ISBN 978-5-8149-3504-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/131222.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
5. Ленсу Я.Ю. Экспертиза проектов дизайна : учебное пособие / Ленсу Я.Ю.. — Минск : Вышэйшая школа, 2022. — 128 c. — ISBN 978-985-06-3475-7. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/130000.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
6. Безрукова, Е. А. Шрифтовая графика : учебное пособие / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : КемГИК, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/105259 (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
7. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515503 (дата обращения: 23.09.2023).
8. Колб Б. Мозг и поведение. Введение / Колб Б., Уишоу И.К., Тески Дж.К.. — Москва : Лаборатория знаний, 2023. — 790 c. — ISBN 978-5-93208-619-3. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/129439.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
9. Зинюк О.В. Современный дизайн. Методы исследования : монография / Зинюк О.В.. — Москва : Московский гуманитарный университет, 2011. — 128 c. — ISBN 978-5-98079-757-7. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/8444.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
10. Пигулевский В.О. Культура и визуальные коммуникации : учебное пособие / Пигулевский В.О.. — Саратов : Вузовское образование, 2022. — 61 c. — ISBN 978-5-4487-0832-9. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/120829.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
11. Семёнова А.А. Цифровая вселенная: горизонты будущего и новый пользовательский опыт : монография / Семёнова А.А.. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 118 c. — ISBN 978-5-

4497-1767-2. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/122649.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: https://doi.org/10.23682/122649
12. Кантарюк Е.А. Антропология дизайна: философия, технология, техники : учебное пособие / Кантарюк Е.А., Кукушкина В.А.. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021. — 74 с. — ISBN 978-5-00175-086-4. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/118437.html (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

4.4 Электронные образовательные ресурсы

1. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 1»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10216

2. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 2»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10218

3. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 3»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10684

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)
2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:
— Adobe InDesign
— Adobe Photoshop
— Adobe Illustrator
— Adobe AfterEffects
— Adobe Acrobat Professional.

4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. http://rosdesign.com/ - Интернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну на русском языке;
2. http://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials - Digital Arts;
3. https://www.behance.net - Портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира;
4. https://www.paratype.ru/store - Отечественный ресурс, посвященный шрифтам и типографике;
5. https://www.adsoftheworld.com/ - Ads of the world;
6. https://www.sostav.ru/news/creative - Портале sostav.ru.

https://apps.webofknowledge.com/ - База данных Web of Science
2. https://www.scopus.com - База данных Scopus
3. https://data.gov.ru - Портал открытых данных Российской Федерации
4. http://mon.gov.ru/ - Министерство образования и науки РФ
5. https://elibrary.ru/ - База данных Научной электронной библиотеки eLIBRARY.RU

6. http://www.gks.ru - Росстат – федеральная служба государственной статистики
7. http://www.iep.ru/ru/publikatcii/categories.html Федеральный образовательный портал. Экономика. Социология. Менеджмент
8. https://rosmintrud.ru/opendata - База открытых данных Минтруда России
9. www.economy.gov.ru - Базы данных Министерства экономического развития и торговли России
10. https://www.polpred.com - Электронная база данных "Polpred.com Обзор СМИ"
11. www.edu.ru - портал «Российское образование»
12. www.school.edu.ru - «Российский общеобразовательный портал»
13. www.humanities.edu.ru – портал «Социально-гуманитарное и политологическое образование».
14. http://school-collection.edu.ru – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
15. http://fcior.edu.ru – федеральный центр информационно-образовательных ресурсов..

5. Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение государственной итоговой аттестации не предусмотрено.

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Методические рекомендации по организации обучения по дисциплине размещены в ЭОР

1. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 1»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10216

2. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 2»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10218

3. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 3»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10684

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические рекомендации по организации обучения по дисциплине размещены в ЭОР

1. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 1»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10216

2. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 2»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10218

3.ЭОР «Графический дизайн. Модуль 3»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10684

4.ЭОР «Графический дизайн. Модуль 3»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=12308

7. Фонд оценочных средств

7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

Методами контроля и оценивания результатов обучения являются:
— результаты теста в рамках онлайн-курсов разделов дисциплины;
— презентации проектно-художественных заданий;
— написание эссе (по итогам 1 семестра обучения и освоения 1 блока дисциплины).
Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:
— за прохождение теста в рамках онлайн-курса
— за работу над ПХЗ
— за работу над эссе

7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Шкалы и критерии оценивания результатов обучения определены в ЭОР каждого раздела дисциплины.

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания ПХЗ (баллы)	**Описание**
46-60	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
31-45	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством исполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.

16-30	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и недостаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0-15	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

Работа над эссе оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания презентации (баллы)	**Описание**
0	Эссе отсутствует или не соответствует поставленной теме, не отражает ее сути.
1-7	Эссе в общих чертах соответствует теме, но в недостаточной степени отражает ее, проблема не сформулирована или сформулирована размыто, анализ материала поверхностный, концепция не представлена или представлена размыто. Выводы не сделаны или их логика не соответствует основной части эссе.
8-14	Эссе соответствует теме, проблема в целом сформулирована, анализ материала проведен, но недостаточный, концепция представлена размыто. Выводы сделаны, но поверхностные, их логика в целом соответствует основной части эссе.
15-20	Эссе соответствует теме, проблема сформулирована, анализ материала проведен качественно, концепция представлена и раскрыта. Выводы сделаны их логика соответствует основной части эссе.

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «зачтено» или «не зачтено».

Суммарный балл	0-40	41-60	61-80	81-100
Итоговая оценка	Неудовлетворительно «не зачтено»	Удовлетворительно «зачтено»	Хорошо «зачтено»	Отлично «зачтено»

7.3 Оценочные средства

7.3.1. Текущий контроль

Перечень оценочных средств по дисциплине «Графический дизайн»

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.	Тема проектно-художественного задания
2	Эссе	Средство, позволяющее оценить умение обучающегося формулировать проблему на основе изученного материала по теме, письменно излагать её суть, самостоятельно проводить анализ этой проблемы с построением концепций и использованием актуального аналитического инструментария соответствующей дисциплины, делать выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме.	Тематика эссе.
3	Тест онлайн-курса	Средство, позволяющее оценить уровень освоения теоретических знаний обучающегося, полученный им в процессе самостоятельного изучения теоретического материала	Вопросы теста

7.3.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в виде тестов ЭОР, аналитических и проектно-художественных заданий.