


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента образовательной техники
Дата подписания: 10.10.2023 10:09:12
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e605218787d74275e189169

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/**

Утверждаю
Директор
Института графики и искусства книги
имени В.А. Фаворского

С.Ю.Биричев
«30» июня 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б.1.2.1 Графический дизайн

Направление подготовки

54.04.01 Дизайн

Профиль **Графический дизайн**

Квалификация (степень) выпускника

Магистр

Форма обучения

Очно-заочная

Москва 2022 г.

Область применения и нормативные ссылки

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».

Год начала подготовки: 2022.

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 принятия управленческих решений при работе над художественно-графическими проектами.

1. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Графический дизайн» относится к числу дисциплин части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

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

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Для освоения учебной дисциплины обучающиеся должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования

ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3 Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-4 Способен планировать работы по разработке объектов и систем

визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-5 Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-6 Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

Коды компетенции	Результаты освоения ООП Содержание компетенций*	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ПК-1	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	<p>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"</p> <p>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"</p>

		<p>Оформлять результаты дизайнерских исследований" 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"</p>
ПК-2	<p>Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>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" 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"</p>

		<p>Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений Проводить презентации дизайн-проектов Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации" Владеть: "Подбор и изучение информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Предварительная проработка эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Составление проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме"</p>
ПК-3	<p>Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знать: "Методы организации творческого процесса дизайнера Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика Теория композиции Типографика, фотографика, мультипликация Художественное конструирование и техническое моделирование Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна" Уметь: "Работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом системы</p>

		<p>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" Владеть: "Разработка дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации 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 Согласование с возможностями производства воспроизведение системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Подготовка графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство"</p>
ПК-4	Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать "Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Основы менеджмента

		<p>Профессиональная терминология в области дизайна"</p> <p>Уметь "Осуществлять календарно-ресурсное планирование</p> <p>Систематизировать и распределять действия подчиненных</p> <p>Проводить презентации дизайн-проектов</p> <p>Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности"</p> <p>Владеть "Определение художественной политики дизайнерской организации</p> <p>Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп</p> <p>Презентация дизайн-проектов заказчику</p> <p>Планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах"</p>
ПК-5	<p>Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знать "Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования</p> <p>Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности</p> <p>Профессиональная терминология в области дизайна"</p> <p>Уметь "Управлять творческим коллективом</p> <p>Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие</p> <p>Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами</p> <p>Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками</p>

		<p>Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах"</p> <p>Владеть "Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации"</p>
ПК-6	<p>Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>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"</p> <p>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 "</p> <p>Владеть: "Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации"</p>

3. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Форма итогового контроля
			Всего час./зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинары и практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	
Очно-заочная	1,2	1,2, 3,4	1332/37	306	0	0	306	1026	Экзамен

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1 Основы графического дизайна		
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.
1.	Композиция в графическом дизайне	Виды композиции Типы композиции. Основные приёмы композиции. Художественные тропы. Движение и звук. Монтаж.
2.	Цвет в графическом дизайне	Цвет в дизайне. Цветовые модели.
3	Шрифт в графическом дизайне	Каллиграфия. Шрифтовая классификация. Выбор шрифта. Леттеринг. Логотип
4	Типографика	Типографика в графическом дизайне. Макротипографика. Микротипографика
5	Инфографика	Визуализация данных. Классификации визуальных элементов информации.

6	Фотография	Виды и функции фотографии. Фотография в графическом дизайне. Фотостиль.
7	Дизайн-проектирование	Проектная культура. Методы дизайн-проектирования. Прототипирование. Тестирование. Презентация.
2. Графический дизайн в областях и сферах		
8	Виды графического дизайна.	Виды графического дизайна. Рынок коммуникационных услуг. Профессиональные ассоциации. Конкурсы в графического дизайна.
9	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.
10	Дизайн упаковки	Задачи дизайна упаковки, как элемента визуальной айдентики, использование художественных средств в дизайне упаковки, ведение проектов разработки дизайна упаковки.
11	Дизайн бренд-коммуникаций	Особенности дизайна бренд-коммуникаций в мультимедийном мире, дизайн ATL коммуникаций бренда, особенности рекламного дизайна BTL коммуникаций бренда, особенности дизайна digital коммуникаций бренда.
3. Визуальная айдентика		
12	Логотип в современной айдентике	Логотип в классической айдентике (графические, текстовые, комбинированные). Логотип в динамической айдентике. Анимированный логотип. Объемный логотип. Логофолио
13	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.
14	Визуальная идентификация FMCG бренда	Элементы визуальной идентификации FMCG бренда. Типографика в FMCG брендинге. Цветовое кодирование в FMCG брендинге. Знаковая система в FMCG брендинге. Ключевые рекламносители FMCG бренда.

15	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.
4. Мультимедиа дизайн-проектирование, UI-дизайн, дизайн интернет систем коммуникаций и пользовательских интерфейсов, дизайн видеопроектов и интерактивных объектов.		
16	Анализ возможностей	Разнообразие мультимедийных возможностей в графическом дизайне. Определение технической возможности и эстетической необходимости digital-составляющей в проекте.
17	Формирование концепции	Формирование синопсиса нарративной составляющей проекта, а затем и сценария для определения всех аспектов сценария взаимодействия между реципиентом и интерактивной средой.
18	Разработка проекта	Декомпозиция проекта, определение критериев выполнения и достижения результата каждого этапа, работа с технической и творческой частью проекта.
19	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.
20	Презентация проектов	Формирование электронного интерактивного портфолио в социальных сетях профсообщества, шоурил, сайт-портфолио.

5. Образовательные технологии

Принцип преподавания дисциплины «Графический дизайн» индивидуальный, с учетом потенциала и особенностей каждого студента.

В обучении применяется схема работы издательского звена «арт-директор – дизайнер», где роль арт-директора может исполнять каждый из студентов, дизайнеров – остальная часть группы, руководителя проекта – преподаватель.

Текущий контроль осуществляется преподавателем методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий.

Методика преподавания дисциплины предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков, обучающихся:

- подготовка, представление и обсуждение презентаций проектов и ситуационных кейсов в сфере руководства дизайн-проектами на семинарских занятиях;
- проведение «круглых столов», дискуссий по темам дисциплины.
- Выполнение проектных заданий по разделам дисциплины, написание курсовых работ в форме эссе на заданную тему.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочным средством освоения дисциплины являются проектно-художественные задания и эссе.

Проектно-художественное задание – 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.

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.

5.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

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

В результате освоения дисциплины «Графический дизайн» формируются следующие компетенции:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать
ПК-1	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования
ПК-2	Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3	Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-4	Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-5	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-6	Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

5.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования				

<p>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</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний общепринятых правил участия в творческих мероприятиях. Свободно оперирует приобретенными знаниями</p>
---	--	--	--	---

<p>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</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет умениями.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное владение умениями: Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное владение умениями. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное владение умениями. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.</p>
---	---	---	---	--

<p>Владеть: Методиками отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Методиками изучения потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Способами оформления результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыками.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками. Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет навыками, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.</p>
<p>ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>				

<p>Знать: Типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, методики 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, профессиональную терминологию в области дизайна</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний общепринятых правил участия в творческих мероприятиях. Свободно оперирует приобретенными знаниями</p>
<p>Уметь: Составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет умениями.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное владение умениями: Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений по ряду показателей, обучающийся</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное владение умениями. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности,</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное владение умениями. Свободно оперирует приобретенными умениями,</p>

<p>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</p>		<p>испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>применяет их в ситуациях повышенной сложности.</p>
<p>Владеть: "Подбор и изучение информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Предварительная проработка эскизов проектируемой</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыками.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками. Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет навыками, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.</p>

<p>системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Составление проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме"</p>				
<p>ПК-3 Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>				
<p>Знать: Методы организации творческого процесса дизайнера Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика Теория композиции Типографика, фотографика, мультипликация Художественное конструирование и техническое моделирование Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации,</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний общепринятых правил участия в творческих мероприятиях. Свободно оперирует приобретенными знаниями</p>

<p>идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна.</p>				
<p>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</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет умениями.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное владение умениями: Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное владение умениями. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное владение умениями. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.</p>

<p>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.</p>				
<p>Владеть: Разработка дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Визуализация образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации,</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыками.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками. Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет навыками, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.</p>

<p>идентификации и коммуникации Согласование с возможностями производства воспроизведе системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Подготовка графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство</p>				
---	--	--	--	--

<p>ПК-4 Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>С п о с о б е н п л а н и р о в а т ь р а б о т ь п о р</p>
---	--

<p>Знать: Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Основы менеджмента Профессиональная терминология в области дизайна</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет знаниями.</p>	<p>Обучающийся частично владеет знаниями. Обучающийся испытывает затруднения при применении знаний в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет знаниями. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет знаниями, свободно применяет полученные знания в ситуациях повышенной сложности.</p>
<p>Уметь: Осуществлять календарно-ресурсное планирование</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет знаниями.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное владение умениями: Допускаются значительные</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное владение умениями. Умения</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное владение умениями.</p>

<p>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</p>	<p>владеет умениями.</p>	<p>ошибки, проявляется недостаточность умений по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.</p>
<p>Владеть: Определение художественной политики дизайнерской организации Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп Презентация дизайн-проектов заказчику Планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыками.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками. Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет навыками, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.</p>
<p>ПК-5 Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>				

<p>Знать: Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Профессиональная терминология в области дизайна</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет знаниями.</p>	<p>Обучающийся частично владеет знаниями. Обучающийся испытывает затруднения при применении знаний в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет знаниями. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет знаниями, свободно применяет полученные знания в ситуациях повышенной сложности.</p>
<p>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</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет умениями.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное владение умениями: Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений по ряду показателей, обучающийся испытывает затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное владение умениями. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное владение умениями. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.</p>

<p>Владеть: Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыками.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками. Обучающийся испытывает затруднения при применении навыков в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет навыками. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет навыками, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.</p>
<p>ПК-6. Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>				
<p>Знать: Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации,</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет знаниями.</p>	<p>Обучающийся частично владеет знаниями. Обучающийся испытывает затруднения при применении знаний в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет знаниями. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности,</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет знаниями, свободно применяет полученные знания в ситуациях</p>

идентификации и коммуникации Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения			затруднения при аналитических операциях, переносе знаний на новые, нестандартные ситуации.	повышенной сложности.
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	Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет умениями.	Обучающийся демонстрирует неполное владение умениями: Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.	Обучающийся демонстрирует частичное владение умениями. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.	Обучающийся демонстрирует полное владение умениями. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
Владеть: Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение необходимых корректирующих	Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыками.	Обучающийся частично владеет навыками. Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.	Обучающийся частично владеет навыками. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях,	Обучающийся в полном объеме владеет навыками, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.

действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации			переносе умений на новые, нестандартные ситуации.	
--	--	--	---	--

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

Форма промежуточной аттестации: экзамен в конце каждого из блоков курса (4 блока по 1 семестру каждый)

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине в конце освоения каждого из блоков дисциплины длительностью в 1 семестр методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Формой отчета являются:

- результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;
- презентация проектно-художественного задания;
- 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 эссе

Максимальный суммарный балл составляет 100 в конце каждого блока дисциплины. Максимальный суммарный балл складывается из следующих максимальных баллов:

Источник баллов	Максимальный балл
Результаты теста в рамках онлайн-курса	20

Работа над ПХЗ	60/80
Эссе	20/0

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса	Балл для промежуточной аттестации
0-40	0
41-50	4
51-65	8
66-80	12
81-90	16
91-100	20

Темы ПХЗ:

- «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 логотипов разных видов),
- «Разработка UI kit для бренда коммерческой/некоммерческой компании или организации X в сфере Y»

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 выполнения, 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 не достаточно 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 «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

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

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а. Основная литература:

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. 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. 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. Глейзер, Дж. Дизайн. Разработка проектов. Разбуди свое вдохновение!; СПб., Питер, 2014; 248 с., ил.;
5. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна для бакалавров и магистров, учебник для студентов вузов; СПб., Питер Пресс, 2013; 256 с.,;

б. Дополнительная литература:

1. Папанек, Виктор. Дизайн для реального мира, пер. с англ. Г.Северской; М., Издатель Д. Аронов, 2010; 416 с., ил.;
2. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна, пер. с англ. А.Мороз; СПб., Питер, 2012; 272 с.: ил.,;

в. Программное обеспечение:

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

г. Интернет-ресурсы:

- <http://www.oldimprints.com>
- <http://designcollector.net/>
- <http://www.adcglobal.org>
- <http://visium.ru/>
- <http://artgorbunov.ru/educenter/3day/>
- <http://www.logoorange.com/>

- <http://www.non-format.com/>
- <http://www.logosdesigners.com/>
- <http://www.commart.com>
- <http://www.behance.net>

д. Онлайн-курсы по дисциплине:

— <https://online.mospolytech.ru/enrol/index.php?id=10216>

— <https://online.mospolytech.ru/enrol/index.php?id=10218>

— <https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10684>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3319. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3320. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3326. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3327. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

9. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Работа над проектом в области арт-дирекшна является одной из наиболее сложных комплексных задач, требующей учета и согласования самых различных факторов.

Среди этих факторов ключевыми являются: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории.

Работа над проектом состоит из четырех основных этапов:

— аналитического (включающего в себя определение целевой аудитории проекта, функциональных задач проектирования, разбор уже реализованных проектов аналогичного типа и ситуационных кейсов в области ведения дизайн-проектов);

— концептуального (включающего формирование концепции проекта на основе выявленной структуры материала и его функциональных задач; выбор и системную организацию композиционных, конструктивных, пластических и технологических приемов, наиболее точно соответствующих выстроенной структуре проекта, позволяющих максимально полно реализовать задачи соответствия функциональным требованиям заказчика, практическим и эстетическим требованиям целевой аудитории, распределение задач между участниками разработки проекта;

— практического (закключающегося в руководстве разработкой и контролем над выполнением принципиального или полнообъемного комплекса визуальной коммуникации компании и описательной части проекта в форме эссе)

— презентационного (закключающегося в подготовке экранной презентации проекта, формирующей образ проекта, демонстрирующей его общую структуру, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов, использованных материалов).

10. Методические рекомендации для преподавателя

«Арт-дирекшн» состоит большей частью из теоретических занятий, направленных на освоение общепрофессиональных и профессионально-специализированных компетенций арт-директора

подразделения дизайн-проектирования и формирование ответственности за конечный результат коллективного труда.

Принцип обучения – индивидуальный с учетом потенциала и особенностей каждого студента. В соответствии с учебным планом, графиком учебного процесса и данной программой преподаватель при проведении занятий также руководствуется личным профессиональным и творческим опытом в освоении каждого задания. Основной целью преподавателя является формирование творческой личности обучающегося, ориентированного на профессиональную деятельность в качестве арт-директора в области графического дизайна и мультимедиа.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности 54.04.01 «Дизайн» по направлению «Дизайн цифровых медиа».

Программу составил:

доцент, к.э.н.



/И.С. Самойленко/

**Программа утверждена на заседании кафедры
«Художественно-техническое оформление печатной продукции»**

« 07 » июня 2022 г., протокол №11

Заведующий кафедрой ХТОПП



старший преподаватель

/Е.Б. Третьяк/

Программа согласована:

Директор
Института графики и искусства книги
им. В.А. Фаворского



/С.Ю.Биричев/

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

Специальность: 54.04.01 "Дизайн"

Форма обучения: очно-заочная

Кафедра: Художественно-техническое оформление печатной продукции

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Графический дизайн»

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

Составитель:

И.С. Самойленко, доцент, к.э.н.

Москва 2022

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

«Графический дизайн»					
ФГОС ВО 54.04.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		Перечень компонентов	Технология формирования компетенций	Форма оценочного средства	Степени уровней освоения компетенций
Код компетенции	Формулировка				
ПК-1	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	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	лекция, практические занятия, самостоятельная работа, онлайн-курс	ПХЗ, эссе, тест онлайн-курса	<p>Базовый уровень:</p> <p>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</p>

		<p>ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, профессиональная терминология в области дизайна</p> <p>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,</p>		<p>Уметь: - применять на практике полученные в ходе изучения курса знания</p> <p>Повышенный уровень:</p> <p>Владеет полностью и способен осуществить самостоятельно анализ данных необходимых для предпроектной подготовки.</p>
--	--	---	--	--

		<p>оформлять результаты дизайнерских исследований</p> <p>Владеть: методиками отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, методиками изучения потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, способами оформления результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>			
--	--	---	--	--	--

ПК-2	Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: Типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, методики 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, профессиональную терминологию в области дизайна</p> <p>Уметь: Составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	лекция, практические занятия, самостоятельная работа, онлайн-курс	ПХЗ, тест онлайн-курса	<p>Базовый уровень:</p> <p>Типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, методики 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, профессиональную терминологию в области дизайна</p> <p>Уметь: Составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>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,</p>
------	---	---	---	------------------------	---

		<p>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</p> <p>Владеть: навыками подбора и изучения информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыками предварительной проработки эскизов</p>			<p>идентификации и коммуникации</p> <p>Повышенный уровень:</p> <p>Владеть: навыками подбора и изучения информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыками предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, навыками составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме</p>
--	--	--	--	--	--

		<p>проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Составление проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме</p>			
--	--	---	--	--	--

ПК-3	Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: Методы организации творческого процесса дизайнера Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика Теория композиции Типографика, фотографика, мультипликация Художественное конструирование и техническое моделирование Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна.</p> <p>Уметь: Работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать информацию, необходимую</p>	лекция, практические занятия, самостоятельная работа, онлайн-курс	ПХЗ, эссе, тест онлайн-курса	<p>Базовый уровень: Знать: Методы организации творческого процесса дизайнера Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика Теория композиции Типографика, фотографика, мультипликация Художественное конструирование и техническое моделирование Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна.</p> <p>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</p>
------	--	--	---	------------------------------	---

		<p>для работы над дизайн-проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p>Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</p> <p>Презентовать и обосновывать правильность</p>		<p>для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</p> <p>Презентовать и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.</p> <p>Повышенный уровень:</p> <p>Владеть:</p> <p>Навыками разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>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</p> <p>Согласование с возможностями производства</p> <p>воспроизведение системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Подготовка графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и</p>
--	--	--	--	---

		<p>принимаемых дизайнерских решений.</p> <p>Владеть: Навыками разработки дизайн-концепции и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации 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 Согласование с возможностями производства воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Подготовка графических материалов по системе визуальной информации, идентификации</p>			<p>коммуникации для передачи в производство.</p>
--	--	--	--	--	--

		и коммуникации для передачи в производство			
ПК 4	Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Основы менеджмента Профессиональная терминология в области дизайна</p> <p>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</p>	лекция, практические занятия, самостоятельная работа, онлайн-курс	ПХЗ, эссе, тест онлайн-курса	<p>Базовый уровень: Знать: Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Основы менеджмента Профессиональная терминология в области дизайна</p> <p>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</p> <p>Повышенный уровень: Владеть: Определение художественной политики дизайнерской организации Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп Презентация дизайн-проектов заказчику Планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах</p>

		<p>различной сложности</p> <p>Владеть: Определение художественной политики дизайнерской организации Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов , формирование творческих групп Презентация дизайн-проектов заказчику Планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах</p>			
ПК-5	Способен организовывать работу по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Профессиональная терминология в области дизайна Уметь: Управлять творческим коллективом</p>	лекция, практические занятия, самостоятельная работа, онлайн-курс	ПХЗ, эссе, тест онлайн-курса	<p>Базовый уровень: Знать: Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Профессиональная терминология в области дизайна Уметь: Управлять творческим коллективом Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами</p>

		<p>Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие</p> <p>Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектам и</p> <p>Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками</p> <p>Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах</p> <p>Владеть: Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива</p> <p>Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации,</p>			<p>Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками</p> <p>Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах</p> <p>Повышенный уровень: Владеть: Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива</p> <p>Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации</p>
--	--	--	--	--	--

		идентификации и коммуникации Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации			
ПК 6	Способен контролировать изготовление в производстве 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 Уметь: Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов	лекция, практические занятия, самостоятельная работа, онлайн-курс	ПХЗ, эссе, тест онлайн-курса	Базовый уровень: 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 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 Повышенный уровень: Владеть: Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации,

		<p>объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Владеть: Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>			<p>идентификации и коммуникации Определение необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
--	--	--	--	--	--

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

**Структура и содержание дисциплины «Графический дизайн»
54.04.01 «Дизайн» (магистр)**

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего часов с./зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинары и практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очно-заочная	1, 2	1,2, 3,4	13 32/ 37	306	0	0	306	1026		Экзамен