

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет имени В.М. Шукшина»
(АГГПУ им. В.М. Шукшина)

Институт естественных наук и профессионального образования
Кафедра изобразительного искусства, технологии и дизайна

Утверждаю:
и.о. проректора по учебной работе
Е.Г. Голованова
«25» августа 2023 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.01.04 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН**

Направление подготовки:	54.03.01 Дизайн
Профиль	Имидж-дизайн
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная

Составитель: ст. преп.
кафедры изобразительного искусства и дизайна

 _____ А.В. Копытина

РЕКОМЕНДОВАНА К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

на заседании кафедры изобразительного искусства, технологии и дизайна
(протокол № 9 от «07» июля 2023 г.

Заведующий кафедрой



Н.С. Мамырина

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины формирование систематизированных знаний в области графического дизайна по формированию эстетически выразительной предметно-пространственной среды, интегрирующей художественную, инженерно-конструкторскую, научно-педагогическую деятельность, направленную на создание и совершенствование высокоэстетичной, конкурентоспособной отечественной продукции, способствующей развитию экономики, повышению уровня культуры и жизни населения.

Задачи дисциплины:

- лекционных занятий:

-ознакомить студентов и научить понимать специфику выразительных средств, применяемых при разработке и выполнении дизайн-проектов;

- воспитывать эстетические, художественно-выразительные, ассоциативные качества личности, которые способствуют творческому процессу образного метафорического формообразования;

- практических занятий:

– сосредоточить образовательную деятельность на приобретении навыков в области графического дизайна, основанной на взаимодействии инженерного проектирования и художественного творчества;

– развивать дизайн-мышление и навыки проектной графики в художественном изображении объектов графического дизайна в процессе их проектирования;

- овладение практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина Б1.В.01.04 Графический дизайн входит в состав модуля дисциплин специализации вариативной части.

Для освоения данной дисциплины студенты используют знания, умения, навыки, сформированные на предыдущем уровне образования:

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего прохождения государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных компетенций:

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);

- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие профессиональных компетенций:

- способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);

- способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном (ПК-2);

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- основы проектной шрифтовой графики;

- основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне;

- конструирование; способы обработки материалов;

- основы эргономики;

- основы инженерного обеспечения дизайна;

- технологию полиграфии и художественно-техническое редактирование;

уметь:

- решать основные типы проектных задач;

- проектировать фирменный стиль компании (логотип, основные носители визуальной системы идентификации и т.д.);
 - графическую продукцию и средства визуальной коммуникации;
- владеть:**
- приемами графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла;
 - компьютерным обеспечением дизайн - проектирования;
 - векторной и растровой графикой, компьютерным моделированием;
 - художественно-техническим редактированием;
 - выполнением проекта в материале

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры	
		7	8
Аудиторные занятия (всего)	80	40	40
В том числе:			
Лекции (Л)	10	4	6
Практические занятия (ПЗ)	70	36	34
Самостоятельная работа (всего)	109	68	41
Подготовка к экзамену	27	-	27
Вид промежуточной аттестации:		Зачет с оценкой	экзамен
Общая трудоемкость: часы	216	108	108
зачетные единицы	6	3	3

5. Содержание дисциплины

Всего часов	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
ЛЕКЦИИ (7 СЕМЕСТР) – 4 часа		
4 ч.	Лекция-презентация (4 часа) Графический дизайн. Фирменный стиль.	Понятие «Графический дизайн». Дизайн в современных условиях. Овладение студентами графическими навыками, дающими возможность свободно передавать возникший замысел, рассказать об образно-художественной характеристике проектируемого объекта. Основные положения и современные методы композиционного творчества. Виды графического дизайна. Общее понятие «фирменный стиль». Составляющее фирменного стиля. Изучение аналогов.
ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ (7 СЕМЕСТР) – 36 часов		
16 ч.	Мастер-класс (2 часа) Социальный плакат	Создание плаката на одну из острых социальных тем: физическое и психологическое здоровье человека, счастливое детство, ответственное отношение к животным, соблюдение законодательства и т.д.
10 ч.	Календарь	Разработка оригинального перекидного календаря.
10 ч.	Открытка	Серия открыток и упаковка к одному из праздников
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (7 СЕМЕСТР) – 68 часов		
24 ч.	Социальный плакат	Создание плаката на одну из острых социальных тем: физическое и психологическое здоровье человека, счастливое детство, ответственное отношение к животным, соблюдение законодательства и т.д.
24 ч.	Календарь	Разработка оригинального перекидного календаря.
20 ч.	Открытка	Серия открыток и упаковка к одному из праздников
ЛЕКЦИИ (8 СЕМЕСТР) – 6 часов		

6 ч.	Лекция-презентация (2 часа) Виды полиграфии	Особенности формирования полиграфической продукции, форматы, виды.
ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ (8 СЕМЕСТР) – 34 часа		
34 ч.	Мастер-класс (2 часа) Макет книжного издания	Разработать макет: - обложки; - форзаца; - титульного листа; - первой страницы книги; - 3 иллюстраций.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (8 СЕМЕСТР) – 41 час		
41 ч.	Макет книжного издания	Разработать макет: - обложки; - форзаца; - титульного листа; - первой страницы книги; - 3 иллюстраций.
ПОДГОТОВКА К ЭКЗАМЕНУ - 27 часов		
Всего в интерактивной форме 10 часов: Лекций – 6 часов Практические – 4 часа		

6. Лабораторный практикум

Данный вид работ не предусмотрен

7. Примерная тематика курсовых работ

Данный вид работ не предусмотрен

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) основная литература

1. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс] / И. Б. Аббасов. — Электрон. текстовые данные. — Саратов : Профобразование, 2017. — 237 с. — 978-5-4488-0084-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63805.html>
2. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама [Электронный ресурс] / В. Д. Курушин. — Электрон. текстовые данные. — Саратов : Профобразование, 2017. — 271 с. — 978-5-4488-0094-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63814.html>
3. Розета, Мус Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / Мус Розета, Эррера Ойана ; пер. Т. Мамедова. — Электрон. текстовые данные. — М. : Альпина Паблишер, 2017. — 224 с. — 978-5-9614-2246-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68018.html>
4. Попов, А. Д. Графический дизайн [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. Д. Попов. — Электрон. текстовые данные. — Белгород : Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2016. — 157 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/80412.html>
5. Головкин, С. Б. Дизайн деловых периодических изданий [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / С. Б. Головкин. — Электрон. текстовые данные. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 423 с. — 978-5-238-01477-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/83031.html>

б) дополнительная литература

1. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриева. — Электрон. текстовые данные.

— М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. — 239 с. — 978-5-238-01525-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52069.html>

2. Зинюк, О. В. Современный дизайн. Методы исследования [Электронный ресурс] : монография / О. В. Зинюк. — Электрон. текстовые данные. — М. : Московский гуманитарный университет, 2011. — 128 с. — 978-5-98079-757-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8444.html>

3. Шлеюк, С. Г. Абстрактно-эмоциональный плакат [Электронный ресурс] : методические указания к

курсо
вому
проек
ту N1
по
дисци
плине
«Прое
ктиро
вание
в
графи
ческо
м
дизай
не» /
С. Г.
Шле
юк.
—
Элект
рон.
текст
овые
данны
е. —
Орен
бург :
Орен
бургс
кий
госуд
арств
енны
й
униве
рсите

т, ЭБС АСВ, 2013. — 26 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/50021.html>

в)

[http:// www.iprbookshop.ru/](http://www.iprbookshop.ru/) ЭБС IPRbooks

<http://www2.bigpi.biysk.ru/library/news.php>

<https://icdlib.nspu.ru/>

<https://elibrary.ru/defaultx.asp>

9. ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ПРАКТИКИ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ (при необходимости)

1.	Microsoft Windows, Microsoft Office	18495261, 41574055, 42144830, 43634383, 43634383, 44039700, 44392125, 44718194, 44780923, 44811748, 47775091, 49140065, 49379849, 49472007, 62552196,
2.	Антивирус Касперского	№ лицензии 17E0-181019-150752-103-1454(113), 17E0-190211-130321-317-87(370)
3.	Модульная информационная система «Шахты»	Договор №5705 от 04.03.2019; Договор №5780 от 04.03.2019
4.	Автоматизированная библиотечная информационная система «Ирбис»	№ С 4-06-14 от 17 июня 2014 г.
5.	Консультант Плюс	Договор № 891 от 29.12.2018. ООО "Юридическая консалтинговая фирма "ЮРКОМП"
6.	ABBYY FineReader	Код позиции: AF90-3S1P03-102, AF90-3S1P05-102
7.	Photoshop Extended CS4 11.0	Certificate Number 6255746
8.	Photoshop Elements 7.0 RU	Certificate Number 6255746
9.	Autodesk 3ds Max 2012 Education New SLM EN	Serial No: 366-04977004
10.	Borland Developer Studio 2006 Professional AcademicEdition (сетевая версия)	SKU: BDB0006WWXX004
11.	CorelDRAW Graphics Suite X4 Education License	Software Number: LCCDGSX4MIULAA
12.	Flash Pro CS5 11 Windows Russian	Certificate Number 8229084
13.	Nero 8 Standart Licence	Certificate A4-VL-CERT-ENG-1.0
14.	Компас 3D (10 рабочих мест)	Лицензионное соглашение (простая лицензия) К-08-1356
15.	Astra Linux Special Edition LibreOffice (текстовый редактор, табличный редактор, программа подготовки презентаций, механизм подключения к внешним СУБД, векторный графический редактор, редактор формул) <i>Редактор растровой графики</i> GIMP v2.8.14 <i>Воспроизведение мультимедиа</i> alsa v1.0.25 VLC v2.2.2	Лицензионный договор № РБТ-14/1617-01-ВУЗ на предоставление права использования программы для ЭВМ от 09.11.2017г.
СПО по лицензионным соглашениям в свободном распространении, в том числе по GNUGeneralPublicLicense и аналогам: 2 ГИС, 7-Zip, Adobe License: Adobe Flash Player; Adobe Reader, AIMP3, BurnAware Free, CCleaner, Defraggler, Far Manager, Firebird, Foxit Reader, GNU (Geniral Public, cense или аналог) Version 2: Auda City; Blender; DB Designer; FileZilla; Inscape; Open Office 4; Virtual Dub, VLC Media player; Oracle Vertual Box, GNU (Geniral Public License или аналог) Version 3, Gimp; K-LiteKodecPack, XAMPP, Google Chrome, HEFS, IBEExpert, MyTestX, Notepad++, Pascal ABC, Денвер, ictnzor, InternetCensor, Non Vigual Desktop Access (NVDA)		

1
0.
Мето
дичес
кие
реко
менд
ации
по
орган
изаци
и
изуче
ния
дисц
ипли
ны
1
0.1
Мето
дичес
кие
реко
менд
ации
для
препо
дават
елей
по
орган
изаци
и
изуче
ния
дисц
ипли
ны
Р
екоме
ндац
ии по
прове
дени
ю
лекц
ионн
ых
занят
ий.
Л

екционные занятия по дисциплине «Графический дизайн» проводятся на протяжении всего обучения в интерактивных формах. В данном случае они представляют два вида интерактивных занятий. Лекция – презентация представляет собой визуальное восприятие материала в виде подборки

слайдов об изучаемом разделе дисциплины. Сопровождается устным объяснением преподавателя, отдельные блоки информации конспектируются студентами.

Рекомендации по проведению лабораторных занятий.

Лабораторные занятия на начальном этапе имеют общий характер, раскрывающий основные моменты создания проекта. Далее работа со студентом проходит индивидуально. В процессе проведения мастер-классов (как интерактивной формы) преподаватель самостоятельно показывает студентам возможные действия для выполнения проекта для всей аудитории обучающихся. В завершении практического занятия анализируется выполненная работа, определяются дальнейшие этапы работы над проектом.

10.2 Методические рекомендации для студентов по организации изучения дисциплины

Рекомендации по освоению дисциплины на лекционных занятиях

На каждом занятии преподаватель дает методические рекомендации по ведению работы, обозначая логические этапы. Соблюдение данных рекомендаций позволит каждому студенту справиться с конкретной поставленной задачей. Лекционное занятие выполняется в виде конспекта. В отдельных случаях возможно выполнение доклада или презентации по теме лекции.

Рекомендации по освоению дисциплины на лабораторных занятиях.

Лабораторные занятия содержат ряд требований по выполнению конкретного задания. При оценивании студента учитываются формат выполненного проекта, техника, эстетическое содержание, степень проработанности, состав проекта, дисциплинированность студента. Занятия подразумевают самостоятельную работу студента, в которой существует четко регламентированный состав отчетности.

11. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Текущий контроль по дисциплине «Графический дизайн» представлен как:

- контроль посещаемости студентов на каждом занятии,
- контроль подготовки студентов к каждому лабораторному занятию, в том числе по которому предусмотрена самостоятельная работа студента,
- оценка этапов выполнения практических заданий.
- просмотр работ в середине семестра на аттестационной неделе, выставление рейтинга студента.

Промежуточный контроль происходит в виде просмотра работ в конце семестра на соответствие всем требованиям к каждой завершенной практической работе. Форму аттестации в виде зачета или экзамена студент может получить при условии регулярной подготовки к занятиям и удовлетворительного выполнения всех практических заданий семестра.

Студент может повысить оценку, сдав дополнительно устный экзамен по дисциплине.

Критерии, оценивающие качество выполненных студенческих проектов на просмотре:

1. Разнообразие приемов композиционного, образного и функционального творчества.
2. Умение трансформировать проектное решение в поисках оптимальных композиционных ходов.
3. Умение составить образно-психологический план проектируемой объемно-пространственной структуры.
4. Совершенство технического и художественного исполнения. Мастерство владения художественно-графическими материалами.
6. Полный объем задания.
7. Оригинальность решения.
8. Владение средствами проектной графики.

ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

4 курс 8 семестр

1. Дайте определение понятие дизайн.
2. Понятие графического дизайна и его роль в формировании дизайна среды.
3. Назвать и охарактеризовать виды графического дизайна.
4. Какие функции выполняет реклама?
5. Художественные средства визуальной рекламы.

6. Основные средства композиции в рекламе.
7. Назвать типы рекламы.
8. Цвет в рекламе. Влияние цвета на форму.
9. Особенности размещения шрифтов в рекламе.
10. Кто из русских художников создал прообразы рекламного плаката?
11. Графический дизайн как проектная деятельность. Виды графического дизайна. Выразительные средства в проектировании объектов графического дизайна.
12. Плакатная и книжно-журнальная графика. Взаимосвязь изображения и слова.
13. Шрифт как основа графического дизайна. Шрифт как индикатор визуальной культуры. Технологические приемы выполнения шрифтовых работ.
14. Понятие фирменного стиля. Принципы построения и элементы фирменного стиля. Оформление для буклетов, бланков, визиток, сувенирной продукции и др. Взаимосвязь фирменного стиля в графическом дизайне с тенденциями развития искусства.
15. Логотип. Товарный знак. Составляющие товарного знака. Процесс создания знаковых изображений в графическом дизайне на основе стилизации формы.
16. Дизайн книги – создание книжного оформления и конструкции книги в целом. Ведущие мастера русской книги.
17. Графическая реклама. Виды и средства в проектировании рекламных сообщений. Основные закономерности построения рекламной композиции. Технологии воспроизведения рекламных сообщений на носителях рекламы.
18. Колорит как составная часть художественного образа в рекламной графике. Цветовые гармонии. Эмоциональное воздействие цвета в рекламе. Образно-ассоциативное решение в рекламной графической композиции.
19. Современный уровень графического дизайна. Компьютерный дизайн. Основные технологии реализации художественного проекта в графическом дизайне. Интеграция векторной, растровой графики и 3-d технологий.
20. Основные компьютерные программы, предназначенные для работы в графическом дизайне. Взаимосвязь ручного исполнения творческой работы с автоматизированными методами художественного проектирования.
21. Интеграция графического дизайна в дизайн среды и промышленный дизайн за счет расширения возможностей печатных технологий.
22. Дизайн упаковки. Виды, графика и структура упаковки. Соответствие формы упаковки ее наполнению, создание образа, привлекательного для покупателей.
23. Эргономические принципы дизайн-проектирования. Учет эргономических требований при проектировании объектов графического дизайна.

Планируемые уровни сформированности компетенции у студентов-выпускников вуза

ОК-10

«способен к абстрактному мышлению, анализу, синтезу»

Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
Пороговый	Знает в целом основы культуры мышления (допускает ошибки). Умеет оценивать, диагностировать информацию, проблематизировать мыслительную ситуацию, представлять ее на уровне проблемы (при выполнении оценивания, диагностирования информации, проблематизации допускает отдельные ошибки). Владеет мыслительными операциями анализа и синтеза, сравнения (при анализе и синтезе, сравнении допускает фактические ошибки)
Базовый	Знает основы культуры мышления (не допускает ошибки). Умеет оценивать, диагностировать информацию, проблематизировать мыслительную ситуацию, представлять ее на уровне проблемы; определять пути, способы, стратегии решения проблемных ситуаций. Владеет мыслительными операциями анализа и синтеза, сравнения,

	абстрагирования, конкретизации (при анализе и синтезе, сравнении допускает не значительные ошибки)
Повышенный	Знает основы культуры мышления (не допускает ошибки). Умеет оценивать, диагностировать информацию, проблематизировать мыслительную ситуацию, представлять ее на уровне проблемы; определять пути, способы, стратегии решения проблемных ситуаций; логично формулировать, аргументировано излагать, отстаивать собственное видение проблем и способов их решения. Владеет мыслительными операциями анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, классификации

ОПК-7

«способен осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий»

Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
Пороговый	<i>Знает</i> о возможностях сбора, обработки и представления информации. Знает о способах хранения информации, в том числе в базах данных. <i>Умеет</i> применять информационные и коммуникационные технологии для обработки профессиональных информационных продуктов, в том числе в средах СУБД. <i>Владеет</i> навыками использования ИКТ для обработки профессиональных информационных продуктов.
Базовый	<i>Знает</i> различные способы сбора, обработки и представления информации, приводит примеры. Знает различные типы баз и банков данных и способы хранения информации в них. <i>Умеет</i> применять информационные и коммуникационные технологии для сбора, обработки и представления в различных форматах профессиональной информации. Умеет обрабатывать информацию в офисных СУБД. <i>Владеет</i> навыками использования ИКТ для создания и обработки информации в среде профессиональных информационных продуктов.
Повышенный	<i>Знает</i> преимущества различных способов сбора, обработки и представления информации, приводит сравнительную характеристику. <i>Умеет</i> использовать различные информационные и коммуникационные технологии для решения однотипных квазипрофессиональных задач. <i>Владеет</i> навыками использования ИКТ для синтеза информации в среде электронных профессиональных продуктов. Владеет навыками работы в различных СУБД.

ПК-1

«способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями»

Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
Пороговый	Знает в целом основы рисунка, живописи, цветоведения и колористики, проектирования, макетирования Умеет находить основные тональные и цветовые отношения в рисунке, живописи, применять простейшие законы изобразительного искусства на практике. Владеет первоначальными навыками линейно-конструктивного построения простых предметов на плоскости, навыками передачи основных цветовых отношений, элементарными приемами работы в макетировании и

	моделировании.
Базовый	Знает специфику основ рисунка, цветоведения и колористики, проектирования, макетирования и их значение при создании творческой работы. Умеет справляться с поставленными в учебной программе задачами по рисунку, живописи, цветоведению и колористике, проектированию, макетированию, применять основные законы изобразительного искусства в области специальных дисциплин. Владеет умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта.
Повышенный	Знает теоретические основы рисунка, цветоведения и колористики, проектирования, макетирования. Умеет использовать инструментарий для достижения наибольшей выразительности при решении творческих задач. Владеет методами, приемами работы над творческим заданием, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, навыками линейно-конструктивного построения, приемами работы в макетировании и моделировании, приемами работы с цветом.

ПК-2

«способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи»

Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
Пороговый	Знает приемы гармонизации форм, структур, комплексов. Основы композиции в дизайне. Умеет работать в различных пластических материалах с учетом их специфики как средств выражения замысла проектировщика. Умеет собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме (при выполнении данных мыслительных операций и практических действий допускает отдельные ошибки). Владеет частичным проявлением умения формулировать проектные задачи, но не умеет переносить имеющиеся знания в новые условия, т. е. студент намечает план действий и производит выбор средств художественной выразительности по подсказке преподавателя.
Базовый	Знает основы теории и методологии проектирования. Умеет видеть и ставить творческую задачу, предполагающую самостоятельный поиск решения взаимосвязанного ряда задач на основе анализа условий и мобилизации имеющихся знаний. Умеет собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме (при выполнении данных мыслительных операций и практических действий допускает отдельные ошибки). Владеет способами добиваться реализации художественно-дизайнерского замысла в проектной деятельности, но использует частичный перенос знаний, умений и навыков в новые условия и недостаточно проявляет активность в определении плана действий и выбора средств достижения художественной или проектной цели.
Повышенный	Знает механизм взаимодействия материальной и духовной культур основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования. Знает рациональные приемы поиска, отбора, систематизации и использования информации, пользуется методической и научной

	литературой по профилю подготовки и смежным вопросам. Умеет самостоятельно планировать свою деятельность в конкретной учебно-воспитательной ситуации, отбирать методы, приемы, средства решения художественной задачи, что способствует выработке индивидуального стиля проектной деятельности, как интегральной характеристики творческой индивидуальности в профессиональном становлении личности. Владеет методикой организации целостного художественно-творческого процесса, а также осознает необходимость использования информационно-компьютерной техники с целью оптимизации проектной деятельности. Владеет творческим переносом знаний и умений в новые условия.
--	--

ПК-4

«Способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта»

Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
Пороговый	Знает приемы гармонизации форм, структур, комплексов. Основы композиции в дизайне. Умеет работать в различных пластических материалах с учетом их специфики как средств выражения замысла проектировщика. Умеет собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме (при выполнении данных мыслительных операций и практических действий допускает отдельные ошибки). Владеет частичным проявлением умения формулировать проектные задачи, но не умеет переносить имеющиеся знания в новые условия, т. е. студент намечает план действий и производит выбор средств художественной выразительности по подсказке преподавателя.
Базовый	Знает основы теории и методологии проектирования. Умеет видеть и ставить творческую задачу, предполагающую самостоятельный поиск решения взаимосвязанного ряда задач на основе анализа условий и мобилизации имеющихся знаний. Умеет собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме (при выполнении данных мыслительных операций и практических действий допускает отдельные ошибки). Владеет способами добиваться реализации художественно-дизайнерского замысла в проектной деятельности, но использует частичный перенос знаний, умений и навыков в новые условия и недостаточно проявляет активность в определении плана действий и выбора средств достижения художественной или проектной цели.
Повышенный	Знает механизм взаимодействия материальной и духовной культур основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования. Знает рациональные приемы поиска, отбора, систематизации и использования информации, пользуется методической и научной литературой по профилю подготовки и смежным вопросам. Умеет самостоятельно планировать свою деятельность в конкретной учебно-воспитательной ситуации, отбирать методы, приемы, средства решения художественной задачи, что способствует выработке индивидуального стиля проектной деятельности, как интегральной характеристики творческой индивидуальности в профессиональном становлении личности.

	Владеет методикой организации целостного художественно-творческого процесса, а также осознает необходимость использования информационно-компьютерной техники с целью оптимизации проектной деятельности. Владеет творческим переносом знаний и умений в новые условия.
--	--

ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ В РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ

№ п/п	Содержание изменения	Куда вносятся изменения (раздел, стр.)	Основание	Подпись разработчика (составителя)

Разработчик:

Копытина А.В.

ст. преп. кафедры ИЗО и дизайна _____