

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

«29» ____ 06 ____ 2021 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.03

Введение в дизайн

Учебный план: 09.03.02_ВШПМ_ОО_набор 2021_1-1-19.plx

Кафедра: **21** Информационных и управляющих систем

Направление подготовки:
(специальность) 09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль подготовки: Информационные технологии в дизайне
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
1	УП	17	17	73,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	17	73,75	0,25	3	
2	УП		34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД		34	37,75	0,25	2	
Итого	УП	17	51	111,5	0,5	5	
	РПД	17	51	111,5	0,5	5	

Санкт-Петербург
2021

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.09.2017 г. № 926

Составитель (и):

кандидат технических наук, Доцент

Дроздова
Николаевна

Елена

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных и
управляющих систем

Горина
Владимировна

Елена

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Горина
Владимировна

Елена

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области основ дизайна.

1.2 Задачи дисциплины:

- Рассмотреть понятие дизайна, его составные части и состав;
- Рассмотреть дизайн как процесс и как технологию
- Показать особенности работы дизайнера, связь дизайнера с потребителем.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных

в п. 2, при изучении дисциплин:

Компьютерная графика и дизайн

История дизайна

Информационные технологии

Технологии и методы программирования

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен осуществлять проектирование информационных ресурсов в сфере дизайна
Знать: современные направления развития инструментальных средств графического оформления компьютерной продукции.
Уметь: использовать специализированное программное обеспечение для работы с графическими изображениями.
Владеть: навыками использования технологий доредакционной подготовки печатных изданий.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Дизайн как технология	1					О
Тема 1. Дизайн как специфический вид деятельности между творчеством и производством. Понятие теоретических основ дизайна. Дизайн и культура. Основа современного дизайна - компьютерная работа. Практическое занятие: Основы современного дизайна.		2	1	12	ИЛ	
Тема 2. Дизайн как технология. Дизайн как проектирование. Основные виды дизайна. Промышленный дизайн и его особенности. Практическое занятие: Основные виды дизайна.		3	2	13		
Раздел 2. Виды дизайнерской работы						О
Тема 3. Виды обеспечения дизайнерской работы: компьютерно-программное; материальное; организационное; финансовое. Практическое занятие: Виды обеспечения дизайнерской работы.		4	2	12	ИЛ	
Тема 4. Художественный дизайн и техническая эстетика. Социальные задачи, которые решает дизайн. Работа дизайнера как повышение стоимости объекта. Практическое занятие: Техническая эстетика.		3	3	12,75		
Раздел 3. Понятия, используемые в дизайне					О	

Тема 5. Единство продукта дизайна и внешней среды. Восприятия дизайна через органы чувств: зрение, слух, осязание, обоняние. Практическое занятие: Единение дизайна со внешней средой.		2	4	12	ИЛ	
Тема 6. Формообразование и композиция. Роль цвета. Образ, функция и морфология в дизайне. Практическое занятие: Роль цвета в дизайне.		3	5	12		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	17	73,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Раздел 4. Дизайн как синтез впечатлений						
Тема 7. Эстетические функции дизайна. Понятие красоты. Дизайн как организация переживаний человека. Практическое занятие: Эстетические функции дизайна.	2		6	8	ИЛ	0
Тема 8. Аудио и видеоряды в дизайне. Особенности использования звука и движения. Дизайн как синтез впечатлений. Практическое занятие: Использование звука и движения в дизайне.			7	7,75		
Тема 9. Образ, функция и морфология в дизайне. Базовые понятия дизайна: форма, композиция, цвет. Практическое занятие: Морфология в дизайне.			8	7		
Раздел 5. Основные элементы дизайна						
Тема 10. Принципы дизайна. Практическое занятие: Перечислить принципы дизайна.			6	7	ИЛ	0
Тема 11. Топологические, дифференциальные и глобальные характеристики дизайна. Практическое занятие: Характеристики дизайна.			7	8		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)			34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине		68,5		111,5		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-1	Характеризует основные виды дизайна. Использует звук и движение в дизайне. Работает в программах растровой и векторной графики.	Вопросы для устного собеседования. Тестовые задания. Практико-ориентированные задания.

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 1	
1	Дать представление о сути дизайна как сочетания творческого и производственного процесса
2	Дать представление о теоретических основах дизайна
3	Описать дизайн как технологический процесс
4	Указать на особенности промышленного дизайна
5	Компьютерно-программное и материальное обеспечение дизайнерской работы
6	Организационное и финансовое обеспечение дизайнерской работы
7	Две стороны работы дизайнера: художественный дизайн и техническая эстетика
8	Социальные задачи, которые решает дизайн
9	Раскрыть принцип единства дизайна и внешней среды
10	Раскрыть суть восприятия дизайнерской работы через органы чувств
Семестр 2	
11	Основные понятия дизайна: образ, функция, морфология
12	Формообразование и композиция в дизайне. Роль цвета
13	Понятие красоты. Эстетические функции дизайна.
14	Дизайн как формирование переживаний человека
15	Особенности использования звука и движения в дизайне. Аудио и видеоряды
16	Дизайн как синтез впечатлений
17	Раскрыть понятия образа, функции и морфологии в дизайне. Дать общую характеристику работы дизайнера с цветом
18	Привести и дать характеристику основных используемых в дизайне понятий

5.2.2 Типовые тестовые задания

1. Выберите из перечисленных программы не относящиеся к работе дизайнера:

- 1) Photoshop;
- 2) Acrobat;
- 3) Matlab;
- 4) 3D-studio
- 5) Diptrace

2. В композиции возможны три принципиально различных подхода. Какому из этих подходов соответствуют следующие характеристики: пространство в формальной композиции играет роль основы, на которой ярко выделяется группа элементов; совокупность элементов воспринимается автономно, как знак?

- а) доминанта элементов
- б) доминанта пространства
- в) органическое единство элементов и пространства

3. В композиции возможны три принципиально различных подхода. Какому из этих подходов соответствуют следующие характеристики: ни элементы, ни пространство не имеют собственной значимости, они воспринимаются как равноправные элементы?

- а) доминанта элементов
- б) доминанта пространства
- в) органическое единство элементов и пространства

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Дмитрий (Д) - web-дизайнер работающий в программе Photoshop. Владимир (В) – верстальщик. При создании сайтов они работают в связке. Новый проект не нуждался в обширной графике, ошибаться просто негде – так думал верстальщик.

В: Дмитрий, я не понимаю, к чему было так издеваться над этим текстом.

Д: У нас почти нет графики, все держится на тексте, я использовал это максимально.

В: Ты увеличил его высоту, уменьшил ширину, изменил межсимвольные интервалы – это что какой-то грандиозный замысел?

Д: Тебе просто нужно научиться верстать текст.

В: ...

Применение атрибутов к тексту и изменения его свойств имеет место быть только в том случае, если такой текст, впоследствии, будет растрован и использоваться, например, в каких-то слайдах. Предложите предпочтительный способ решения данной проблемы.

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

При проведении зачета время, отводимое на подготовку к ответу, составляет не более 40 мин. Для выполнения практико-ориентированного задания обучающему предоставляется необходимая справочная информация.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Бородулина, С. В., Кузнецова, О. Г., Решетников, М. К.	Основы технического дизайна	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/83340.html
Музалевская, Ю. Е.	Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2019	http://www.iprbookshop.ru/83264.html
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81868.html

Гаврилов В. А., Игнатов В. А.	Арт-дизайн	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019142
Аббасов, И. Б.	Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6	Саратов: Профобразование	2021	http://www.iprbookshop.ru/108004.html
Прозорова Е. С.	История и методология дизайн-проектирования	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020125
Попов, А. Д.	Графический дизайн	Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г.	2020	http://www.iprbookshop.ru/110204.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Смирнова А. М.	Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019204
Камынина Т.В.	Информационные технологии в дизайне	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017274
Николаева С. В.	Компьютерные технологии в дизайне	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019120
Сошникова И. А.	Основы промышленного дизайна	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202071
Ласкова, М. К.	Композиция и архитектура формы в дизайне	Армавир: Армавирский государственный педагогический университет	2019	http://www.iprbookshop.ru/85912.html
Якуничева Е. Н.	Web-дизайн. Создание анимации на основе HTML5	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201910
Сошникова И. А.	Исследование и разработка объектов промышленного дизайна	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202070
Джуромская О. С.	Промышленный дизайн	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3530
Санжаров В. Б., Павлова Т. Б.	Дизайн-проектирование	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202112
Пименов В. И., Панасюк К. А.	Компьютерная графика и дизайн	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020180
Розета, Мус, Ойана, Эррера, Мамедова, Т.	Управление проектом в сфере графического дизайна	Москва: Альпина Паблицер	2020	http://www.iprbookshop.ru/96862.html
Жукова Л. Т.	Техническая эстетика и дизайн	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2021116
Смирнов А. В.	История дизайна. Конспект лекций	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179060
Гличка Вон	Векторная графика для дизайнеров / пер. с англ. М. А. Райтмана	Москва: ДМК Пресс	2020	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=372286
Хмелев, А. В.	Дизайн в СМИ: теория и практика	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики	2020	http://www.iprbookshop.ru/102118.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Портал Росстандарта по стандартизации [Электронный ресурс]. URL: <http://standard.gost.ru/wps/portal/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Adobe inDesign

Microsoft Windows

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду