

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.05 Прикладной дизайн

Учебный план: 2025-2026 09.03.03 ИИТА ПИД ЗАО №1-3-8.plx

Кафедра: **33** Цифровых и аддитивных технологий

Направление подготовки:
(специальность) 09.03.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки: Прикладная информатика в дизайне
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: заочная

План учебного процесса

| Семестр (курс для ЗАО) | Контактная работа обучающихся | | Сам. работа | Контроль, час. | Трудоё мкость, ЗЕТ | Форма промежуточной аттестации |
|---------------------------|----------------------------------|-------------------|----------------|-------------------|--------------------------|--------------------------------------|
| | Лекции | Практ. занятия | | | | |
| 2 | УП | 4 | 4 | 28 | 1 | |
| | РПД | 4 | 4 | 28 | 1 | |
| 3 | УП | 8 | 16 | 251 | 13 | Экзамен, Зачет |
| | РПД | 8 | 16 | 251 | 13 | |
| 4 | УП | 8 | 24 | 243 | 13 | Экзамен, Зачет |
| | РПД | 8 | 24 | 243 | 13 | |
| Итого | УП | 20 | 44 | 522 | 26 | |
| | РПД | 20 | 44 | 522 | 26 | |

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, утвержденным приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 922

Составитель (и):

кандидат искусствоведения, Доцент

Старший преподаватель

Ассистент

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой цифровых и аддитивных технологий

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Костюк Инна Сергеевна

Сошникова Ирина
Анатольевна

Савенкова Полина
Владимировна

Сошников Антон
Владимирович

Сошников Антон
Владимирович

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать профессиональные компетенции обучающегося в области дизайна. Подготовить обучающегося к поиску современных художественных образов объектов предметно-пространственной среды, с использованием передового отечественного и мирового опыта дизайна.

1.2 Задачи дисциплины:

Ознакомить с многообразием методов и приемов мирового дизайна, особенностями дизайнерской мысли;

Дать особенности и основные критерии дизайна;

Обучить методическим приемам стимулирования образного мышления и использованию множественности творческих идей;

Дать четкие представления о понятиях «художественный образ», «проектный образ»;

Развить умение работать со сложными информационными объектами;

Обучить навыкам самостоятельной научной деятельности.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Учебная практика (ознакомительная практика)

История дизайна

Рисунок и основы композиции

Компьютерная графика

Цветоведение и колористика

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен выявлять потребности пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов

Знать: Основные принципы дизайн-проектирования в области графического пользовательского интерфейса прикладного программного обеспечения.

Уметь: Применять методы дизайн-проектирования при разработке концепции графического пользовательского интерфейса с учетом архитектуры программного обеспечения.

Владеть: Навыками согласования концепции графического пользовательского интерфейса с заинтересованными сторонами.

ПК-6: Способен проводить формальную оценку графического пользовательского интерфейса

Знать: Эргономические требования к интерфейсной графике.

Уметь: Разрабатывать план экспертной оценки графического пользовательского интерфейса на соответствие эргономическим требованиям.

Владеть: Навыками создания и реализации графической концепции, создания единой системы образов для графических объектов интерфейса, согласования стиля и концепции интерфейса с заказчиком.

ПК-5: Способен разрабатывать и тестировать прототип графического пользовательского интерфейса

Знать: Основные принципы дизайн-проектирования графических пользовательских интерфейсов; прототипирование графического пользовательского интерфейса.

Уметь: Использовать программное обеспечение для прототипирования графического пользовательского интерфейса.

Владеть: Навыками проектирования и реализации прототипа графического пользовательского интерфейса.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

| Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий | Семестр (курс для ЗАО) | Контактная работа | | СР (часы) | Инновац. формы занятий |
|---|---------------------------|-------------------|---------------|--------------|------------------------------|
| | | Лек. (часы) | Пр. (часы) | | |
| Раздел 1. Общая информация о шрифтах. История. Основы понимания. | 2 | | | | |

| | | | | | |
|---|--|-----|-----|---|----|
| <p>Тема 1. Введение. Историография шрифта. Его антология. Изменение во времени. Закономерности построения. Типология шрифтовых групп. Влияние современных тенденций на форму символов шрифта.</p> <p>Практические занятия: Поиск шрифтовых модулей в различных средах, анализ современных и ретротенденций в использовании шрифта. Презентация собранного материала.</p> | | 0,5 | 0,5 | 2 | ИЛ |
| <p>Тема 2. Классификация шрифтов. Шрифт в дизайне, использование и применение различных шрифтовых символов в разных средах художественного проектирования. Базовые элементы шрифта. Построение букв. Внутренние взаимоотношения между элементами гарнитуры. Форма и пространство: визуальное разделение символов шрифта.</p> <p>Практические занятия: Анализ шрифтовых групп и элементов шрифта. Конструкция буквы.</p> | | 0,5 | 0,5 | 2 | ИЛ |
| <p>Тема 3. Принципы типографики. Основные шрифтовые закономерности. Пропорциональность прописных и строчных букв. Размеры элементов буквы и межбуквенный просвет. Интерлиньяж. Визуальные вариации.</p> <p>Практические занятия: Визуализация значения слов посредством графики, раскрытие их эмоционального и смыслового содержания.</p> | | 0,5 | 0,5 | 2 | ИЛ |
| <p>Раздел 2. Композиционные приёмы. Шрифт в пространстве. Основы авторского построения шрифта.</p> | | | | | |
| <p>Тема 4. Доминанты шрифтовой нагрузки. Контекст, визуальная гармония, акцент и иерархия. Диапазоны влияния шрифтовых групп. Основные и дополнительные шрифты. Проблемы отображения шрифтовой информации в различных средах. Шрифтовой плакат. Графичность. Знаковость. Функциональность и выразительность.</p> <p>Практические занятия: Использование шрифта при проектировании различных объектов информационного дизайна.</p> | | 0,5 | 0,5 | 2 | ИЛ |
| <p>Тема 5. Шрифт, как элемент психологического воздействия. Правомерность введения цвета в шрифтовой набор. Шрифт и цвет. Титульная буква. Орнаментика шрифта. Каллиграфия. Декоративность и функциональность шрифта. Эргономика восприятия набора. Удобочитаемость и различимость. Рассмотрение современных вариантов шрифта. Особенности использования шрифта в различных средах.</p> | | 0,5 | | 5 | ИЛ |

| | | | | | |
|---|---|-----|-----|----|----|
| <p>Тема 6. Особенности и этапы построения авторского шрифта. Вариативность шрифтовых символов. Стилистические особенности, оказывающие влияние на тип шрифта при его дальнейшем использовании. Методы построения шрифтовых символов. Компьютерные технологии, используемые при построении авторского шрифта.</p> <p>Практические занятия: Разработка концепции авторского шрифта. Поиск аналогов. Разработка элементов авторского шрифта.</p> | | 0,5 | 0,5 | 5 | ИЛ |
| <p>Тема 7. Методы демонстрации, презентации и рекламы новых шрифтов. Работа с шрифтовыми символами. Видео-презентация шрифта.</p> <p>Практические занятия: Разработка печатной продукции на основе авторского шрифта. Разработка анимационного ролика на основе разработанного авторского шрифта.</p> | | 0,5 | 0,5 | 5 | ИЛ |
| <p>Тема 8. Верстка. Модульная сетка. Основные правила верстки печатных изданий. Шрифтовые буклеты. Шрифтовые символы как объекты описания.</p> <p>Практические занятия: Разработка проектной документации. Презентации результатов проекта.</p> | | 0,5 | 1 | 5 | ИЛ |
| Итого в семестре (на курсе для ЗАО) | | 4 | 4 | 28 | |
| Консультации и промежуточная аттестация - нет | | 0 | | | |
| Раздел 3. Теория дизайна. | | | | | |
| <p>Тема 9. Предпосылки дизайн-проектирования. Первые теории дизайна. Практические занятия: Формирование и становление художественного проектирования как отдельного метода преобразования окружающей действительности.</p> | 3 | 0,5 | 2 | 8 | ИЛ |
| <p>Тема 10. Основные этапы становления и развития художественного проектирования.</p> | | 0,5 | | 8 | ИЛ |
| <p>Тема 11. Дизайн в начале XX века. Плавный переход от элитарной эстетики к массовому потреблению. Анализ деятельности архитектора/дизайнера нач. XX века.</p> | | | 1 | 8 | ИЛ |
| <p>Тема 12. Эпоха функционализма и массового потребления. Сущности проектного моделирования. Практические занятия: Характеристика одной из сущности дизайна.</p> | | 0,5 | 2 | 13 | ИЛ |
| <p>Тема 13. Дизайн 50 – 70-ых гг. Основные направления развития и трансформации дизайна. Анализ деятельности архитектора/дизайнера середины XX века.</p> | | | 1 | 20 | ИЛ |
| <p>Тема 14. Дизайн новой цифровой реальности. Современные методы, инструменты и цели художественного проектирования.</p> | | 0,5 | | 20 | ИЛ |

| | | | | | |
|--|---|------|----|-------|----|
| Раздел 4. Дизайн как метод художественно-конструкторского проектирования. | | | | | |
| Тема 15. Что такое дизайн как вид художественной и научной практики. Основные теории. | | 0,5 | | 22 | ИЛ |
| Тема 16. Дизайн и искусство, эстетика и функционализм. Объекты художественной практики в роли музейных экспонатов. «Объекты художественного проектирования как предметы музейной экспозиции». | | | 1 | 20 | ИЛ |
| Тема 17. Дизайн и коммерция. Дизайн как средство взаимодействия и рекламы. Правила и исключения. | | 1 | | 20 | ИЛ |
| Тема 18. Бионика. Дизайн и природа. Методы моделирования объектов окружающей среды. Разработка концепции объекта (среды) художественного проектирования на тему: «Бионика». | | | 4 | 20 | ИЛ |
| Тема 19. Эко-дизайн. Основные тенденции, история становления и развития. Роль в формировании образа будущего. | | 0,5 | | 20 | ИЛ |
| Тема 20. Социальный дизайн. Его роль в социокультурной среде. Разработка концепции объекта (среды) художественного проектирования, реализация которого будет направлена на решение социально значимой проблемы. | | | 1 | 20 | ИЛ |
| Тема 21. Проектирование цифровыми методами. Влияние новых технологий на процессы художественного проектирования. | | 0,5 | | 20 | ИЛ |
| Тема 22. Основные методы художественного проектирования, их типология и эволюция. | | 0,5 | | 20 | ИЛ |
| Раздел 5. Формирование образа новой реальности средствами художественного проектирования. | | | | | |
| Тема 23. Будущее художественного проектирования как метода преобразования окружающей среды и действительности. Практические занятия: Разработка концепции проекта на тему: «Дизайн будущего. Объект новой реальности». | | 2 | 4 | 6 | ИЛ |
| Тема 24. Место дизайнера в новой реальности будущих технологий. | | 1 | | 6 | ИЛ |
| Итого в семестре (на курсе для ЗАО) | | 8 | 16 | 251 | |
| Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен, Зачет) | | 2,75 | | 10,25 | |
| Раздел 6. Определение проектной деятельности. Допроизводственные этапы проектирования. | | | | | |
| Тема 25. Определение проектной деятельности. Выявление основных этапов проектирования и их характеристика. Практические занятия: Определение области исследования в процессе реализации проекта. Постановка основных целей и задач проекта. Выявление этапов проектирования. | 4 | 0,5 | 1 | 15 | ИЛ |

| | | | | |
|---|-----|---|----|----|
| Тема 26. Этап предпроектного исследования. Составление плана ведения проекта. Выявление приоритетных направлений исследования. | 0,5 | | 15 | ИЛ |
| Тема 27. Поиск информационных источников и их типологизация. Определение сферы проектного интереса и проектных приоритетов. Поиск информации и анализ данных, достоверно и актуально описывающих исследуемую область потенциальной реализации проекта. | | 1 | 6 | ИЛ |
| Тема 28. Выявление и исследование аналогов проекта и продуктов проектной деятельности. Выявление их преимуществ и недостатков. Определение их социальной значимости. Выявление и исследование аналогичных проектов и методов их реализации. | | 1 | 6 | ИЛ |
| Тема 29. Составление и ведение документации проекта. Определение необходимых инструментов и программных средств. Оформление документации проекта. | | 1 | 12 | ИЛ |
| Раздел 7. Производственные этапы проектирования. | | | | |
| Тема 30. Производственные этапы проектирования. Работа с формой, материалами и композицией. Практические занятия: Разработка рабочих макетов проекта. | 0,5 | 1 | 40 | ИЛ |
| Тема 31. Выбор программных средств, инструментов и материалов для реализации проекта. | 0,5 | | 8 | ИЛ |
| Тема 32. Прототипирование. Разработка рабочих макетов. | | 1 | 8 | ИЛ |
| Тема 33. Этап согласования. Правила промежуточных презентаций. | 0,5 | | 4 | ИЛ |
| Раздел 8. Реализация и представление проекта. | | | | |
| Тема 34. Конечная стадия разработки проекта. Методы реализации объекта проектирования. | 0,5 | | 2 | ИЛ |
| Тема 35. Особенности конечной презентации объекта проектирования. Презентация конечного продукта проекта. | | 2 | 2 | ИЛ |
| Тема 36. Ресурсы и методы саморекламы. | 0,5 | | 2 | ИЛ |
| Раздел 9. Основы понятия фирменного стиля. Основные типы логотипов. | | | | |
| Тема 37. Фирменный стиль и корпоративная айдентика: определения, общая характеристика, основные термины и понятия, компоненты. Стилизация как инструмент формирования логотипа/знака компании. Общие принципы стилизации. Практические занятия: Разработка серии стилизованных графических объектов на заданную тематику. | 0,5 | 1 | 15 | ИЛ |

| | | | | | |
|--|--|-----|---|----|----|
| <p>Тема 38. Бриф и легенда компании. Взаимодействие дизайнера с клиентом, декодизация пожеланий заказчика. Нейминг и слоган компании. Практические занятия: Разработка легенды для компании. Ответы на вопросы брифа. Формирование предпосылок для разработки нейминга и слогана компании.</p> | | 0,5 | 1 | 6 | ИЛ |
| <p>Тема 39. Креативная кампания. Концепции визуального образа компании. Образ бренда. Высоко детализированный логотип для компании с долгой традицией: общая характеристика логотипа, элементы и способы реализации. Практические занятия: Формирование предпосылок для разработки креативной кампании бренда на основании визуального образа компании. Разработка высоко детализированного логотипа на заданную тематику.</p> | | 0,5 | 8 | 1 | ИЛ |
| <p>Тема 40. Знак, логотип, торговая марка: выявление оригинальности идеи (патентный поиск), этапы и методы разработки, инструментальные средства. Шрифтово-символьный логотип: общая характеристика логотипа, элементы и способы реализации. Практические занятия: Формирование предпосылок для реализации логотипа компании. Разработка шрифтово-символьного логотипа на заданную тематику.</p> | | 0,5 | 1 | 10 | ИЛ |
| <p>Тема 41. Графические элементы, сопровождающие визуальный образ компании. Этапы разработки фирменного стиля. Представление элементов айдентики на плоскости и в среде. Фирменные носители. Навигация. Геометрический логотип: общая характеристика логотипа, элементы и способы реализации. Практические занятия: Формирование предпосылок для разработки геометрических элементов бренда. Разработка геометрического логотипа на заданную тематику.</p> | | 0,5 | 1 | 11 | ИЛ |
| Раздел 10. Представление бренда. | | | | | |
| <p>Тема 42. Брендбук и гайдлайн: руководства по использованию основных элементов и носителей фирменного стиля. Основные отличия. Принципы формирования и применения. Внешние и внутренние носители бренда. Практические занятия: Формирование списка носителей фирменного стиля, определение их графической концепции.</p> | | 0,5 | 1 | 20 | ИЛ |
| <p>Тема 43. Технические требования, предъявляемые к носителям фирменного стиля. Шрифтовой геометрический логотип: общая характеристика логотипа, элементы и способы реализации. Практические занятия: Разработка шрифтового геометрического логотипа на заданную тематику.</p> | | 0,5 | 1 | 20 | ИЛ |
| Раздел 11. Брендбук и Логобук. | | | | | |

| | | | | |
|---|------|----|-------|----|
| Тема 44. Содержание брендбука. Разделы «Позиционирование бренда, «Визуальные компоненты бренда. Внутренние и внешние носители фирменного стиля». Основные требования к вёрстке брендбука. Содержание логобука. Основные требования к компонентам логобука, навигационным и информационным составляющим. Практические занятия: Разработка концепции макета брендбука и логобука. Формирование модульной сетки. | 0,5 | 1 | 20 | ИЛ |
| Тема 45. Реализация носителей фирменного стиля и требования к их интеграции в макет брендбука. Практические занятия: Реализация всех макетов носителей фирменного стиля. Окончательная вёрстка брендбука и логобука. | 0,5 | 1 | 20 | ИЛ |
| Итого в семестре (на курсе для ЗАО) | 8 | 24 | 243 | |
| Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен, Зачет) | 2,75 | | 10,25 | |
| Всего контактная работа и СР по дисциплине | 69,5 | | 542,5 | |

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-3 | Формулирует основы дизайн-проектирования в области графического пользовательского интерфейса. | Вопросы устного собеседования |
| | Строит алгоритм разработки концепции графического пользовательского интерфейса с учетом требования принципов дизайн-проектирования. | Практико-ориентированные задания |
| | Выстраивает сценарий согласования концепции графического пользовательского интерфейса с заинтересованными сторонами. | Практико-ориентированные задания |
| ПК-6 | Формулирует основы эргономики в системе "человек-компьютер". | Вопросы устного собеседования |
| | Строит план мероприятий анализа графического пользовательского интерфейса на соответствие эргономическим требованиям. | Практико-ориентированные задания |
| | Демонстрирует концепцию графического пользовательского интерфейса. | Практико-ориентированные задания |
| ПК-5 | Раскрывает основные принципы дизайн-проектирования графических пользовательских интерфейсов. | Вопросы устного собеседования |
| | Осуществляет обоснование выбора цифровых технологий для прототипирования графического пользовательского интерфейса. | Практико-ориентированные задания |
| | Демонстрирует прототип графического пользовательского интерфейса | Практико-ориентированные задания |

5.1.2 Система и критерии оценивания

| | | |
|------------------|--|-------------------|
| Шкала оценивания | Критерии оценивания сформированности компетенций | |
| | Устное собеседование | Письменная работа |

| | | |
|-------------------------|---|---|
| 5 (отлично) | Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра. | Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра. |
| 4 (хорошо) | Ответ стандартный, в целом качественный, основан на всех обязательных источниках информации. Присутствуют небольшие пробелы в знаниях или несущественные ошибки. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра. | Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра. |
| 3 (удовлетворительно) | Ответ неполный, основанный только на лекционных материалах. При понимании сущности предмета в целом – существенные ошибки или пробелы в знаниях сразу по нескольким темам, незнание (путаница) важных терминов. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра. | Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра. |
| 2 (неудовлетворительно) | Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины. Многочисленные грубые ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра. | Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра. |
| Зачтено | Обучающийся своевременно выполнил практические задания и представил результаты в форме презентации (Microsoft Office Power Point); отвечает на теоретический вопрос по материалам лекций, возможно допуская несущественные ошибки. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра. | |
| Не зачтено | Обучающийся своевременно не выполнил (выполнил частично) практические задания и не представил результаты в форме презентации (Microsoft Office Power Point); при ответе на вопрос преподавателя допустил существенные ошибки. 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 |
|--------|---|
| Курс 3 | |
| 1 | Особенности и этапы разработки шрифта. |
| 2 | Особенности использования шрифта в различных средах. |
| 3 | Спекулятивный дизайн. Энтони Данн и Фиона Раби |
| 4 | Дэвид Роуз. Будущее вещей. |
| 5 | Будущее художественного проектирования. Дизайн новой реальности. Основные направления развития. |
| 6 | Основные методы художественного проектирования. |
| 7 | Особенности развития веб-дизайна. |
| 8 | Влияние цифровых технологий на графический дизайн. |
| 9 | Цифровые технологии в дизайне. |
| 10 | Междисциплинарные связи дизайна во второй половине XX - начале XXI вв. |

| | |
|--------|--|
| 11 | Виктор Папанек. Дизайн для реального мира. |
| 12 | Социальный дизайн. Основные задачи и методы решения социально-значимых проблем. |
| 13 | Экодизайн. Особенности формообразования, технологии производства и материалы. |
| 14 | Росс Лавгроув. Особенности проектной практики. |
| 15 | Луиджи Колани. Фантастические проекты. |
| 16 | Бионика. Природа и дизайн. Особенности проектирования. |
| 17 | Джордж Лоис. Классика рекламного дизайна. |
| 18 | Милтон Глейзер. Особенности проектной практики. |
| 19 | Коммерческий дизайн. Формы взаимодействия. Условия сотрудничества. |
| 20 | Марк Ньюсон. Особенности проектной практики. |
| 21 | Филипп Старк. Особенности проектной практики. |
| 22 | Карим Рашид. Особенности проектной практики. |
| 23 | Вопрос эстетики и функции в дизайне. Различные точки зрения. |
| 24 | Какие дизайн-факторы влияют на создание функции. |
| 25 | Объекты проектирования в дизайне. |
| 26 | Основные виды дизайна. |
| 27 | Дизайн: суть понятия. Основные задачи дизайна. |
| 28 | Основные особенности советской модели дизайна. |
| 29 | Этторе Соттсасс. Стил «Мемфис». Философия. Влияние. |
| 30 | «Радикальный дизайн». Особенности течения. Знаковые личности. |
| 31 | Эпоха поп-арта. Особенности. Знаковые личности. Объекты дизайна. |
| 32 | Энди Уорхол. Философия и творчество. |
| 33 | Дитер Рамс – теоретик функционализма. |
| 34 | Особенности развития дизайна Англии, Италии и Франции после второй мировой войны. |
| 35 | Особенности развития дизайна в Германии после второй мировой войны. |
| 36 | Выдающиеся личности Баухауза. |
| 37 | Баухауз – новое направление в творческом, философском, социально-культурном и педагогическом объединении дизайнеров. |
| 38 | Основные этапы становления и развития художественного проектирования. |
| 39 | Петер Беренс – новый тип художника в промышленности. |
| 40 | Роль Дж.Рёскина и У.Морриса в теоретической подготовке будущего практического дизайна. |
| 41 | Первые теории дизайна (XIX в.). |
| 42 | Роль промышленной революции в развитии техники, науки, искусства и дизайна. |
| 43 | Исторические предпосылки дизайн-проектирования. |
| 44 | Области применения шрифтовых символов. |
| 45 | Визуальные вариации и начертание шрифтов (ширина, насыщенность контраст и пр.). |
| 46 | Базовые элементы шрифта. |
| 47 | Сравнение классических шрифтовых групп с современными шрифтами. |
| 48 | Классификация шрифтов. |
| 49 | Основные принципы типографики (удобочитаемость, различимость, контекст, иерархия, визуальная гармония). |
| 50 | История шрифта. Основные этапы развития и становления. |
| 51 | Типографика (понятие, характеристика, цель, задачи, история развития). |
| Курс 4 | |
| 52 | Программные средства, использующиеся при разработке шрифтов. Программные средства, использующиеся при верстке. |
| 53 | Правила набора текста. |
| 54 | Особенности верстки печатных изданий. |
| 55 | Типы модульной сетки. |
| 56 | Определение понятия фирменный стиль, бренда и брендинга. |
| 57 | Основные онлайн ресурсы для размещения дизайн-портфолио. |
| 58 | Что такое портфолио. |
| 59 | Цели и задачи дизайн-портфолио. |
| 60 | Основные правила подготовки презентационного материала. |
| 61 | Прототипирования. Области применения и цель разработки. |
| 62 | Что такое документация проекта. Цель ведения документации проекта. |

| | |
|----|--|
| 63 | Основные этапы проектной практики. |
| 64 | Стили и тренды, особенности их формирования, рождения, угасания и возрождения. |
| 65 | Что такое ребрендинг. Причины проведения ребрендинга. |
| 66 | Что такое брендбук и гайдлайн, их основные функции и содержание. |
| 67 | Аудио - и видеореклама. Варианты рекламы бренда различными мультимедиа-средствами. |
| 68 | Рекламный герой. Функции рекламного героя. Типология. Примеры. |
| 69 | Наружная реклама и элементы навигации. Виды, форматы и методы брендинга. |
| 70 | Особенности разработки корпоративного сайта компании. |
| 71 | Сувенирная продукция компании. Особенности брендинга сувенирной продукции. |
| 72 | Фирменные носители компании. Особенности брендинга корпоративных носителей. |
| 73 | Бриф на разработку фирменной айдентики. Функции брифа и правила составления. |
| 74 | Этапы разработки фирменного стиля. |
| 75 | Классификация фирменных знаков. |
| 76 | Определить значение термина логотип, функции логотипа, требования к логотипу. |
| 77 | Что такое слоган компании. Функции слогана. Удачные и неудачные примеры. |
| 78 | Креативные кампании различных брендов, особенности их концептуального представления и образа бренда. |
| 79 | Кратко об истории развития фирменного стиля. |
| 80 | Определение понятия фирменный стиль, бренда и брендинга. |
| 81 | Дизайн на службе торговли и промышленности (рассмотреть одну или несколько крупных зарубежных фирм, их рекламу и продукцию). |
| 82 | Дизайн России современного периода. Собственная оценка состояния и перспектив развития. |
| 83 | Деконструктивизм. Особенности современной архитектуры. |

5.2.2 Типовые тестовые задания

1. Кто был создателем первого в мире фирменного стиля и для какой компании?
2. Составьте правильные пары – термин и определение.

Термины:

- 1) инженерия;
- 2) дизайн;
- 3) искусство;
- 4) декоративно-прикладное искусство.

Определения:

- а) вид художественной деятельности, границы которой определяются не предметом, а спецификой творческого метода: приведении к единству утилитарной и художественной функции бытового предмета;
- б) область человеческой интеллектуальной деятельности, дисциплина, профессия, задачей которой является применение достижений науки, техники, использование законов и природных ресурсов для решения конкретных проблем, целей и задач человечества;
- в) художественное творчество, способ духовной самореализации человека посредством чувственно-выразительных средств;
- г) форма организованности художественно-проектной деятельности, производящая потребительскую ценность продуктов материального и духовного массового потребления.

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработка авторского шрифта.

Разработка объекта на основании его социального, культурологического, коммерческого и др. контекста

Разработка авторского проекта.

Разработка брендбука компании.

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

Время на подготовку к устному собеседованию составляет 15 минут;

Выполнение практико-ориентированного задания осуществляется на компьютере за 60 минут.

Время прохождения компьютерного тестирования составляет 15 минут

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

| Автор | Заглавие | Издательство | Год издания | Ссылка |
|--|---|---|-------------|---|
| 6.1.1 Основная учебная литература | | | | |
| Катунин Г. П. | Основы мультимедийных технологий | Саратов: Ай Пи Эр Медиа | 2017 | http://www.iprbookshop.ru/60184.html |
| Фот, Ж. А., Шалмина, И. И. | Дизайн-проектирование изделий сложных форм | Омск: Омский государственный технический университет | 2017 | http://www.iprbookshop.ru/78429.html |
| Розета Мус, Ойана Эррера, Мамедова Т. | Управление проектом в сфере графического дизайна | Москва: Альпина Паблишер | 2017 | http://www.iprbookshop.ru/68018.html |
| Музалевская, Ю. Е. | Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта | Саратов: Ай Пи Эр Медиа | 2019 | http://www.iprbookshop.ru/83264.html |
| 6.1.2 Дополнительная учебная литература | | | | |
| Пендикова, И. Г. | Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы | Омск: Омский государственный технический университет | 2016 | http://www.iprbookshop.ru/60878.html |
| Елисеенков, Г. С., Мхитарян, Г. Ю. | Дизайн-проектирование | Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры | 2016 | http://www.iprbookshop.ru/66376.html |
| Соболева И. С., Чинцова Я. К. | Прикладной дизайн. Дизайн-проектирование | СПб.: СПбГУПТД | 2017 | http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017903 |
| Румянцева Д. А. | Прикладной дизайн. Шрифты | СПб.: СПбГУПТД | 2017 | http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201792 |
| Жердев, Е. В., Чепурова, О. Б., Шлеюк, С. Г., Мазурина, Т. А. | Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна | Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ | 2014 | http://www.iprbookshop.ru/33666.html |
| Гамов Е. С., Жердев Е. В., Заева-Бурдонская Е. А., Зараковский Г. М., Лапин А. В., Мазурина Т. А., | Техническая эстетика и дизайн | Москва: Академический Проект, Культура | 2015 | http://www.iprbookshop.ru/60041.html |

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license

Corel DRAW Graphics Suite Edu Lic

Microsoft Windows

Microsoft Office Standart Russian Open No Level Academic

MicrosoftOfficeProfessional

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 |