

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО


Деканом факультета МАИС

 О.А. Будариной

«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

 М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

**Направление подготовки: «Дизайн»**

**Профиль подготовки: Графический дизайн**

**Квалификация Бакалавр**

**Форма обучения Очная**

Согласовано:

*С председателем методического совета по качеству по направлению*

**Москва  
2015**

### **1. Цели освоения дисциплины**

Целью освоения дисциплины (модуля) является формирование творческой личности дизайнера, обладающего профессиональными и социальными компетенциями, адаптированного к профессиональной деятельности, умеющего креативно мыслить, работать в команде, соединять творческий потенциал группы для разработки современных проектов в области дизайна.

Дисциплина «Проектирование» закладывает определенную основу для непрерывного развития личности в области профессиональной деятельности дизайнера, способного на основе знаний, умений и навыков самостоятельно мыслить и осуществлять практические действия.

В контексте реализации новой концепции образования данная дисциплина должна быть направлена не на отдельное освоение студентами необходимых знаний и умений, а комплексный подход к изучению графического дизайна, с учетом социализации будущих специалистов и адаптации к условиям профессиональной деятельности.

Перед профессорско-преподавательским составом ставится задача формирования профессиональной компетентности студентов, а именно личностных способностей будущего специалиста, дающих возможность успешно заниматься творческой профессиональной деятельностью, грамотно применять знания и умения в производственной и социальной сфере, решать задачи широкого спектра в области создания гармоничных коммуникаций окружающей действительности.

Формирование профессиональной компетентности студентов может эффективно осуществляться на основе реализации данной программы в том случае, если ее содержание будет направлено на создание системы учебных ситуаций, задающих социальный и предметный контексты предстоящей профессиональной деятельности. Студенты должны будут ознакомиться не только с основами наук, а получить компетенции необходимые в профессиональной деятельности и будущей жизни. Обучение не должно быть отделено от воспитания, в процессе овладения предметными знаниями необходимо также развитие социальных компетенций обучающихся.

#### **1. Цели:**

1. овладение методами проектирования и моделирования объектов графического дизайна;
2. развитие творческого мышления в процессе выполнения профессионально-ориентированных задач;
3. развитие проектной культуры студентов в области графического дизайна;
4. воспитание личностных и профессионально-ориентированных качеств студентов в единстве мировоззренческих и поведенческих аспектов;
5. развитие мотивации к непрерывному самосовершенствованию и творческому росту в процессе профессионально-ориентированной деятельности.

### **2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО**

Курс «Проектирование» входит в блок специальных дисциплин профессионального цикла, предназначен для формирования личности дизайнера, способного к системно ориентированным, компетентным практическим действиям и поступкам в области современного дизайн-проектирования.

#### **3. Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины (модуля)**

Наименование компетенции	Код компетенции
Владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и выбору путей достижения	ОК-1
Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения	ПК-1
Владеет рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; навыками линейно - конструктивного построения и основам академической живописи; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями	ПК-2
Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений	ПК-3
Способен к конструированию предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, способен подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчеты проекта	ПК-4
Разбирается в функциях и задачах учреждений и организаций, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна; готов пользоваться нормативными документами на практике	ПК-5
Ориентирован на преподавательскую работу в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального образования и дополнительного образования, способен планировать учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия	ПК-6

***4. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:***

**Знать:**

1. Типологию объектов графического дизайна.
2. Основные методы и принципы приемов композиционной организации графических объектов.
3. Графический язык и основы визуального восприятия.
4. Понятие коммуникативности – как одной из важнейших функций современного графического дизайна и ее роль в современной культуре и проектной деятельности.
5. Требования, предъявляемые заказчиками к проектируемым изделиям.

**Уметь:**

- Креативно мыслить в области графического дизайна.

- Разрабатывать концепцию проекта.
- Обеспечивать высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций.
- Отбирать информацию необходимую на различных стадиях (этапах) художественного конструирования.
- Анализировать патентную и другую научно-техническую информацию.
- Проводить предпроектное исследование
- Разрабатывать художественно-конструкторскую документацию проекта.
- Выполнять проекты изделий (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей).
- Проверять соответствие проекта технико-экономическим требованиям технологии производства и эргономики.
- Участвовать в подготовке пояснительных записок к проектам, их рассмотрении и защите.
- Осуществлять соответствие проекта технико-экономическим требованиям и прогрессивной технологии производства
- Использовать новые информационные технологии для поиска наиболее рациональных вариантов компоновочных и композиционных решений.
- Внедрять передовые достижения отечественных и зарубежных дизайнеров по отраслям художественного конструирования

**Владеть:**

- Передовым отечественным и зарубежным опытом художественного проектирования и конструирования.
- Методами проведения предпроектного анализа.
- Методами сравнительного анализа зарубежных и отечественных образцов продукции.
- Методами проектирования технических заданий для дизайн-проекта.
- Методами подготовки данных для расчетов экономического обоснования дизайн-проекта.
- Методами объемно-пространственного и графического проектирования с помощью компьютерных технологий.

**5. Структура и содержание дисциплины (модуля) Проектирование**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 34 зачетных единиц, 1224 часов.

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры				
		3	4	5	6	7
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	954	162	180	216	180	216
В том числе:						
Лекции		4	4	4	4	4
Практические занятия		158	176	212	176	212
Семинары						
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	270	36	54	54	54	72
В том числе:		Кон тр. Р.				кур сов ая
Реферат						
Другие виды самостоятельной						

работы							
Вид аттестации (зачет, экзамен)			экзамен	зачет	зачет	экзамен	экзамен
Общая трудоемкость	часы	1224					
	зачетные единицы	34					

3 семестр

№ п / п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				лекции	семинары	п/г	с/р	
1	ВВЕДЕНИЕ В ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ.	2	1-2	3/1		4	6	Опрос
2	ФАКСИМЕЛЕ, СВОЙ ЗНАК		3-4			6/2	6	Просмотр
3	ФИРМЕННЫЙ ЗНАК, ФИРМЕННЫЙ ЦВЕТ		5-6			6/2	6	
4	ФИРМЕННЫЙ ШРИФТ		7-8			6/2	6	
5	ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ		9-10			6/2	6	Рубежный контроль
6	РАЗРАБОТКА ЗНАКОВ КОММУНИКАЦИИ		11-12			6/2	6	Просмотр
7	РЕКЛАМНАЯ ЛИСТОВКА		13-14			6/2	6	
8	РАЗРАБОТКА РЕКЛАМНОГО МОДУЛЯ В ЖУРНАЛ		15-16			7/1	6	
9	РАЗРАБОТКА ОБЛОЖКИ ЖУРНАЛА		17-18			7/1	6	Контрольная работа
<b>ИТОГО:</b>				<b>4</b>		<b>158</b>	<b>36</b>	

## 4 семестр

№ п / п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости <i>(по неделям семестра)</i> Форма промежуточной аттестации <i>(по семестрам)</i>
				лек ции	семи нар ы	п/г	с/р	
1	РАЗРАБОТКА ФИРМЕННОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ	3	1-2			16/4	4	Просмотр
2	КАЛЕНДАРЬ- НАСТЕННЫЙ (ДИЗАЙН, СБОРКА)		3-4			16/4	4	
3	КАЛЕНДАРЬ КАРМАННЫЙ (ДИЗАЙН, СБОРКА)		5-6			16/4	4	
4	КАЛЕНАРЬ ПЕРЕКИДНОЙ (ДИЗАЙН, СБОРКА)		7-8			16/4	4	
5	КАЛЕНДАРЬ НАСТОЛЬНЫЙ (ДИЗАЙН, СБОРКА)		9-10			16/4	4	Рубежный контроль
6	ВЫСТАВОЧНЫЙ СТЕНД		11- 12			16/4	4	Просмотр
7	КОМНАТА ПЕРЕГОВОРОВ		13- 14			16/4	4	
8	ФИРМЕННАЯ ОДЕЖДА		15- 16			16/4	4	
9	ФИРМЕННАЯ СУВЕНИРНАЯ ПРОДУКЦИЯ		17- 18			16/4	4	Зачет
	<b>ИТОГО:</b>				<b>4</b>	<b>176</b>	<b>54</b>	

## 5 семестр

№ п / п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости <i>(по неделям семестра)</i> Форма промежуточной аттестации <i>(по семестрам)</i>
				лек ции	семи нар ы	п/г	с/р	
1	РАЗРАБОТКА ПЛАКАТА ИНФОРМАЦИОННОГО	5	1-2			32/8	8	Просмотр
2	РАЗРАБОТКА ПЛАКАТА ПРЕСТИЖНОГО		3-4			32/8	8	
3	РАЗРАБОТКА ПЛАКАТА ИМИДЖИВОВОГО		5-6			16/4	8	
4	РАЗРАБОТКА ЗНАКОВ КОММУНИКАЦИИ ДИНАМИЧНОЙ СРЕДЫ		7-8			16/4	8	
5	РАЗРАБОТКА РЕКЛАМЫ НА ТРАНСПОРТЕ		9-10			16/4	8	Рубежный контроль
6	СИСТЕМА ОРИЕНТАЦИИ В ИНТЕРЬЕРАХ (ПИКТОГРАММЫ)		11- 12			16/4	8	Просмотр
7	ПРОЕКТИРОВАНИЕ РЕКЛАМНОГО КОМПЛЕКСА ( на примере театра)		13- 18			160/ 40	6	Экзамен
	<b>ИТОГО:</b>				<b>4</b>	<b>212</b>	54	

## 6 семестр

№ п / п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости ( <i>по неделям семестра</i> ) Форма промежуточной аттестации ( <i>по семестрам</i> )
				лек ции	семи нар ы	п/г	с/р	
1	УПАКОВКА ПРОДУКТА (ЖИДКИЙ, ТВЁРДЫЙ, СЫПУЧИЙ) МАРКИРОВКА ТАРЫ И КОНТЕЙНЕРА, УПАКОВОЧНАЯ БУМАГА. НАКЛЕЙКА	5	1-4			32/8	12	Просмотр
2	МАКЕТ УПАКОВКИ ПРОДУКТА.		5-6			16/4	10	Рубежный контроль
3	РЕКЛАМНАЯ ЛИСТОВКА НА ОСНОВЕ АВТОРСКОГО ФОТО УПАКОВКИ		7-8			16/4	10	Просмотр
4	РАЗРАБОТКА ИНФОРМАЦИОННОЙ ЛИСТОВКИ, ПРИГЛАШЕНИЯ		9-10			16/4	10	
5	РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА ЖУРНАЛА		11- 18			64/1 6	12	Зачет
	<b>ИТОГО:</b>				<b>4</b>	<b>176</b>	<b>54</b>	

7 семестр

№ п / п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ в том числе в интерактивной форме				Формы текущего контроля успеваемости ( <i>по неделям семестра</i> ) Форма промежуточной аттестации ( <i>по семестрам</i> )
				лек ции	семи нар ы	п/г	с/р	



			20%					
			лек ции	семи нар ы	п/г	с/р		
1	КНИГА КАК ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ. ТИПОГРАФИКА	5	1-4	4		32/8	12	Просмотр
2	РАЗРАБОТКА КОНСТРУКЦИИ КНИГИ		5			32/8	20	Рубежный контроль
3	РАЗРАБОТКА РИТМИЧЕСКОЙ ОРГАНИЗАЦИИ И СЦЕНАРИЯ КНИГИ		9			80/2 0	22	Экзамен
4	РАЗРАБОТКА СЕТКИ ИЗДАНИЯ	5	10			32/8	16	Просмотр
5	ПРОПОРЦИОНИРОВА НИЕ КНИЖНОГО ИЗДАНИЯ ПО МЕТОДУ «ДЕЛИТЕЛЬНОГО КАНОНА» И «ЗОЛОТОГО СЕЧЕНИЯ»		11			32/8	16	
6	ПОСТРОЕНИЕ КНИЖНОГО		12			16/4	8	
7	МАКЕТИРОВАНИЕ ИЗДАНИЯ		13			16/4	8	
8	РАБОТА С БЛОКОМ ТЕКСТА		14			16/4	8	
9	РАБОТЫ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ		15- 16			16/4	8	Просмотр
10	РАБОТА С ЦВЕТОМ В КНИЖНОМ ИЗДАНИИ		17- 18			16/4	8	Экзамен
	<b>ИТОГО:</b>			<b>4</b>		<b>212</b>	<b>72</b>	

## 6. Содержание программы

### 3 семестр

#### ТЕМА № 1: ВВЕДЕНИЕ В ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Графический дизайн – это художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды, который включает в себя создание визуальных (графических) изображений с целью воплощения определенных идей, это творческое искусство проектирования различных объектов, посредством графических элементов, для улучшения визуальных, функциональных и эстетических качеств этих объектов.

Функции графического дизайна - визуальное общения при помощи текста и изображений для представления информации — это использование визуальных коммуникаций для решения различных задач.

К графическому дизайну относятся: типографика, каллиграфия, шрифты — дизайн печатной продукции (газет, журналов и книг); Фирменный стиль — фирменные знаки, брендбуки; Веб-дизайн — как сайтов в целом, так и логотипов, баннеров, шапок, бэкграундов и т.д.; плакатная продукция; Дизайн упаковки.

## **ТЕМА №2: ФАКСИМЕЛЕ, СВОЙ ЗНАК.**

Факсímиле (от лат. *fac simile* «делай подобное») — воспроизведение всякого графического оригинала — рукописи, рисунка, чертежа, гравюры, подписи, монограммы, — передающее его вполне точно, со всеми подробностями. В полиграфии достигается высокой техникой фотопечати с детальным воспроизведением не только самого изображения, но и с передачей фактуры материала, текстуры, окраски, случайных утрат, повреждений и т. д., создавали художники для того, чтобы подписывать свои картины. Студенту предлагается создать в векторной графике свою подпись, а затем знак. Знак и факсимиле не должны дублироваться, не должны быть похожими по смыслу и образу. Необходимо достичь стилевого единства восприятия.

## **Тема № 3. ФИРМЕННЫЙ ЗНАК, ФИРМЕННЫЙ ЦВЕТ.**

Создание фирменного знака на основе изученных аналогов знаков, учитывая характерные особенности создания логотипа: образ в графическом дизайне, процессы стилизация и трансформация реальных форм; цветовое решение знака на основе представления человека о мире (символические представления, философские и эстетические системы, научные исследования и проблемы различных отраслей знаний - физики, химии, физиологии, оптики, живописи, архитектуры, декоративно-прикладного искусства). Цвет в искусстве, производстве, быту, рекламе.

**Логотип (фирменный знак)** (от др.-греч. λόγος — слово + τύπος — отпечаток) — графическое начертание фирменного наименования в виде стилизованных букв и/или идеограммы. Логотип — важнейший элемент имиджа компании. Он служит, в первую очередь, для идентификации компании на рынке. Логотипы появились для того, чтобы отличать продукцию различных фирм в рамках одной отрасли. Логотипы широко применяются для изображения товарных знаков и в качестве эмблем юридических лиц.

## **Тема № 4. ФИРМЕННЫЙ ШРИФТ**

Создание фирменного стиля компании на основе использования шрифтовых гарнитур, учитывая, что фирменный шрифт, наравне с логотипом - неотъемлемый элемент образа компании. Роль фирменного шрифта в создании образа компании. Фирменный шрифт — составляющая фирменного стиля. Фирменный шрифт и образ. Гарнитуры, применяемые при разработке фирменного стиля.

## **Тема № 5. ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ**

Создание вариантов фирменного стиля компании, как рекламного комплекса. Основные элементы фирменного стиля: фирменный знак, варианты начертания фирменного знака, шрифт, фирменный цвет, бланк, конверт, визитка корпоративная, визитка именная, папка, сувенирная продукция.

## **Тема № 6. РАЗРАБОТКА ЗНАКОВ КОММУНИКАЦИИ**

Объект и предмет семиотики социальной коммуникации. Понятие коммуникационные знаки. Классификация коммуникационных знаков. Семантика, синтактика, прагматика. Создание системы визуально - графических знаков и решений, призванные решать задачи обеспечения ориентации в конкретных предметно -

пространственных ситуациях. (реклама, информационное табло, пиктография, суперграфика, шрифтовые комбинации, системы цветового зонирования и т. д.), Визуальные коммуникации должны действовать либо совместно с архитектурной основой, либо выступать вне прямой связи с ней, обеспечивая среде нужный цветоцветовой комфорт и эмоциональный настрой собственными средствами.

В процессе проектирования знаков визуальной коммуникации нужно придать необходимую художественную выразительность разработке элементов визуальной коммуникации. Это различные отделы, группы, которые могут иметь вместо надписей свою систему символов - пиктограммы. Пиктограммы могут быть использованы с текстовыми обозначениями. Необходимо определить, какие материалы будут использованы: лёгкие металlosплавы, пластик и другие. Техника воспроизведения - шелкотрафаретная печать.

### **Тема № 7. РЕКЛАМНАЯ ЛИСТОВКА**

Создание рекламной листовки какого либо рода продукции, с целью раскрытия его качеств, назначения и особенностей для привлечения к товару покупателей. Листовка - одна из форм предложения товара. Она должна отличаться необычностью формы, оригинальностью композиции, рекламностью цвета. В листовке также используются все выразительные средства печатной рекламы: текст, рисунок, фото, цвет. Листовки обычно применяются для рекламы новых товаров, поступивших в продажу. В сжатой, лаконичной форме они информируют покупателя о достоинствах нового товара, раскрывают его свойства.

Студент должен знать необходимые требования, предъявляемые к макету.

### **Тема № 8. РАЗРАБОТКА РЕКЛАМНОГО МОДУЛЯ В ЖУРНАЛ**

Создание рекламного модуля в журнал в объёме одной полосы на основе требований, предъявляемых к материалам, которые сдаются в печать. Все виды печатной продукции, в том числе и рекламный модуль, служат цели привлечения внимания к товару, раскрытию его качеств.

### **Тема № 9. РАЗРАБОТКА ОБЛОЖКИ ЖУРНАЛА**

Создание обложки журнала с использованием креативного дизайнерского решения. Уметь грамотно сочетать изобразительное пространство и шрифт, понимать взаимодействие цвета и формы. Немаловажно найти правильное композиционное решение «шапки» всего издания, которое сделает журнал узнаваемым. Важно правильно выполнить межбуквенные и межстрочные интервалы, а также расположение строк.

## **4 семестр**

### **ТЕМА № 1: РАЗРАБОТКА ФИРМЕННОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ**

Разработка фирменной документации осуществляется на основе разработанного логотипа и определенной цветовой гаммы проекта. Работа осуществляется непосредственно с печатными носителями фирменного стиля – это конверты, фирменные бланки, визитные карточки, плакаты, календари и прочее. Создание фирменного стиля в этом русле предполагает нанесение его элементов на визитки, конверты, фирменные бланки и прочие.

### **ТЕМА № 2: КАЛЕНДАРЬ-НАСТЕННЫЙ (ДИЗАЙН, СБОРКА)**

Разработка дизайна настенного календаря-плаката с видеорядом по выбранному направлению. Создание календарной сетки в векторном редакторе. Формат - А4 (297x210 мм), А3 (420x297 мм) и А2 (594x420 мм).

### **ТЕМА № 3: КАЛЕНДАРЬ КАРМАННЫЙ (ДИЗАЙН, СБОРКА)**

Разработка дизайна календаря, выбранной студентом компании. Календарь изготавливается на плотной бумаге (формат 70x100 мм), запечатанный с одной стороны календарной сеткой и контактными данными, а с другой — рекламной картинкой. В календаре обязательно используется корпоративная символика.

#### **ТЕМА № 4: КАЛЕНАРЬ ПЕРЕКИДНОЙ (ДИЗАЙН, СБОРКА)**

Разработка дизайна календаря по одной, выбранной студентом компании. Студенты выполняют обложку, блок и подложку. В блоке 12 листов (по количеству месяцев). Каждый лист блока несет информацию заказчика, иногда отличающуюся на каждом следующем листе блока (например, в многопрофильной компании каждый месяц года «рассказывает» об одном из направлений деятельности).

#### **ТЕМА № 5: КАЛЕНДАРЬ НАСТОЛЬНЫЙ (ДИЗАЙН, СБОРКА)**

Разработка настольного календаря-домика с перекидным блоком. Комплект календарей готовится по одной, выбранной студентом компании. Настольный календарь должен быть выполнен на высоком профессиональном уровне в определенном стиле, соответствовать фирменному стилю компании, содержать элементы рекламы выбранной организации.

#### **ТЕМА № 6: ВЫСТАВОЧНЫЙ СТЕНД**

Разработка проекта функционального и эстетически привлекательного для посетителей выставочного стенда, который обеспечивает формирование необходимого образа компании-экспонента с точки зрения восприятия посетителями выставки. Стенд должен представлять оригинальную архитектурную конструкцию, гармонично вписанную в интерьер, представляющую графическую информацию, соответствующую общей выставочной концепции.

#### **ТЕМА № 7: КОМНАТА ПЕРЕГОВОРОВ**

Разработка дизайн-проекта комнаты переговоров. Планирование зоны для переговоров, кабинета руководителя, с учетом эргономических требований к рабочему пространству.

Комната переговоров должна соответствовать следующим требованиям: привлекать клиента «на свою территорию», быть уютной и комфортабельной, ориентировать на деловое общение.

#### **ТЕМА № 8: ФИРМЕННЫЙ ОДЕЖДА**

Разработка проекта фирменной одежды для служащих компании и создание графического оформления с учетом специализации компании и эргономики. Разработка фирменных нашивок на основе логотипа компании.

#### **ТЕМА № 9: ФИРМЕННАЯ СУВЕНИРНАЯ ПРОДУКЦИЯ**

Разработка графического оформления корпоративной сувенирной продукции (сувенирные ручки, часы, флешки, посуда, рекламный текстиль, рекламные сумки).

### **5 семестр**

#### **ТЕМА №1. РАЗРАБОТКА ПЛАКАТА ИНФОРМАЦИОННОГО**

Разработать плакат, содержащий элементы рекламной информации. Цель плаката - склонение аудитории к принятию определённых решений или производству конкретных действий. Слоган и изображение на плакате должны нести агитационный или рекламный характер. Графика должна быть схематичной, цветовая гамма – активная, содержащая контрастно-противоположные цветовые сочетания. При проектировании плаката необходимо учитывать способ его многократного повторения в различных местах.

#### **ТЕМА № 2. РАЗРАБОТКА ПЛАКАТА ПРЕСТИЖНОГО**

Создать креативный лаконичный плакат, который возможно использовать в различных интерьерах. Плакат должен нести яркий художественный образ, вызывать позитивные эмоции.

Тематика: художественные выставки, театрализованные представления, праздники. Возможно использование элементов фирменного стиля.

### **ТЕМА №3. РАЗРАБОТКА ПЛАКАТА ИМИДЖИВОГО**

Создать плакат, в котором основной акцент будет делаться на поддержание имиджа компании. Плакат должен содержать полную, лаконичную и позитивную информацию о предприятии, привлекать активным цветовым решением.

### **ТЕМА №4. РАЗРАБОТКА ЗНАКОВ КОММУНИКАЦИИ ДИНАМИЧНОЙ СРЕДЫ.**

Создать проект системы знаков визуальной коммуникации для метро и других видов транспорта. В процессе проектирования знаков визуальной коммуникации необходимо разработать яркий и лаконичный комплекс знаков-символов, отличающийся художественной выразительностью и максимальной информативностью. Это должны быть различные группы, представляющие систему символов – пиктограмм. Основные требования – достаточность информации, универсальность, компактность.

### **ТЕМА № 5. РАЗРАБОТКА РЕКЛАМЫ НА ТРАНСПОРТЕ.**

Выполнить дизайн-проект макета рекламы на транспорте, с учётом вида транспорта и его действия. Разработать информационные вывески и плакаты, гармонично соотносящиеся с объёмно-пространственным дизайном среды.

### **ТЕМА № 6. СИСТЕМА ОРИЕНТАЦИИ В ИНТЕРЬЕРАХ (ПИКТОГРАММЫ)**

Создание информационной графики и системы пиктограмм для университетов, колледжей и других учебных заведений.

### **ТЕМА № 7.ПРОЕКТИРОВАНИЕ РЕКЛАМНОГО КОМПЛЕКСА ( на примере театра).**

## **6 семестр**

### **ТЕМА №1. УПАКОВКА ПРОДУКТА (ЖИДКИЙ, ТВЁРДЫЙ, СЫПУЧИЙ),МАРКИРОВКА ТАРЫ И КОНТЕЙНЕРА, УПАКОВОЧНАЯ БУМАГА. НАКЛЕЙКА.**

Разработка проекта фирменной упаковки выбранной компании. Оформление упаковки одного и того же производителя для различных товаров – жидких, твердых, сыпучих. Разработка наклеек, маркировок, чеков, упаковочной бумаги. Выполнение макетов упаковок.

### **ТЕМА №2. РЕКЛАМНАЯ ЛИСТОВКА НА ОСНОВЕ АВТОРСКОГО ФОТО УПАКОВКИ.**

На основе авторских фото макета упаковки создать рекламную листовку товара.

### **ТЕМА №3. РАЗРАБОТКА ИНФОРМАЦИОННОЙ ЛИСТОВКИ, ПРИГЛАШЕНИЯ, ПОЗДРАВИТЕЛЬНОЙ ОТКРЫТКИ.**

Создание рекламно-информационной листовки, приглашения в театр, свадебного приглашения, поздравительной открытки с учетом правил оформления полиграфической поздравительной продукции, используя блёстки, фольгу, вырубку и др.

Студент должен знать в каком графическом редакторе и по каким технологиям ведётся подготовка макета в печать и уметь использовать знания в процессе выполнения проекта.

### **ТЕМА №4. РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА ЖУРНАЛА**

На примере готовой вёрстки журнала, разработать дизайн-проект нового журнала по различной тематике. Создать оригинальный макет журнала на основе использования возможностей программы вёрстки, подготовить макет в печать.

рецептами).

## **7 семестр**

## **ТЕМА №1. КНИГА КАК ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ. ТИПОГРАФИКА.**

Что такое типографика. Макротипографика и микротипографика. Своеобразие изобразительных средств типографики. Выразительные средства типографики. Понятие книга. Поверхность книги. Движение поверхности книги и возможность размещения на ней различных элементов.

## **ТЕМА № 2. РАЗРАБОТКА КОНСТРУКЦИИ КНИГИ**

Изучение конструкции книги и создание макетов различных конструкций.

## **ТЕМА №3. РАЗРАБОТКА РИТМИЧЕСКОЙ ОРГАНИЗАЦИИ И СЦЕНАРИЯ КНИГИ**

Изучение сценариев книг, создание собственного издания по заданному сценарию. Разработка системы развития композиции при последовательном рассматривании разворотов, расстановка акцентов и пауз. Создание ритмической композиции на основе определенных составляющих.

## **ТЕМА №4 РАЗРАБОТКА СЕТКИ ИЗДАНИЯ**

Изучение видов модульных сеток периодических изданий и создание собственных композиций на основе 1. вертикальных и горизонтальных линий; 2. на основе диагоналей; 3 на основе более сложных графических структур.

## **ТЕМА № 5. ПРОПОРЦИОНИРОВАНИЕ КНИЖНОГО ИЗДАНИЯ ПО МЕТОДУ «ДЕЛИТЕЛЬНОГО КАНОНА» И «ЗОЛОТОГО СЕЧЕНИЯ»**

Изучение делительного канона Виллара и работ по построению книжного издания Я. Чихольда и создание собственного издания на данной основе. Изучение системы пропорционирования «Золотое сечение» и создание собственной композиции издания.

## **ТЕМА № 6. ПОСТРОЕНИЕ КНИЖНОГО ИЗДАНИЯ**

Пропорционирование формата издания. Обоснование выбора доли листа. Работа с форматом в верстальных программах. Работа с полями в верстальных программах.

## **ТЕМА № 7. МАКЕТИРОВАНИЕ ИЗДАНИЯ**

Единицы измерения в книге. Определение форманта собственного издания. Соотнесение формата с функциональными и эстетическими требованиями.

## **ТЕМА № 8. РАБОТА С БЛОКОМ ТЕКСТА**

Определение функциональных и эстетических требований к блоку текста собственного издания. Набор текста с учетом основных технических правил.

## **ТЕМА № 9. РАБОТЫ С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ**

Разработка иллюстраций с учетом специфики книжного издания. Учет изменений изображения, допустимых в программах верстки. Формирование умения использовать цифровые форматы иллюстраций в полиграфии. Применение приемов наложения текста на изображение, вторжения иллюстрации в текст и.

## **ТЕМА № 10. РАБОТА С ЦВЕТОМ В КНИЖНОМ ИЗДАНИИ**

Изучение и использование в собственном проекте способов выбора цвета и сочетания цветов в книжном издании. Создание проекта на основе использования различных цветовых моделей, с учетом технологических ограничений.

## **8. Самостоятельная работа:**

Виды самостоятельной работы:

а) *Рефераты по темам:*

1. Форматы компьютерной графики.
2. Особенности подготовки макета к печати.
3. Технические требования к макету.

в) *Посещение выставочных залов:*

- Участие в выставках.
- Знакомство с работами современных дизайнеров.
- Изучение специальной литературы по проектированию в графическом дизайне.

г) *Выполнение контрольных работ*

## **7. Образовательные технологии**

В настоящее время, в целях формирования профессиональных компетенций будущих специалистов широко применяется проблемный характер обучения, студенты должны иметь возможность научиться самостоятельно усматривать, конструировать, формулировать учебную проблему, максимально приближенную к профессиональной, участвовать в процессе поиска решения, вследствие чего у них возбуждается интерес к самостоятельной познавательной деятельности.

Основным этапом проблемного обучения является создание преподавателем проблемных ситуаций. Проблемная ситуация моделирует условия поисковой деятельности, стимулирует познавательную мотивацию и мышление, направленное на поиск нового знания.

Зависимость уровня самостоятельной деятельности студентов от характера проблемного обучения, внедряемого преподавателем:

Характер проблемного обучения	Уровень самостоятельной деятельности студента
Преподаватель	Студент
1. Создает проблемную ситуацию.	1. Воспроизводит проблему и наличные знания и умения, необходимые для ее решения.
2. Формулирует и ставит проблему.	2. Решает проблему.
3. Определяет круг недостающих знаний и путей их поиска.	3. Совместно с преподавателем проверяет правильность решения.

Изучение теоретического материала и создание творческой работы не исключает использования на первом этапе объяснительно-иллюстративного и репродуктивного методов, но на всем протяжении учебного процесса преподаватель постоянно ставит перед студентами учебные проблемы, что происходит при чтении лекций, проведении дискуссий, выполнении проекта.

Материал учебного курса, предлагаемый студентам, представляется в виде системы учебных проблем, моделирующих будущую профессиональную деятельность. В процессе реализации проблемного характера обучения организуются следующие этапы работы со студентами:

Преподаватель подводит студентов к противоречию, возникающему в связи с недостатком знаний и информации для решения поставленных перед ними задач, и предлагает им самим найти способ их решения. На основе изложенных в лекционных занятиях общих понятий студенты должны создать проект.

Проектируемый педагогический процесс основывается на активном взаимодействии преподавателя со студентом и направлен на приобретение обучаемыми

системы специальных знаний, умений и навыков, а также опыта творческой деятельности. Обучение осуществляется наиболее эффективно, если студент проявляет активность и всесторонний интерес к знаниям. В процессе деятельности мы стремимся вывести студента на высший уровень активности – творческую, основанную на приобретении новых знаний и их использовании в работах, характеризующихся оригинальностью и креативными подходами к способам выполнения.

Активность при проблемном характере обучения особенно актуальна при выполнении самостоятельной работы, как на аудиторных, так и внеаудиторных занятиях. В структуре учебного процесса дизайнеров этот вид деятельности представляет собой: изучение учебной литературы, современных публикаций о проблемах дизайна, посещение музеев и выставок.

При проблемном характере обучения преподаватель организуя самостоятельную работу студентов, направляет и контролирует процесс добывания новых знаний, ставя перед обучаемыми задачу осуществления творческого применения полученной информации. Роль преподавателя в данной ситуации несет в себе функции управления деятельностью.

Решение проблемных задач для студентов, создающих авторский проект, интересна тем, что преподаватель не дает очевидных алгоритмов решения. Процессу их решения сопутствует анализ, сравнение, обобщение, суждение. Необходимость большого количества активных творческих мыслительных действий предопределяется не только целью, но и условиями задачи, которые формулируются в понятиях и терминах будущей профессии.

Профессионально-ориентированное задание предполагает высокий уровень самостоятельных творческих действий студента. Каждый из элементов задания должен давать возможность студенту самому принимать решения и осуществлять информационный поиск.

Таким образом использование проблемного обучения дает возможность формировать студента, способного к активной научно-исследовательской и творческой деятельности, способного анализировать проблемы, отличать существенное от несущественного в их решении, выдвигать разнообразные гипотезы, строить модели их решения, уметь выбирать из них наиболее рациональные, а также критически мыслить, анализируя причины и условия разрешения проблемы. При проблемном обучении студент находится в процессе постоянного исследования, что способствует развитию его мышления и личности, он ориентируется преподавателем на сознательные, целенаправленные, самостоятельные действия, освоение художественных знаний и умений, овладение методологией творчества.

При компетентностном подходе процесс реализацию образовательных программ необходимо связать с управлением мотивацией студентов, что дает возможность мобилизовать их внутренние силы, связанные с потребностью личности и побуждающие ее к интенсивной деятельности.

Актуально использовать различные варианты активных методов обучения, это лекции, на которых преподаватель не просто излагает материал, а ведет диалог со студентами, включая их в постоянный процесс работы; Теория поэтапного формирования умственных действий, Разработанная в 50-х годах И.Я. Гальпериным; теория проблемного обучения(Т.В.Кудрявцев, М.И. Махмутов, В. Оконь).

Теорию и технологии контекстного обучения актуально использовать в процессе формирования компетенций студентов. (А.А Вербицкий, И. А. Зимняя, Э.Ф. Зер, О.Г. Ларионова, Т.А. Матвеева, Л. Спенсер, А.В. Хуторской).

Источниками контекстного обучения являются: теоретическое обобщение практического опыта инновационного обучения; влияние на результаты учебной



деятельности студента предметного и социального контекстов будущей специальности; деятельностная теория освоения социального опыта.

Контекстное обучение студентов - обучение, в котором используются современные научные знания в области теории и методологии дизайн-проектирования, и с помощью всей системы форм, методов и средств обучения - традиционных и новых - моделируется выполнение проекта, а также социальное содержание усваиваемой профессиональной деятельности, т.е. организуется игровой процесс, в котором студенты моделируют общение с заказчиком, работодателем, работу над объектом в команде. В данной ситуации включаются формы учебной деятельности:

- академического типа - это лекции, но с использованием элементов проблемности, т.е. интерактивные формы предоставления академических знаний;

- квази профессиональная деятельность, в результате которой на занятиях моделируются профессиональные ситуации;

- учебно-профессиональная деятельность, которая в образовании дизайнеров осуществляется при прохождении производственной и преддипломной практики.

Целью контекстного обучения является формирование целостной структуры профессиональной деятельности, усваиваемой будущими дизайнерами. Содержание образования отбирается из двух источников: содержание наук и содержание будущей профессиональной деятельности, представленной как система профессиональных компетенций.

Организационными формами общения в контекстном обучении выступают совместные, коллективные формы общения субъектов образовательного процесса (преподавателя и студента, студентов между собой, студента и работодателя на практике). Основной единицей содержания контекстного обучения является ситуация во всей ее предметной и социальной неоднозначности и противоречивости, т.к. овладение профессиональной деятельностью происходит в процессе выполнения учебной деятельности, которая отличается по целям, содержанию, формам, методам, средствам, процессу и результату от профессиональной.

В контекстном обучении предмет деятельности студента - сменяющие друг друга учебная деятельность, квази профессиональная и учебно-профессиональной деятельности, преобразование которых развивает деятельные способности личности обучающегося.

Контекстное обучение актуально в настоящее время тем, что в процессе его реализации происходит создание психологических, педагогических и методических условий трансформации учебной деятельности в профессиональную, в результате чего происходит смена потребностей, мотивов, целей, действий, средств, предмета и результатов деятельности студента.

Идея контекстного обучения состоит в том, чтобы совместить усвоение студентом теоретических знаний и профессиональную деятельность. Для этого необходимо последовательно моделировать в формах учебной деятельности студентов профессиональную деятельность специалистов.

Из вышеизложенного возможно заключить, что преимущества контекстного обучения заключаются:

- Студент находится в деятельностной позиции;

- Используется весь потенциал активности студента – от восприятия до принятия собственного решения при работе над проектом;

- знания получают и усваиваются в контексте решаемой профессиональной ситуации, что способствует развитию познавательной и профессиональной мотивации.

- Используется сочетание индивидуальных и коллективных форм работы со студентами, при ведущей роли коллективных, что дает возможность делиться творческими идеями, способами реализации их в работе, способами осуществления

проекта с другими членами коллектива, что приводит к развитию не только деловых, но и социальных качеств личности;

- Студент учится использовать учебную информацию как средство деятельности, все более приобретающей черты профессиональной, что обеспечивает переход объективной информации в личностное знание, в профессиональные компетенции специалиста.

- Центральным звеном педагогического процесса становится развивающаяся творческая личность специалиста;

- В контекстном обучении решается проблема интеграции учебной, научной и профессиональной деятельности студентов;

- Из объекта педагогических воздействий студент превращается в субъект, осуществляющий познавательную, профессиональную, социокультурную деятельность.

- В контекстном обучении возможно использование любых педагогических технологий – традиционных и новых.

*В процессе формирования профессиональных компетенций дизайнеров актуально использовать деловые игры:*

*Для начинающих.*

1. Собирательство. (по Мартину О. Ниллу)

Смысл упражнения: собирать все предметы/ изображения, которые кажутся тебе чем - то примечательными. Разбивать их на группы по «интуитивному смыслу» и использовать как элементы вдохновения.

2. Дневник.

Арт - бук или дневник.

Смысл упражнения: вести свой дневник идей записывая и зарисовывая в него ВСЕ что приходит в голову, до самых простых каляк и почеркушек. Таким образом к любым идеям можно будет вернуться, можно будет проследить развитие той ил иной мысли. Научиться не «делать в уме» и выдавать готовое, а «показывать процесс».

*Средний уровень.*

Развитие воображения.

1. арх-худ. школа «Старт», авторская программа И. М. Абаевой.

Поиск ассоциаций в пятнах чего - либо (акварельные пятна, набрызг кистью, кляксы);

2. Натали Ратковски, « Профессия иллюстратор». Тренировка художественного зрения - упражнение облака. Поиск форм в разных облаках ( на фото материале, на небе);

3. Натали Ратковски, « Профессия иллюстратор». Поиск форм в тенях от деревьев и тд. , падающих на разные предметы;

4. Натали Ратковски, « Профессия иллюстратор». Охота на лица. Приводиться отчетом в виде фотоматериала, поиск «лиц» в разных предметах как на улице так и дома.

5. арх-худ. школа «Старт», авторская программа И. М. Абаевой.

«Вливание» - при компоновка одних форм к другим без расстояния в максимально больших количествах.

6. Арх-худ. школа «Старт», авторская программа И. М. Абаевой.

Коллаж - создание чего-то из чего либо. Сложить велосипед из фруктов.

*Высокий уровень.*

1. «Lateral Thinking. A Textbook of Creativity», 1971. Эдвард де Боно.

Упражнение : начинать работу с альтернативных описаний какого-либо предмета, взяв для себя за правило не останавливаться, пока не будет записано как минимум пять вариантов решения.

2. « Creative Advertising» Марио Прикен ; «Пинг - Понг».

Вместо мячика игроки подают друг другу слова, получая в ответ ассоциации к поставленному вопросу, или продолжение мыслей, высказанных предыдущим игроком. Необходимо анализировать почему «мяч не был отбит» если «подача состоялась».

3. В процессе работы необходимы следующие действия:

- формулировка цели графической работы;
- подбор визуального ряда (случайным образом );
- анализ подобранного материала;
- сопоставление вызванных ассоциаций со сформулированной целью.

4. Сорин Бекира, урок «Стоковые эксперименты».

Смысл: использовать найденные изображения и их фрагменты полностью меняя их смысл и контекст. Коллажирование путем ассоциаций. Создание из обычных вещей и их фрагментов ( металлоконструкции, краны, парусные суда, памятники, трубы и тд. ) , других узнаваемых предметов ( летающий корабль).

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

### **6.1 Методические рекомендации по самостоятельной работе студентов.**

Курс «Проектирование в графическом дизайне» включает в себя лекционный материал и практическую работу, на основе которых часть работы выполняется студентами самостоятельно.

Лекционный материал представляет основные теоретические сведения по предмету. Студенты должны расширить полученные знания посредством изучения специальной литературы по курсу. Теоретический материал служит базой для выполнения практических аудиторных и домашних работ.

Во время аудиторных занятий объясняются поставленные задачи и разбираются методы их решений, выполняется практическая часть, анализируются домашние и аудиторные работы, объясняются ошибки и причины их появления.

Учебный процесс предполагает серьезную самостоятельную работу студента, которая включает в себя:

*теоретическую подготовку*

- изучение методических аспектов дизайн-проектирования;
- изучение теоретических аспектов дизайн-проектирования;
- изучение этапов и способов проектирования в графическом дизайне;

*практическую работу*

- выполнение эскизирования;
- выполнение практических заданий по текущей тематике.

Студенты в процессе самостоятельной работы должны усвоить лекционный материал, изучить аналоги, ознакомиться с литературой по проектированию. Собранный и изученный материал будет основой для выполнения практических работ.

### **6.2.Методические рекомендации по выполнению контрольных работ:**

Контрольная работа является важной составной частью самостоятельной работы студента.

Основной целью выполнения контрольной работы является систематизация и закрепление теоретических и практических знаний по специальности и применение этих знаний при решении конкретных профессиональных задач.

Контрольная работа включает проверку теоретических знаний и практических навыков студентов по тематике, изучаемой на аудиторных занятиях.

В процессе проведения контрольных работ осуществляется:

1. Формирование навыков ведения самостоятельной работы.
2. Развитие умения креативно мыслить, творчески решать поставленные задачи, грамотно излагать основные аспекты проектирования графических структур.

### **6.3. Примерная тематика контрольных работ.**

1. История дизайн – проектирования, разработка эскизного материала на основе анализа различных исторических стилей.

2. Виды дизайна, разработка графического материала по данной тематике.

3. Графический дизайн и его возможности, теория и практические разработки по предложенной тематике.

4. Виды компьютерной графики, теория и практические разработки по предложенной тематике.

5. Проектирование объектов дизайна по средствам компьютерной графики, теория и практические разработки по предложенной тематике.

6. Возможности растровой графики при создании объектов дизайна, теория и практические разработки по предложенной тематике.

7. Возможности векторной графики при создании объектов дизайна, теория и практические разработки по предложенной тематике.

8. Возможности работы с графическим планшетом, теория и практические разработки по предложенной тематике.

9. Возможности подготовки макета к печати, теория и практические разработки по предложенной тематике.

10. Цвет – средство гармонизации в графическом дизайне, теория и практические разработки по предложенной тематике .

### **Методические рекомендации по выполнению курсовых работ:**

При подготовке к курсовой работе студент должен изучить необходимую литературу и аналоги по предмету исследования, на основе изученного материала создать проект, отразив своё понимание заданной проблемы.

В процессе работы студент должен продемонстрировать умение пользоваться графическими программами, знать современные тенденции в дизайне, владеть теоретическими и практическими навыками создания проекта.

При защите курсовой работы необходимо представить графические материалы ( схемы, эскизы и др. )

Курсовая работа по графическому дизайну состоит из двух частей: творческой (практической) и теоретической (текстовой), в которой систематизируются, закрепляются и расширяются полученные во время теоретического и практического обучения знания и умения. В курсовой работе должно быть продемонстрировано применение этих знаний и умений при решении разрабатываемых вопросов и проблем. Курсовая работа состоит из двух частей: творческой (практической) и теоретической (текстовой), в которой систематизируются, закрепляются и расширяются полученные во время теоретического и практического обучения знания и умения. В курсовой работе должно быть продемонстрировано применение этих знаний и умений при решении разрабатываемых вопросов и проблем. Дипломная работа направлена на выяснение степени подготовленности студента к выполнению самостоятельной практической работы.

Курсовая работа дает возможность определения исследовательских умений студента, глубины его знаний в графическом дизайне.

Проводимое исследование в курсовой работе может касаться чисто теоретической проблемы или ориентироваться на практические задачи, связанные с видами профессиональной деятельности дизайнера.

Обязательные компоненты курсовой работы следующие: текстовая часть и наглядная часть в виде планшетов (плакатов, баннеров, таблиц, количество и размер которых зависит от творческого замысла).

Творческая часть курсовой работы в графическом дизайне может быть представлен следующими видами работ: разработка фирменного стиля (брендов, логотипов, календарей, с воплощением в материале визиток, бланков, конвертов, сувенирной продукции и др.); разработка серии упаковок с проведением маркетинговых исследований, выполнением моделей упаковки; разработка серии плакатов и др.

Теоретическая часть включает: введение, две главы, заключение, библиографию. Во *введении* раскрывается актуальность выбранной темы, ставятся цели и задачи, показывается теоретическая и практическая значимость темы.

В *первой главе* освещаются исторические аспекты вопроса.

Во *второй главе* показывается ход работы над практическим заданием.

В заключении формируются выводы по результатам работы.

Библиография содержит перечень используемой литературы в алфавитном порядке с указанием автора, места и года издания).

Иллюстрации (фотографии, репродукции, ксероксы, эскизы, последовательность выполнения творческой части проекта, рисунки и др.) могут быть размещены как рядом с текстом, так и в качестве приложения. Объем приложения не ограничен.

Примерная структура курсовой работы:

- титульный лист;
- оглавление (содержание);
- введение;
- основная часть;
- заключение;
- список использованной литературы;
- приложения.

В курсовой работе рассматриваются актуальность, цель, задачи, методы исследования, его новизна, теоретическая и практическая значимость.

#### **Темы курсовых работ:**

1. Возникновение и основные этапы становления дизайна.
2. Деятельность знаменитых школ дизайна. Баухауз и его вклад в развитие мирового дизайна.
3. Понятие коммуникативности – как важнейшей функции современного графического дизайна и ее роль в современной культуре и проектной деятельности.
4. Многообразие условий производства и функционирования объектов дизайна (упаковка, транспортировка, эксплуатация и др.).
5. Цветовые гармонии в графическом дизайне. Образно-ассоциативное восприятие цвета. Колорит как элемент формы и объемно-пространственных композиций в дизайне. Цвет как средство визуальной коммуникации.
6. Первые теоретические и практические поиски новых концептуальных подходов к графическому дизайну.
7. Формообразование. Соответствие формы предмета его назначению. Зависимость формы предмета от используемых материалов, конструкций и технологии производства. Формообразование на основе компьютерных технологий
8. Феномен национального дизайна, его возникновение и историческое развитие.
9. Дизайн как проектно-художественная деятельность. Определение и виды дизайна. Специфика дизайна среди других видов проектной деятельности.
10. Основные отличительные признаки объектов дизайна. Функциональность и эстетика, техника и искусство.

11. Графический язык и визуальная культура. Креативность мышления и графический дизайн.
12. Роль ВНИИТЭ в развитии российского дизайна.
13. Дизайн-образование в России: ВХУТЕМАС и ВХУТЕИИИ; дизайн и образование в СССР.
14. Шрифт как основа графического дизайна. Шрифт как индикатор визуальной культуры. Технологические приемы выполнения шрифтовых работ.
15. Графический дизайн на современном этапе: характерные особенности, актуальные тенденции развития. Авторские концепции и стили в дизайне (на примере творчества ведущих дизайнеров).
16. Экономические основы дизайна. Дизайн в системе маркетинга. Ориентация дизайна на систему потребления: типологии потребительских групп и проблемы ассортимента.
17. Промышленная революция и ее роль в формировании дизайна как нового вида проектной деятельности во второй половине XIX века.
18. Протодизайн. Культурный прототип как источник дизайнерских решений. Проблема инноваций в дизайне.
19. Социально-психологические факторы, определяющие развитие дизайна. Применение новых технологий и материалов. Художественное конструирование объектов, модернизация и стайлинг.
20. Школа русского конструктивизма. Эль Лисицкий, В.Татлин, А.Родченко, В.Маяковский, Л.Попова, В.Степанова и др.
21. Графическая реклама. Виды и средства в проектировании рекламных сообщений. Основные закономерности построения рекламной композиции. Технологии воспроизведения рекламных сообщений на носителях рекламы.
22. Новые технологии в компьютерном дизайне и их влияние на дизайн: трехмерное моделирование, веб-дизайн, флэш и мультимедиа дизайн, дизайн интерактивных интерфейсов.
23. Понятие фирменного стиля. Принципы построения и элементы фирменного стиля. Оформление для буклетов, бланков, визиток, сувенирной продукции и др.
24. Современный уровень графического дизайна. Компьютерный дизайн. Основные технологии реализации художественного проекта в графическом дизайне. Интеграция векторной, растровой графики и 3-d технологий.
25. Основные вехи развития типографики в XX в. Эволюция средств шрифтового набора и их влияние на графический дизайн.
26. Два основных вида композиции в дизайне: объемно-пространственная и плоскостная. Важнейшие выразительные средства композиции (объем, пространство, структура и тектоника; масштаб, пропорции, ритм и метр; контраст и нюанс; симметрия и асимметрия; цвет).
27. Исторические этапы становления дизайна в России: проблемы и перспективы развития.
28. Дизайн упаковки. Виды, графика и структура упаковки. Соответствие формы упаковки ее наполнению, создание образа, привлекательного для покупателей.
29. Основные этапы развития промышленного дизайна в XX веке. Влияние развития науки и техники на процессы формообразования
30. Стратегии и тактики в проектировании дизайна, их характеристики и разновидности. Системное и комплексное проектирование, средовой подход.
31. Проектирование объектов дизайна. Нормативная и содержательная характеристика основных этапов проектирования.
32. Культура второй половины XX в. и перспективы развития дизайна.
33. Деятельность знаменитых школ дизайна. Баухауз и его вклад в развитие мирового дизайна.

### 34. Интеграция графического дизайна в дизайн среды и промышленный дизайн за счет расширения возможностей печатных технологий

#### **Требования к зачётам и экзаменам:**

1. Студент должен набрать за текущий семестр необходимое количество баллов.

Критериями оценки являются:

- верное композиционное решение,
- грамотный колористический подход,
- правильная техническая подача макета,
- правильный подход подготовки макета к печати,
- грамотный выбор графического редактора для создания объекта дизайна.

2. Представить к зачёту все виды аудиторных и самостоятельных работ.

3. К зачёту и экзамену студенты должны:

1. Иметь конспекты лекций.

2. Иметь оцененную преподавателем практическую работу.

3. Иметь оцененную преподавателем контрольную работу по темам курса.

4. Иметь знания в области графических редакторов компьютерной графики, используемой для проектирования.

#### **Вопросы к зачету 3 семестра:**

1. Назвать виды изображений, существующих в повседневной жизни.

2. Виды компьютерной графики.

3. Растровая графика и её особенности.

4. Векторная графика и её особенности

5. Возможности двумерной графики и отличия от трёхмерной компьютерной графики.

6. Использование компьютерной графики в дизайн-проектировании.

7. Использование векторной и растровой графики в области графического дизайна.

8. Использование трёхмерной графики в дизайне среды и интерьера.

9. Форматы компьютерной графики.

10. Форматы растровой графики.

11. Форматы векторной графики.

12. Особенности создания логотипа.

13. Особенности создания фирменного

Виды дизайна.

14. Возможности графического дизайна

#### **Вопросы к зачету 5 семестра:**

1. Особенности разработки наружной рекламы.

2. Особенности разработки неоновой рекламы.

3. Особенности разработки рекламной продукции.

4. Особенности разработки модуля в журна

5. Цветовые модели.

6. Особенности подготовки макета к печати.

7. Всемирная шкала цвета.

8. Возможности программ вёрстки.

9. Подготовка макета журнала к печати.
11. Преимущества векторной графики.
12. Преимущества растровой графики.
13. Недостатки растровой графики.
14. Недостатки векторной графики
15. Особенности компьютерного проектирования объектов дизайна.
16. Объекты графического дизайна.
17. Шрифт в графическом дизайне

6. Дизайн и реклама.

7. Особенности разработки наружной рекламы.

#### **Вопросы к экзамену 4 семестра**

1. Дизайн как проектно-художественная деятельность. Определение и виды дизайна. Специфика дизайна среди других видов проектной деятельности.
2. Проектирование объектов дизайна. Нормативная и содержательная характеристика основных этапов проектирования.
3. Основные отличительные признаки объектов дизайна. Функциональность и эстетика, техника и искусство.
4. Гармония как универсальное системообразующее средство в дизайне. Пропорция золотого сечения в объектах дизайна.
5. Формообразование. Соответствие формы предмета его назначению. Зависимость формы предмета от используемых материалов, конструкций и технологии производства. Формообразование на основе компьютерных технологий.
6. Комплексный, системный подход к проектированию объектов дизайна. Выявление основных направлений и тенденций в проектировании объектов дизайна и их связи со смежными отраслями. Многообразие условий производства и функционирования объектов дизайна (упаковка, транспортировка, эксплуатация и др.).
7. Социально-психологические факторы, определяющие развитие дизайна. Применение новых технологий и материалов. Художественное конструирование объектов, модернизация и стайлинг.
8. Два основных вида композиции в дизайне: объемно-пространственная и плоскостная. Важнейшие выразительные средства композиции (объем, пространство, структура и тектоника; масштаб, пропорции, ритм и метр; контраст и нюанс; симметрия и асимметрия; цвет).
9. Цветовые гармонии. Образно-ассоциативное восприятие цвета. Эмоциональное воздействие цвета. Колорит как элемент художественной формы и объемно-пространственных композиций. Пространственные изменения цвета.
10. 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.
11. Логотип. Товарный знак. Составляющие товарного знака. Процесс создания знаковых изображений в графическом дизайне на основе стилизации формы.

#### **Вопросы к экзамену 6 семестра**

1. Типология объектов графического дизайна. Основные методы, принципы и приемы их композиционной организации. Графика и объем.
2. Понятие коммуникативности – как важнейшей функции графического дизайна и ее роль в современной культуре и проектной деятельности. Цвет как средство визуальной коммуникации.



3. Стратегии и тактики в дизайн-проектировании, их характеристики и разновидности. Системное и комплексное проектирование, средовой подход.
4. Понятие образа в искусстве и в дизайне. Отличие проектного образа от художественного. Различные подходы к созданию проектного образа (на примере творчества ведущих дизайнеров). Авторские концепции и стили в дизайне.
5. Экономические основы дизайна. Дизайн в системе маркетинга. Ориентация дизайна на систему потребления: типологии потребительских групп и проблемы ассортимента.
6. Дизайн и верстка книги.
7. Современные тенденции проектирования брошюры и афиши.
8. Графический дизайн как проектная деятельность. Виды графического дизайна. Выразительные средства в проектировании объектов графического дизайна.

### **Вопросы к экзамену 7 семестра**

1. Графическая реклама. Виды и средства в проектировании рекламных сообщений. Основные закономерности построения рекламной композиции. Технологии воспроизведения рекламных сообщений на носителях рекламы.
2. Колорит как составная часть художественного образа в рекламной графике. Цветовые гармонии. Эмоциональное воздействие цвета в рекламе. Образно-ассоциативное решение в рекламной графической композиции.
3. Современный уровень графического дизайна. Компьютерный дизайн. Основные технологии реализации художественного проекта в графическом дизайне. Интеграция векторной, растровой графики и 3-d технологий.
4. Основные компьютерные программы, предназначенные для работы в графическом дизайне. Взаимосвязь ручного исполнения творческой работы с автоматизированными методами художественного проектирования.
5. Дизайн книги – создание книжного оформления и конструкции книги в целом.
6. Эргономические принципы дизайн-проектирования.
7. Учет эргономических требований при проектировании объектов графического дизайна.
8. Плакатная и книжно-журнальная графика. Взаимосвязь изображения и слова.
9. Шрифт как основа графического дизайна.
10. Шрифт как индикатор визуальной культуры.
11. Технологические приемы выполнения шрифтовых работ.
12. Особенности проектирования плаката, основные особенности композиционного построения. Креативный плакат.
13. Проектирование рекламного комплекса, связь средового и графического дизайна.

### **8. Бально-рейтинговая структура оценки знаний студента**

1. Посещение всех лекционных и практических занятий – 10 баллов.
  2. Самостоятельное изучение и освоение теоретических вопросов курса и отражение в практической работе – 10 баллов.
  3. Рубежный контроль – 10 баллов.
  4. Своевременное выполнение всех текущих практических заданий – 10 баллов.
  5. Креативное выполнение всех текущих практических заданий – 20 баллов.
  6. Премияльные – 10 баллов.
- Итого работа в течении семестра – 70 баллов.

7. Шкала оценок экзамена (зачета)  
«Отлично» – 30 баллов.  
«Хорошо» – 20 баллов.  
«Удовлетворительно» – 15 баллов.

Итоговое количество складывается из баллов, накопленных в течение семестра и баллов, полученных на экзамене (зачете).

В течении семестра максимальное количество баллов – 70, а на экзамене - 30.

В итоге – 100 баллов.

Итоговая оценка ставится в зачетку и ведомость.

100-85 баллов – «отлично»

84 – 70 баллов – «хорошо»

69- 55 баллов – «удовлетворительно»

Менее 55 баллов – «неудовлетворительно»

### **Учебно-методическое обеспечение дисциплины:**

#### **Основная:**

##### **1. Белая, Е. Б.**

Основы художественного конструирования [Электронный ресурс] : метод. пособие для студентов спец. 071301 - "Нар. худож. творчество" / Е. Б. Белая ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. : МГУКИ, 2011. - 36 с. - Библиогр.: с. 35-36. - б. ц.

##### **2. Белая, Е. Б.**

Основы художественного конструирования [Электронный ресурс] : метод. пособие для студентов спец. 071301 "Нар. худож. творчество" / Е. Б. Белая ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. : МГУКИ, 2011. - 96 с. : ил. - Прил.: с. 37-94. - Библиогр.: с. 34-36. - б. ц.

##### **3. Борисова, И. Г.**

Ландшафтное проектирование [Электронный ресурс] : учеб. пособие / И. Г. Борисова ; [Амурский гос. ун-т]. - Благовещенск : Амурский государственный университет, 2011. - 291 с., ил.

##### **4. Русский графический дизайн, 1880-1917 / авт. текста Е. Черневич; сост.: М.**

Аникст, Н. Бабурина. - [М.] : Внешсигма, 1997. - 160 с. : ил. - 74.

##### **5. Кричевский В.Г. Николай Ильин: "У меня есть кое-какие мысли относительно наборной обложки". Книга В.Кричевского о графическом оформлении нижегородской печати 20-х годов (XX века) и вкратце о том, что было потом / В. Г. Кричевский. - М. : Самолет: Типолигон, 2000. - 96,[1]с : ил. - Библиогр.: с.95-96. - ISBN 5-210-01425-8 : 690.**

##### **6. Кричевский В.Г.**

Обложка: Графическое лицо эпохи революционного натиска 1917-1937 / В. Г. Кричевский. - М. : Самолет, 2002. - 271,[1]с : ил. - Библиогр.: с.271-272. - ISBN 5-210-01440-7 : 790.

##### **7. Искусство дизайнера с компьютером и без... : пер. с англ. - 2-е изд. - М. : КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005. - 198,[6]с : ил. - ISBN 5-9579-0080-X : 154.**

##### **8. Мус, Р. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] : [учеб. пособие] / Р. Мус, О. Эррера ; науч. ред. Л. Беншуша; пер. с англ. Т. Мамедова. - М. : Альпина Паблишер, 2013. - 220 с. - ISBN 978-5-9614-2246-7.**

##### **9. Родькин, П.Е.**

Футуризм и современное визуальное искусство / П. Е. Родькин. - М. :

Совпадение, 2006. - 253,[1]с. : ил. - Библиогр.: с.175-180. - ISBN 5-903060-31-5 : 194-48.

**10. Русский графический дизайн, 1880-1917** / авт. текста Е. Черневич; сост.: М. Аникст, Н. Бабурина. - [М.] : Внешсигма, 1997. - 160 с. : ил. - 74.

**11. 10. Ткалич, С. К.**

Основы коммуникативного дизайна : учеб. пособие / С. К. Ткалич ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. : МГУКИ, 2007. - 141 с. : схем. - Библиогр.: с.135-136. - 130-.

#### **Дополнительная:**

**1. Михайлов, С. М.**

Основы дизайна : учеб. для вузов / С. М. Михайлов, Л. М. Кулеева ; НИИ Рос. Акад. художеств. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Союз Дизайнеров, 2002. - 240 с. : ил. - ISBN 5-901512-06-5 : 420-.

**2. Чижиков, В. В.**

Дизайн культурной среды : Учеб. пособие / В. В. Чижиков ; Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. : МГУКИ, 2001. - 183 с. - Библиогр.: с. 180-182 . - 50-.

**3. Патернотт, Ж.**

Разработка и создание логотипов и графических концепций [Текст] / Ж. Патернотт ; [пер. с фр. Т. Л. Черноситова]. - Ростов н/Д : Феникс, 2008. - 155 с. : ил. - (Мастер-класс). - ISBN 978-5-222-12525-0 : 74-14.

**4. Степанов А.В.** Объемно-пространственная композиция: Учеб. пособие – М.: Издательство «Архитектура-С, 2007. – 256с.

**5. Устин В.Б.** Композиция в дизайне: Учеб. пособие – М.: АСТ, Астрель, 2007.

**6. Голубева О.Л.** Основы композиции: Учеб. Пособие. – 2-е изд. – М.: Изд. дом «Искусство», 2004. – 120с.: илл.

**7. Итген Иоханнес** Искусство формы /пер. с немецкого и предисловие Л. Монаховой. – М. : Изд. Д. Аронов, 2001. – 136 с.: илл.

**8. Итген Иоханнес** Искусство цвета /пер. с немецкого и предисловие Л. Монаховой. – М. : Изд. Д. Аронов, 2001. – 136 с.: илл.

**9. Кандинский В.** Точка и линия на плоскости. – СПб.: Азбука-классика, 2004. – 240с.

**10. Логвиненко Г.М.** Декоративная композиция: учеб. Пособие для студентов высш. Учеб. Заведений – М. :Гуманит. Изд. центр ВЛАДОС, 2007. – 144 с.: илл.

**11. Сурина М.О., Сурин А.А.** История образования и цветодидактики (история систем и методов обучения Цвету). Серия «Школа дизайна» - Москва: ИКЦ «МарТ», Ростов н/Д: Издательский центр «Март», 2003 – 352с.

#### **9. Материально-техническое обеспечение реализации учебной программы**

1.Электронные средства образовательного назначения: диски с работами художников в области формальной, декоративной, графической композиции; диски с работами студентов по вышеуказанным разделам.

2.Учебные пособия: учебная литература по проблемам композиции, таблицы, отражающие основные законы композиции, способы композиционного центра, ритмического и метрического построения композиции, средств гармонизации композиции.

Документ составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВПО с учетом рекомендаций ПрООП ВПО по направлению и профилю подготовки \_\_\_\_\_ .

Автор(ы) Романова Л.Н., Маликова Е.А., Мовшина М.В., \_\_\_\_\_

Рецензент(ы) \_\_\_\_\_

Документ одобрен на заседании \_\_\_\_\_

*Заседание методического совета по качеству по направлению* \_\_\_\_\_

от \_\_\_\_\_ года, протокол № \_\_\_\_\_ .

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО

Деканом факультета МАИС

\_\_\_\_\_ О.А. Будариной

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

\_\_\_\_\_ М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

«06» октября 2015 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

ПРОЕКТИРОВАНИЕ КОСТЮМА

**Направление подготовки:** «Дизайн»

**Профиль подготовки:** Дизайн костюма

**Квалификация** Бакалавр

**Форма обучения** Очная

Согласовано:

*С председателем методического совета по качеству по направлению*

**Москва  
2015**

**1. Цели освоения дисциплины являются:**

Целями освоения дисциплины (модуля) **Проектирование костюма** \_\_ заключается в разработке и выполнении дизайн проектов; создание оригинального проекта, промышленного образца, серию авторской коллекции, которое включает в себя исследование первоисточника, разработку всех видов эскизов, макетов и моделей, расчеты и построение чертежей изделий и выполнение часть коллекции в материале.

**Цели:**

- подготовка высококвалифицированных и конкурентоспособных специалистов в области дизайна на основе реализации компетентного подхода;
- развитие художественной культуры и профессиональных навыков студентов в области дизайна;
- воспитание личностных и профессионально-ценностных качеств студентов в единстве мировоззренческих и поведенческих аспектов;
- развитие способности и мотивации к непрерывному образованию, саморазвитию и самосовершенствованию.

**Задачи:**

- приобретение студентами знаний о коллекции и способы ее германизации в проектировании костюма;
- понимание о методах конструирования, макетирования швейных изделий в современных условиях;
- освоение современные эвристические методы творчества, применяемые в обучении дизайнеров одежды в современных условиях;
- формирование навыков анализа первоисточника проекта и трансформации первоисточника в костюмные формы;
- освоение основных методов проектирования и их применение, в сфере дизайна одежды;
- исследование и установление своего стиля, выявление своих творческих качеств и навыков и умением защитить свой проект.
- исследование и разработке проектного образа коллекции моделей;
- освоение разных методов проработки рекламно-графической части проекта и подачи коллекции.
- формирование дизайнерского мышления;
- развитие самостоятельности и ответственности в формировании общекультурных и профессиональных компетенций.

Дисциплина расширяет и дополняет знания студентов по теории проектирования костюма, по созданию и германизации коллекции, авторские приемы, использованные при разработке курсовой проекта. Практическая разработка модной коллекции немыслима без прогнозирования, без определения хотя бы в самом общем виде тенденций развития настоящей и конкурентов будущей формы костюма и обуви.

**2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО** \_\_ Курс «Проектирование костюма» является частью цикла профессиональных дисциплин, базовая часть, курс формирует развитие творческих способностей студентов, раскрывает общие понятия, связанные с логикой построения композиции костюма, условно-пропорциональной схемы фигуры человека и творческого мышления в поисках наилучших вариантов стилизации фигуры человека и подачи эскизов моделей одежды в графике.

Изучение курса базируется на знаниях, полученных по дисциплинам: рисунок, технология швейных изделий. Курс «ПК» базируется на знаниях, полученных при изучении дисциплин:

– рисунок;

- живопись
- технология швейных изделий;
- материаловедение;
- проектирование и конструирование в дизайне костюма;
- стилизация костюма;
- выполнение проекта в материале;
- пропедевтика;
- организация и постановка театрального показа моделей;
- специфика проектирования и изготовления сценического костюма;
- дополнение к костюму (обувь, аксессуары);
- фотомастерство;
- история искусств;
- цветоведение и колористика;
- основы проектной графики;
- основы стилизации костюма;
- введение в специальность;
- компьютерные проектирование в дизайне костюма;
- художественное оформление костюма.

Каждый студент должен находить свои, характерные только для него композиции, по-своему располагать фигуры, находить выразительные графические средства, использовать необходимые приемы для каждой темы по проекту. Уметь разрабатывать двух-трех-пяти фигурную композицию эскизов моделей, выполнять их в различной цветной технике исполнения, с учетом их построения в едином художественно-колористическом решении и т.д. так как с точки зрения эстетического воспитания и уровня подготовки.

### 3. *Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины (модуля)*

«Проектирование костюма» студенты должны анализировать и определяет требования к дизайну - проекту; синтезирует набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн- проекта; научно обосновывает свои предложения. Выпускник по направлению подготовки Дизайн с квалификацией (степенью) «бакалавр» в соответствии с задачами профессиональной деятельности и целями основной образовательной программы должен обладать следующими **компетенциями:**

Наименование компетенции	Код компетенции
Владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и выбору путей достижения	ОК-1
Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения	ПК-1
Владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; будущий дизайнер владеет карандашом, тушью, гуашью, составляет композиции, развивают навыки анализа свойств формы костюма, приемами работы в макетировании и моделировании.	ПК-2

Наименование компетенции	Код компетенции
Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений	ПК-3
Способен к конструированию предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, способен подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчеты проекта	ПК4
Разбирается в функциях и задачах учреждений и организаций, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна; готов пользоваться нормативными документами на практике	ПК-5
Ориентирован на преподавательскую работу в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального образования и дополнительного образования, способен планировать учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия	ПК-6

В результате освоения содержания дисциплины студенты должны:

**1) Знать:**

- цели и задачи художественного проектирования костюма в современном обществе;
- знать понятие художественного образа. Роль художественного образа в проектировании современного костюма;
- знать художественные системы в проектировании одежды;
- основы теории и методологии проектирования в дизайне костюма;
- структуру и функцию моды, закономерности развития и ее прогнозирование;
- технологию изготовления костюма;
- конструирование костюма;

**2) Уметь:**

- трансформировать творческие источники в костюмные формы по алгоритму;
- решать основные типы проектных задач;
- проанализировать структуру и композицию, цветовую гамму коллекции;
- классифицировать методы проектирования, использованной в коллекции;
- определять прототип или аналог для проекта, с учетом коллекции;
- выполнять фор-эскизы, творческие эскизы, технические эскизы серии и коллекции моделей одежды;
- выбирать способы варьирования декора и структуры костюмов в рамках стиля, а также технологии изготовления костюма;
- прогнозировать модные тенденции сезона;
- использовать творческие источники для проектирования костюма.

**3) Владеть:**



- средствами графического изображения костюма;
- методами проектирования костюма.
- разработкой лекал и вести типовое проектирование;
- компьютерным обеспечением дизайн – проектирования;
- компьютерным моделированием.

#### 4. Структура и содержание дисциплины (модуля)

**Первый раздел курса** посвящен определению задачи художественного проектирования костюма, костюм как объект дизайна и искусства, цели и задачи художественного проектирования костюма в современном обществе.

**Во втором разделе курса** осуществляется семиотический анализ художественных систем в проектировании одежды, проектировании единичных моделей одежды, проектировании комплекта и ансамбля. Проектирования коллекции.

**В третьем разделе** систематизируются методы проектирования одежды в дизайне, излагаются приемы создания формы одежды разными способами.

Общая трудоемкость дисциплины составляет \_\_\_\_34 зачетных единиц,  
1224 часов.

		Всего часов	Семестры				
			3	4	5	6	7
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>		774					
В том числе:							
Лекции		10	2	2	2	2	2
Практические занятия		764	108	178	178	160	142
Семинары							
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>		450	90	54	126	54	126
В том числе:							
Курсовая работа			реферат				курсовая
реферат							
Вид аттестации (зачет, экзамен)			зачет	зачет	экзамен	экзамен	экзамен
Общая трудоемкость	часы	1224					
	зачетные единицы	34					

#### Тематический план

##### 2-ый курс, 1 семестр

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) в том числе в интерактивной форме 20%	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра)  Форма промежуточной аттестации (по семестрам)

				лекции	семинары	п/г	с/р	
	<b>РАЗДЕЛ 1. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ – ОСНОВА ДИЗАЙНА КОСТЮМА</b>							
1	Вводная лекция по теме: «Задачи художественного проектирования костюма».	2	1			4	2	Балльно- рейтинговый контроль – Пром.
2	Вводная лекция по теме: «Образно-ассоциативный подход к проектированию костюма».					4	2	
3	Вводная лекция по теме: «Значение и функции одежды. Классификация одежды».					4	2	
4	Вводная лекция по теме: «Деление одежды на ассортиментные группы в зависимости от назначения».					4	2	
5	Вводная лекция по теме: «Деление одежды по сезонам».		2			4	2	
6	Вводная лекция по теме: «Творческие источники для проектирования костюма. Принципы трансформации творческих источников в костюмные формы. Бионика».					4	2	
7	Поисковый этап первоисточника. Сбор материала.					4	2	
8	Разработка идеи, эскизный проект. Выполнение фор-эскизов. Выбор наиболее рациональных решений.					4	2	
9	Вводная лекция по теме: «Алгоритм выполнения технического эскиза». Выполнение технических эскизов.		3			4	2	
10	Вводная лекция по теме: «Исторически сложившиеся способы моделирования одежды (проектирование из целого куска ткани, проектирование при помощи прямого кроя, проектирование посредством разверток)».					4	2	Рубежный контроль
11	Выбор аналога или прототипа костюма в качестве творческого источника. Выполнение композиционного анализа					4	2	

	аналога».							
12	Вводная лекция по теме: «Художественные системы в проектировании костюма».						4	2
13	Выполнение моделей коллекции в макете.	4					4	2
14	Выполнение художественного эскиза в цвете (формат А3).						4	2
15	Выполнение фор-эскиза для рекламно-графической части проекта, 5-7 вариантов.						4	2
16	Изображение рекламно-графической части проекта на планшете в формате А2.						4	2
17	Изображение рекламно-графической части проекта на планшете в формате А2.						4	2
18	Сдача проекта						4	2
								реферат
	Всего часов:							

## 2-ой курс, 2 семестр

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) /в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				лекции	семинары	п/г	с/р	
1	Вводная лекция по теме: «Русский народный костюм как источник вдохновения в проектировании костюма». Домашняя работа: сбор материала русский костюм: северный и южный. Предпроектное исследование.	4	1			10	2	

2	Вводная лекция по теме: Этапы разработки коллекции. Домашняя работа: Копия первоисточника в цвете на формате А-2.					10	2	
3	Вводная лекция по теме: «Особенности проектирования коллекции разных типов». Лабораторный практикум №1: Фор-эскизы по заданной теме: Сценический костюм на основе русского костюма: вариантов 3-5.					10	2	
4	Лабораторный практикум № 2: «Разработка идеи, эскизный проект. Выбор наиболее рациональных решений с педагогом»							
5	Защита и сдача предпроектного анализа.	2				10	2	просмотр
6	«Алгоритм выполнения технического эскиза». Лабораторный практикум № 3: «Выполнение технических эскизов, отбор и обсуждение». Формат А-4.	8				10	2	
7	Художественные эскизы в проектировании костюма. Лабораторный практикум № 4: «Выполнение художественных					10	2	

	эскизов в цвете». Формат А-3.							
8	Лабораторный практикум № 5: «Конструкторско-технологический проект. Разработка формы изделия в макете (муляжный или расчетный метод)».					10	2	
9	Лабораторный практикум № 6: Выполнение костюма в материале.					10	2	просмотр
10	Лабораторный практикум № 6: Выполнение костюма в материале.		4			10	2	
11	Лабораторный практикум № 7: «Формирование концепции коллекции, отражающей предполагаемый образ потребителя».					10	2	Рубежный контроль
12	Вводная лекция по теме: «Факторы гармонизации коллекции».					10	2	
13	Лабораторный практикум № 9: «Выполнение форм-эскизов для рекламно-графической части проекта»					10	2	
14	Лабораторный практикум № 10: «Изображение рекламно-графической части проекта в формате А-2 ».					10	2	
15	Лабораторный практикум № 11: «Изображение рекламно-графической части					10	2	

	проекта в формате А-2».							
16	«Изображение рекламно-графической части проекта в формате А-2».					10	2	
17	«Изображение рекламно-графической части проекта в формате А-2».					10	2	
18	Сдача проекта, Просмотр.					10	2	
								экзамен

### 3-ой курс, 5семестр

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) /в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				лекции	семинары	п/г	с/р	
1	Вводная лекция по теме: «Методы проектирования. Комбинаторные методы формообразования». Домашняя работа: сбор материала по русским конструктивистам Предпроектное исследование.	4	1			10	2	
2	Вводная лекция по теме: Этапы разработки коллекции. Домашняя работа: Копия					10	2	

	первоисточника в цвете на формате А-2.							
3	Вводная лекция по теме: «Комбинаторный метод проектирования. Прием вставок (врезок)». Лабораторный практикум №1: Фор-эскизы по заданной теме: авторская коллекция с трансформацией: вариантов 3-5.					10	2	
4	Лабораторный практикум № 2: «Разработка идеи, эскизный проект. Выбор наиболее рациональных решений с педагогом»					10	2	
5	Защита и сдача предпроектного анализа. Формообразования коллекции.		2			10	2	
6	«Алгоритм выполнения технического эскиза». Лабораторный практикум № 3: «Выполнение технических эскизов, отбор и обсуждение». Формат А-4.					10	2	
7	Художественные эскизы в проектировании костюма. Лабораторный практикум № 4: «Выполнение художественных эскизов в цвете». Формат А-3.					10	2	

8	Выполнение художественных эскизов в цвете». Формат А-3.					10	2	
9	Лабораторный практикум № 5: «Конструкторско-технологический проект. Разработка формы изделия в макете (муляжный или расчетный метод)»					10	2	Рубежный контроль
10	Лабораторный практикум № 6: Выполнение костюма в материале.		3			10	2	
11	Лабораторный практикум № 6: Выполнение костюма в материале.					10	2	
12	Лабораторный практикум № 7: «Формирование концепции коллекции, отражающей предполагаемый образ потребителя»					10	2	просмотр
13	Вводная лекция по теме: «Комбинаторный метод проектирования. Кинетизм».					10	2	
14	Вводная лекция по теме: «Комбинаторный метод проектирования. Создание безразмерной одежды».		4			10	2	
15	Лабораторный практикум № 9: «Выполнение фор-эскизов для рекламно-графической части проекта»					10	2	



16	Лабораторный практикум № 10: «Изображение рекламно-графической части проекта в формате А-2».					10	2	
17	Лабораторный практикум № 11: «Изображение рекламно-графической части проекта в формате А-2».					10	2	
18	Сдача проекта, Просмотр.					10	2	
	Всего часов:			2/4		24/6	18	зачет

### 3-ой курс, бсеместр

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) /в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				лекции	семинары	п/г	с/р	
1	Вводная лекция по теме: «Метод модульного проектирования».	5	1			10	1	
2	Домашняя работа: сбор материала по теме сценический костюм с использованием модульного метода проектирования. Предпроектное исследование.					10	1	
3	Лабораторный практикум № 1:					10	1	

	«Разработка идеи, форэскизы по заданной теме».							
4	Вводная лекция по теме: «Метод деконструкции». Выполнение творческих эскизов по проекту. Формат А-4.					10	1	
5	Выполнение творческих эскизов по проекту. Формат А-4.		2			10	1	просмотр
6	Лабораторный практикум № 3: «Выполнение технических эскизов, отбор и обсуждение».					10	1	
7	Лабораторный практикум №4 «Конструкторско-технологический часть. Разработка формы изделия в макете (муляжный или расчетный метод)»					10	1	
8	Лабораторный практикум № 6: «Выбор аналога или прототипа костюма в качестве творческого источника. Выполнение композиционного анализа аналога»					10	1	
9	Вводная лекция по теме: «Проектирование коллекции. Типы коллекции».					10	1	просмотр
10	Лабораторный практикум № 7: «Выполнение моделей в материале».		3			10	1	
11	Лабораторный практикум № 8: «Выполнение					10	1	Рубежный контроль

	моделей в материале по проекту».							
12	Лабораторный практикум № 9: «Декорирование костюма по заданному проекту».					10	1	просмотр
13	Вводная лекция по теме: «Факторы гармонизации и структура коллекции».					10	1	
14	Лабораторный практикум № 10: «Выполнение форэскиза для рекламно-графической части проекта»	4				10	1	
15	Лабораторный практикум № 11: «Изображение рекламно-графической части проекта в формате А2.»					10	1	
16	Выполнение форэскизов для рекламно-графической части проекта.					10	1	
17	Изображение рекламно-графической части проекта. Редактирование рисунка с помощью компьютера					10	1	

	рных технологий. (Растровых и векторных).							
18	Изображение рекламно-графической части проекта.					10	1	
	Сдача проекта							экзамен

#### 4-ой курс, 7семестр

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) /в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				лекции	семинары	п/г	с/р	
1	Вводная лекция по теме: «Эвристические методы проектирования»	4	1	1				
2	Сбор материала по проекту. Изучение первоисточников по проекту. Формирование концепции коллекции.		1	1				
3	Утверждение темы проекта. Принципы трансформации творческих источников в костюмные формы.		2	1/1				
4	Фор-эскизы по теме проекта.		2	1/1				

5	Назначение коллекции, среда обитания коллекции.		3			2	1	Контрольная работа
6	Выбор наиболее рациональных решений с педагогом. Формообразования коллекции.		4			2	1	
7	Разработка главной идеи концепции коллекции и развитие этой идеи в серии эскизов костюмов.		5			2	1	
8	Формообразование коллекции. Гармонизация объемной формы и композиционного центра и соподчинением элементов костюма.		6			2	1	
9	Зарубежный или российский современный аналог темы коллекции.		7			2	1	
10			8			2	1	
11	Композиционное решение расположения декора в коллекции.		9			2	1	Рубежный контроль
12	Выполнение художественных эскизов в цвете от руки. Формат А-3. Разработку цветовой гаммы.		10			2	1	просмотр
13	Выполнение художественных эскизов в цвете от руки. Формат А-3. Разработку цветовой гаммы.		11			2	1	
14	Формирование концепции коллекции, отражающей предполагаемый образ носителя.		12			1/1	1	просмотр

15	Выполнение технических эскизов будущей коллекции. Формат А- 4.		13			1/1	2	
16	Выполнение технических эскизов будущей коллекции. Формат А- 4.		14			1/1	2	
17	Выполнение фор-эскизов для рекламно-графической части проекта.		15 16			1/1	2	
18	Рекламно-графическая часть проекта, планшет в цвете, выполненный от руки или комбинированный с компьютерными технологиями.		17 18			2/2	2	
	Всего часов:			2/4		24/6	18	экзамен

### Содержание программы вместе с семинарами

#### 1 курс, 2 семестр

##### Тема № 1. Художественное проектирование – основа дизайна костюма.

Задачи художественного проектирования костюма. Понятие дизайна. Костюм как объект дизайна и искусства. Значение и функции одежды. Классификация одежды. Деление одежды на ассортиментные группы в зависимости от назначения. Деление одежды по сезонам. Фигура человека, как объект формообразования костюма. Понятие о конструктивных поясах.

Выполнение схемы фигур - пропорциональной и стилизованной. Проектная концепция. Разработка идеи, фор-эскизов костюма для дизайнеров, обучающихся в нашем университете.

**Тема № 2. Проектная графика костюма.** Алгоритм выполнения технического эскиза. Выполнение технических эскизов. Исторически сложившиеся способы моделирования одежды (проектирование из целого куска ткани, проектирование при помощи прямого кроя, проектирование посредством разверток). Художественные системы в проектировании костюма. Проектирования единичных моделей одежды.

Стилизация фигуры по проекту. Эскизная графика в проектировании костюма. Фор - эскизы, художественные (творческие) эскизы, технические эскизы, рекламная графика. Изображение рекламно-графической части проекта.

#### 2 курс, 3 семестр

##### Тема № 3. Ассортимент одежды.

Многофункциональные вещи. Образование новых видов ассортимента. Проектирование комплекта и ансамбля. Исследовательский и аналитический этап проекта.

#### **Тема № 4. Образ и ассоциация- основа проектирования костюма.**

Понятие художественного образа. Роль художественного образа в проектировании современного костюма. Проектный образ. Творческие источники для проектирования костюма. Принципы трансформации творческих источников в костюмные формы. Бионика. Этапы художественно-технической разработки проекта. Методы творчества, применяемые при проектировании одежды. Выполнение творческих эскизов по проекту. Конструкторская - технологическая часть проекта. Разработка формы изделия в макете (муляжный или расчетный метод)». Выбор аналога или прототипа костюма в качестве творческого источника. Выполнение композиционного анализа аналога.

#### **Тема № 5. Проектирование одежды.**

Проектирование коллекции. Типы коллекции. Факторы гармонизации коллекции. Декорирование костюма по заданному проекту. Значение проектной графики костюма.

#### **3 курс, 4 семестр**

Русский народный костюм как источник вдохновения в проектировании костюма.

Сбор материала русский костюм: северный и южный. Предпроектное исследование. Особенности проектирования коллекции разных типов. Сценический костюм на основе русского костюма. Алгоритм выполнения технического эскиза.

Выполнение технических эскизов. Художественные эскизы в проектировании костюма. Выполнение художественных эскизов в цвете. Формирование концепции коллекции, отражающей предполагаемый образ потребителя. Факторы гармонизации коллекции.

#### **3 курс, 5 семестр**

Образно-ассоциативный подход к проектированию костюма. Понятие художественного образа. Роль художественного образа в проектировании современного костюма. Проектный образ.

#### **Тема № 6. Методы проектирования.**

Комбинаторные методы формообразования. Трансформация. Комбинаторный метод проектирования. Прием вставок (врезок). Комбинаторный метод проектирования. Кинетизм. Комбинаторный метод проектирования. Создание безразмерной одежды. Комбинаторный метод проектирования, создание одежды из целого куска.

#### **3-й курс, 6-й семестр**

Метод модульного проектирования. Сценический костюм с использованием модульного метода проектирования. «Метод деконструкции».

#### **4-й курс, 7-й семестр**

#### **Тема № 7. Эвристические методы проектирования.**

Метод ассоциаций. Метод аналогий. Бионический метод. Метод неологии. Метод карикатуры. Метод декомпозиции и принцип последовательного приближения. Метод наводящей задачи. Метод «перечень недостатков». Метод наводящих вопросов. Метод изменения формулировки задачи для расширения поиска ее решения. Метод антропотехники. Метод эмпатии. Метод передовых технологии. Метод свободного выражения функции. Метод «мозговой атаки». Метод игры.

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ**

Лабораторные работы предназначены для самостоятельного их выполнения студентами в течение семестра по мере усвоения курса «Художественное проектирование костюма» с целью закрепления изученного материала.

Лабораторные работы выполняются на листах чертежной бумаги формата А3 (297х420) или А4 (210х297).

.Задания должны быть сброшюрованы в альбом.

### **Самостоятельная работа студентов (38 часов)**

За весь период обучения предусмотрено 38 часов самостоятельной работы студентов, во время которых прорабатываются индивидуальные задания, изучаются теоретические материалы.

Основной формой самостоятельной работы студента в процессе изучения дисциплины является отбор и анализ художественного материала, переработка творческих идей и создание на их основе самостоятельных композиций.

#### **Задания для самостоятельной работы студентов:**

**1 курс, второй семестр – 38 часов**

## **5. Образовательные технологии**

Принципы контекстного обучения наиболее эффективная форма организации учебной деятельности студентов на современном этапе развития образования:

1) Психолого-педагогическое обеспечение личностно-смыслового включения студента в учебную деятельность. Это, прежде всего – процесс мотивации студента, организация мероприятий на быстрое вхождение в творческие процессы факультета. Целенаправленный настрой студента на деятельностную позицию, который целесообразно осуществлять в процессе моделирования творческих производственных ситуаций, у дизайнеров костюма - это использование метода проектов.

2) Интерактивная сторона общения — это условный термин, обозначающий характеристику тех компонентов общения, которые связаны с взаимодействием людей, с непосредственной организацией их совместной деятельности. Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия студент становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

В ФГОС ВПО приводятся некоторые виды интерактивных форм обучения:

- Деловые и ролевые игры; Психологические и иные тренинги;
- Групповая, научная дискуссия, диспут;
- Дебаты;
- Кейс-метод;
- Метод проектов;
- Мозговой штурм;
- Портфолио;
- Семинар в диалоговом режиме (семинар - диалог);
- Разбор конкретных ситуаций;
- Метод работы в малых группах (результат работы студенческих исследовательских групп);
- Круглые столы;
- Вузовские, межвузовские видео – телеконференции;
- Проведение форумов;
- Компьютерные симуляции;
- Компьютерное моделирование и практический анализ результатов;
- Презентации на основе современных мультимедийных средств;
- Интерактивные лекции;
- Лекция пресс-конференция.



3) Метод игры в дизайн костюма предусматривает игровой момент в моде, а игра всегда связана с инновационной деятельностью. Поэтому игра является одной из антрибутированных ценностей моды, она вызывает смену модных стандартов и образов, стимулирует поиск. Для игры важен процесс, в который закладываются незавершенность, трансформация. Свободный дух, самоценность, театральность, риск и элемент забавы – все это является игровыми элементами, которые часто встречаются в практике современного дизайна.

4) Метод «мозговой атаки» – метод коллективного генерирования идей в очень сжатые сроки. Он основан на предположении, что среди большого числа идей может оказаться несколько хороших. Этот метод продуктивен, если перед специалистами стоит некая неразрешимая проблема. Для этого собирается коллектив людей разных профессий, которые не связаны с решением данной проблемы и которые могут придумать что-то интересное.

**Мастер-класс:** организация мастер-класс по коллажу с использованием 3-х разных геометрических фигур.

**Семинары:** занятия проводятся в форме семинара, где каждый учащийся выступает докладчиком, освещая тот или иной аспект выбранной темы и показывая подобранные к своему докладу иллюстрации.

**Контрольная работа:** занятия проводятся заранее подготовленным иллюстрированным материалом по основным свойствам и законам композиции.

**Цель:** закрепить полученные теоретические знания.

**Коллоквиум:** (лат. *colloquium* — разговор, беседа)

Коллоквиум (собрание) — научное собрание, целью которого является слушание и обсуждение доклада.

Коллоквиум (экзамен) — форма проверки и оценивания знаний учащихся в системе образования, преимущественно в вузах. Как правило, представляет собой мини-экзамен, проводимый в середине семестра и имеющий целью уменьшить список тем, выносимых на основной экзамен. В ходе коллоквиума могут также проверяться проекты, рефераты и другие письменные работы учащихся. Оценка, полученная на коллоквиуме, может влиять на оценку на основном экзамене

Таким образом, формируемый нами процесс обучения направлен на воспитание студента, способного к активной профессиональной деятельности. Будущий специалист должен уметь: анализировать проблемы, отличать существенное от несущественного в их решении, выдвигать разнообразные гипотезы. Строить модели их решения, уметь выбирать из них наиболее рациональные, а также критически мыслить, анализируя причины и условия разрешения проблемы.

## **ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К ЗАЧЕТУ (ЭКЗАМЕНУ) ПО ВСЕМУ КУРСУ**

1. Задачи художественного проектирования костюма
2. Понятие дизайна. Роль искусства в дизайн
3. Костюм как объект дизайна и искусства
4. Цель и задачи художественного проектирования костюма в современном обществе
5. Образно- ассоциативный подход в творчестве дизайнера.
6. Понятие художественного образа. Роль художественного образа в проектировании современного костюма. Проектный образ
7. Творческие источники для проектирования костюма

8. Принципы трансформации творческих источников в костюмные формы. Этапы трансформации
9. Алгоритм трансформации творческих источников в процессе проектирования костюма
10. Народный, национальный и исторический костюм, как источник вдохновения
11. Природные формы (бионика) как источник вдохновения
12. Художественные системы в проектировании одежды
13. Методы проектирования. Комбинаторный метод проектирования
14. Модульный метод проектирования
15. Метод деконструкции
16. Проектирование единичных моделей одежды
17. Проектирование моделей одежды на основе базовой формы
18. Проектирование комплекта и ансамбля
19. Типы коллекций
20. Коллекции уровня «прет-а-порте».
21. Последовательность работы над коллекцией «от кутюр»
22. Средства гармонизации коллекции
23. Особенности работы над созданием коллекции одежды в рамках учебного процесса в университете культуры и искусств.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ К НАПИСАНИЮ РЕФЕРАТА

Реферат является важной составной частью самостоятельной работы студента. При написании реферата студент приобретает навыки научного изложения материала и умения обобщать факты и делать на их основе теоретические и практические выводы. В последующем эти навыки и умения пригодятся студенту при написании курсовых и дипломных работ.

Студент должен четко осознавать цели написания реферата.

Главной **целью** выполнения данной работы является выработка более углубленного подхода к заданной проблеме на основе теоретических знаний, полученных при изучении учебного курса, и приобретение опыта владения научным стилем. Реферат является небольшим научным исследованием.

Реферат позволяет выявить разнообразие подходов к той или иной теме. При подготовке к написанию студент должен изучить необходимую литературу по предмету реферативного исследования, кратко и ясно изложить мнения различных исследователей и, по возможности, дать свое понимание заданной проблемы.

В процессе работы над рефератом можно выделить 4 этапа:

- вводный – выбор темы, работа над планом и введением;
- основной – работа над содержанием и заключением реферата;
- заключительный – оформление реферата;
- защита реферата (на экзамене, студенческой конференции и т.д.)

Реферат должен иметь следующую структуру:

- Титульный лист
- Оглавление реферата с постраничной разбивкой.
- Введение – (1-1,5стр.).
- Основная часть – один, два или три параграфа – (10-15 стр.).
- Заключение – (1 стр.).
- Приложение
- Список литературы (не менее 8-10 наименований).

Объем реферативного исследования должен составлять 15-20 страниц машинописного текста (1800 знаков на странице) формата А4 (210х297 мм).

Во введении должно быть представлено обоснование темы исследования, цель, задачи, и характеристика использованных исследований.

В основной части реферативного исследования должны быть представлены позиции отечественных или зарубежных авторов по исследуемой проблеме, теоретическое изложение сути проблемы. Содержание реферата должно соответствовать теме. Все рассуждения нужно аргументировать. Реферат показывает личное отношение автора к излагаемому материалу. Следует стремиться к тому, чтобы изложение было ясным, простым, точным и при этом выразительным.

Реферат должен содержать структурный и семиотический анализ первоисточника костюма, подробное описание метода проектирования и способа декорирования элементов костюма, материалов, орнаментальных мотивов, цветовых предпочтений, особенностей комплектования его деталей, также в реферате должно быть отражено влияние костюма на постановку фигуры и пластику движений.

При изложении материала необходимо соблюдать общепринятые правила:

- не рекомендуется вести повествование от первого лица единственного числа (такие утверждения лучше выражать в безличной форме);
- при упоминании в тексте фамилий обязательно ставить инициалы перед фамилией;
- каждая глава (параграф) начинается с новой строки;
- при изложении различных точек зрения и научных положений, цитат, выдержек из литературы, необходимо указывать источники, т.е. приводить ссылки.

Студент должен продемонстрировать умение пользоваться инструментами научного анализа, строго следить за сохранением единого стиля. Содержание и структура реферата должны быть подчинены логике изложения (посылка – довод – вывод).

В заключении студент обобщает материал, изложенный в основной части. Необходимо также изложить свою личную позицию по исследуемой теме.

Приложение помещается после заключения и включает материалы, дополняющие основной текст реферата. Это могут быть таблицы, схемы, фрагменты источников, иллюстрации, фотоматериал, словарь терминов, афоризмы, изречения, рисунки и т.д. В приложение обязательно должны быть включены рисунки отдельных элементов и полностью скомплектованного женского и мужского костюма выбранного первоисточника.

При защите реферата в устной форме обязательно представление графических материалов (схемы, эскизы костюмов и др.), необходимых для иллюстрации ответа.

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

### **Примерные темы рефератов:**

1. Методы проектирования костюма.
2. Комбинаторные методы формообразования.
3. Модульный метод проектирования.
4. Метод деконструкции.
5. Комбинаторный метод. Трансформация.
6. Творческие источники, используемые при проектировании костюма.
7. Методы творчества, применяемые при проектировании костюма.

8. Типы коллекции одежды.
9. Этапы разработки коллекции.
10. Особенности проектирования коллекции разных типов.
11. факторы гармонизации и структура коллекции.
12. Создание художественного образа.

## 6.2. Самостоятельная работа

### *Примерные задания для самостоятельной работы студентов:*

- Своевременное выполнение всех текущих практических заданий по проекту.
- Самостоятельное изучение и освоение теоретических вопросов курса, и отражение в практической работе.
  - Креативное (неординарное) выполнение всех текущих практических заданий по проекту.
  - Самостоятельное посещение выставок, мастер-классов по профилю.
  - Участие в конкурсах, в выставках по будущей профессии.
  - Сбор своих достижений (наград, дипломов) в области будущей профессии.
  - Сбор информации про профессиональные ассоциации и творческих союзах в сфере дизайна и вступления ряди.

### **Контроль успеваемости**

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля: зачет во 2 семестре.

### *Виды контроля знаний*

п/п	Виды и содержание контрольных мероприятий 0,3
	Промежуточный контроль в семестрах
	Написание реферата. Презентационная защита реферата.
	зачет

## 6. 3 Вопросы к зачёту

1. Задачи художественного проектирования костюма
2. Понятие дизайна. Роль искусства в дизайне
3. Костюм как объект дизайна и искусства
4. Цель и задачи художественного проектирования костюма в современном обществе
5. Образно- ассоциативный подход в творчестве дизайнера.
6. Понятие художественного образа. Роль художественного образа в проектировании современного костюма. Проектный образ
- 7.Творческие источники для проектирования костюма
8. Принципы трансформации творческих источников в костюмные формы Этапы трансформации творческих источников
9. Алгоритм трансформации творческих источников в процессе проектирования костюма
10. Народный, национальный и исторический костюм, как источник вдохновения
11. Природные формы (бионика) как источник вдохновения
- 12.Художественные системы в проектирования одежды

13. Проектирование единичных моделей одежды
14. Проектирование моделей одежды на основе базовой формы
15. Проектирование комплекта и ансамбля
16. Типы коллекций
17. Коллекции уровня «прет – а - порте». Особенности проектирования
18. Графические приемы эскизирования
19. Основные эскизные формы
20. Фор-эскизы
21. Творческие эскизы
22. Рабочие эскизы (технические эскизы)
23. Алгоритм создания рабочего (технического) эскиза
24. Рекламно- графическая часть проекта
25. Приемы изображений моделей одежды в рекламной графике
26. Алгоритм работы над рекламно- графической частью дипломной экспозиции
27. Методы проектирования одежды: Комбинаторный метод
28. Модульный метод проектирования костюма
29. Метод деконструкции
30. Комбинаторный метод проектирования: трансформация
31. Комбинаторный метод: проектирования одежды из целого куска
32. Комбинаторный метод: проектирования безразмерной одежды

#### **6.4 Тесты для проверки уровня усвоения студентом изучаемой дисциплины** (применяются для рубежного контроля и на зачете)

##### **Тема. Роль дизайнера костюма в сфере производства одежды**

Вопрос №1. На каком этапе производства одежды требуется дизайнер?

- А) на этапе выпуска
- Б) на этапе продажи
- В) на этапе разработки
- Г) на всех этапах

Вопрос №2. Что из перечисленного не входит в содержание труда дизайнера?

- А) подбор ткани и материалов для разработки коллекции
- Б) руководство социальным развитием коллектива
- В) отрисовка технических эскизов
- Г) проведения примерок, отслеживания выполнения по эскизам

Вопрос №3. Что из перечисленного не относится к характеристике труда дизайнера?

- А) творческий характер труда
- Б) владение искусством деловой риторики
- В) наличие художественного и эстетического вкуса
- Г) многоплановость деятельности

Вопрос №4. Что из перечисленного не входит в содержание труда дизайнера?

- А) определение цветовых решений коллекции в соответствии с тенденциями моды
- Б) составление и оформление технической документации по моделям
- В) решения и руководство социальным развитием коллектива
- Г) ведение модели от эскиза до готового образца

Вопрос №5. Что из перечисленного не относится к характеристике труда дизайнера?

- А) пунктуальность в работе
- Б) ответственность в работе
- В) умение водить автомобиль
- Г) обучаемость

##### **Тема 3. Решение проблем проектной задачи**

Вопрос №1. Какой из перечисленных элементов не является обязательным для дизайнерского решения проекта?

- А) актуальность модели
- Б) образ исследуемого проекта
- В) достижения самого дизайнера
- Г) подбор аксессуаров

Вопрос №2. К какому типу решений следует отнести? А) целевое

- Б) расчетное
- В) программируемое
- Г) нормативное

Вопрос №3. К какому типу управленческих решений следует отнести утверждение расписания занятий на очередной семестр?

А) Вопрос №4. Что из перечисленного не относится к этапам принятия творческих решений?

### **Балльно-рейтинговая оценка успеваемости студентов дневного отделения**

Балльно-рейтинговая оценка успеваемости студентов по изучаемой дисциплине производится в соответствии с действующими в университете правилами. При этом в основу оценки положен учет успешного и добросовестного освоения студентом изучаемой дисциплины.

В течение семестра засчитывается по одному баллу за каждое занятие. Максимальное число баллов за занятия равняется числу недель, когда реально проводились учебные занятия.

Студенты, пропустившие занятия, самостоятельно осваивают соответствующие темы, пользуясь электронной версией лекций и соответствующей литературой. После надлежащей самоподготовки они индивидуально тестируются преподавателем на тех же условиях, что и студенты, присутствовавшие на занятиях.

Для допуска к зачету студентам необходимо набрать от 40 до 70 баллов.

Основные виды учебной деятельности студентов и их общая семестровая балльная оценка:

- Посещение всех лекционных и практических занятий – 10 баллов.
- Самостоятельное изучение и освоение теоретических вопросов курса, и отражение в практической работе – 10 баллов.
- Рубежный контроль – 10 баллов.
  - Своевременное выполнение всех текущих практических заданий – 10 баллов.
- Креативное выполнение всех текущих практических заданий – 20 баллов.
  - Премияльные – 10 баллов.
  - Итого работа в течение семестра – 70 баллов.

#### 2. Зачетная и экзаменационная сессия

- Допускаются к сессии студенты, набравшие по итогам работы в семестре не менее 40 баллов и выше
- В течение семестра максимальное количество баллов – **70 баллов**
- Шкала оценок/баллов за экзамен (зачет):

- «отлично» - 30 баллов

- «хорошо» - 20 баллов

- «удовлетворительно» - 15 баллов

- «неудовлетворительно» - менее 15 баллов

#### 3. Критерии оценок рубежного контроля:

**1-5 баллов** – предусматривает наличие следующих компетенций, если студент **знает**:

- основные категории и понятия

- основные категории и понятия композиции костюма;
- элементы композиции костюма;
- о роли цвета в композиции костюма

#### 4. Шкала оценок экзамена (зачета)

«Отлично» – 30 баллов.

«Хорошо» – 20 баллов.

«Удовлетворительно» – 15 баллов.

Итоговое количество складывается из баллов, накопленных в течение семестра и баллов, полученных на экзамене (зачете).

В течении семестра максимальное количество баллов – 70, а на экзамене - 30.

В итоге – 100 баллов.

Итоговая оценка ставится в зачетку и ведомость.

100-85 баллов – «отлично»

84 – 70 баллов – «хорошо»

69- 55 баллов – «удовлетворительно»

Менее 55 баллов – «неудовлетворительно»

#### 5. Формы контроля:

- по итогам I семестра – **контрольная работа**
- по итогам II семестра – **зачет**
- по итогам III семестра – **экзамен**
- по итогам IV семестра – **контрольная работа**
- по итогам V семестра – **зачет**
- по итогам VI семестра – **экзамен**
- по итогам VII семестра – **контрольная работа**
- по итогам VIII семестра – **зачет**

## 7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

### 7.1. Основная литература

1. Рунге, В. Ф. Эргономика в дизайне среды : учеб. пособие / В. Ф. Рунге, Ю. П. Манусевич ; [науч. ред. В. Т. Шимко]. - М. : Архитектура-С, 2009. - 327 с. : ил. - Библиогр.: с. 326-327. - ISBN 978-5-9647-0026-5 : 459-50.
2. Холмянский, Л. М. Дизайн : кн. для учащихся / Л. М. Холмянский, А. С. Щипанов. - М. : Просвещение, 1985. - 240 с. - 1-10.
3. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособие / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. - М. : МЗ-Пресс, 2001. - 252 с. : ил. - ISBN 5-94073-011-6 : 72-.
4. Михайлов, С. М. Основы дизайна : учеб. для вузов / С. М. Михайлов, Л. М. Кулеева ; НИИ Рос. Акад. художеств. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Союз Дизайнеров, 2002. - 240 с. : ил. - ISBN 5-901512-06-5 : 420-.
5. Андросова Э. М. Основы художественного проектирования костюма. – Челябинск: Издательский дом «Медиа–Принт», 2004.–184с.,ил.
6. Бердник Т. О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики. - Ростов-на-Дону, 2001.

7. Ермилова В. В., Ермилова Д. Ю.. Моделирование и художественное оформление одежды. – М, 2001.
8. Зайцев В.М., Такая изменчивая мода. – М.: Молодая гвардия, 1983.—160с.
9. Козлова Т.В. Основы теории проектирования костюма. – М, 1988.
10. Козлова Т. В. Художественное проектирование костюма. – М. 198
11. Нестерова В.А. Пропедевтика. Сочи – 2007.
12. Пармон Ф. М. Композиция костюма. – М, 1985.

## 7.2. Дополнительная литература:

1. Ермилова Д.Ю. История домов моды: Учебное пособие для высш. учеб. заведений – 2-е изд., стер.. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 288с.
2. Ермилова Д.Ю. Эстетические проблемы дизайна одежды 70-90 гг 20 века: Автореф. Дис. ... канд. фил. наук. – М. 1996. -18с.
3. Художники русского театра. 1889 – 1930. Собрание Никиты и Нины Лобановых-Ростовских; Текст Дж. Боулта. – М., 1990. – 157с.
4. Мерцалова М.Н. Поэзия народного костюма. М., 1975. – 279с.
5. Горбачова Л.М. Мода XX века: от Поля Пуаре до Эммануэля Унгаро. – М.: ГИТИС, 1996. – 230с.

в) программное обеспечение и Интернет-ресурсы \_\_\_\_\_

[festival.1september.ru/articles/...](http://festival.1september.ru/articles/...)

**8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)** Методические указания и материалы преподавателя, оборудование для мастерской-класса для рисования: табуретки различной высоты, мольберты для рисования стоя, мольберты для рисования сидя.

Для изготовления проекта в материале нужны: швейные машины, аверлоки, гладильная доска, зеркало, манекены разных размеров и полов, столы раскройные, линейки, булавки, ножницы, макетная ткань.

Компьютер и дискеты с носителем учебной программы и раздаточным материалом; учебники, учебные пособия, учебно-методический комплекс.

1. Электронные средства образовательного назначения: диски с работами дизайнеров в области модной индустрии.

2. Учебные пособия: учебная литература по вопросам проектирования костюма, отражающие основные этапы проектирования, методы проектирования костюма.

3. Дидактический материал представлен в виде лучших студенческих работ, макетов, таблиц с аналогами.

Документ составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВПО с учетом рекомендаций ПрООП ВПО по направлению и профилю подготовки

Автор Матевосян Ануш Спартаковна

Рецензент(ы)

---

Документ

одобрен

на

заседании

---



Заседание методического совета по качеству по направлению \_\_\_\_\_

от \_\_\_\_\_ года, протокол \_\_\_\_\_.

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО

Деканом факультета МАИС

\_\_\_\_\_ О.А. Будариной

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

\_\_\_\_\_ М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

«06» октября 2015 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

**Направление подготовки: «Дизайн»**

**Профиль подготовки: Дизайн Среды**

**Квалификация Бакалавр**

**Форма обучения Очная**

Согласовано:

*С председателем методического совета по качеству по направлению*

**Москва  
2015**

### ***Целью настоящего курса является:***

*формирование творческой личности дизайнера, обладающего профессиональными и социальными компетенциями, адаптированного к профессиональной деятельности, умеющего креативно мыслить, работать в команде, соединять творческий потенциал группы для разработки современных проектов в области дизайна.*

*Дисциплина «Проектирование» закладывает определенную основу для непрерывного развития личности в области профессиональной деятельности дизайнера, способного на основе знаний, умений и навыков самостоятельно мыслить и осуществлять практические действия.*

*В контексте реализации новой концепции образования данная дисциплина должна быть направлена не на отдельное освоение студентами необходимых знаний и умений, а комплексный подход к изучению средового дизайна, с учетом социализации будущих специалистов и адаптации к условиям профессиональной деятельности.*

*Перед профессорско-преподавательским составом ставится задача формирования профессиональной компетентности студентов, а именно личностных способностей будущего специалиста, дающих возможность успешно заниматься творческой профессиональной деятельностью, грамотно применять знания и умения в производственной и социальной сфере, решать задачи широкого спектра в области создания гармоничных коммуникаций окружающей действительности.*

*Формирование профессиональной компетентности студентов может эффективно осуществляться на основе реализации данной программы в том случае, если ее содержание будет направлено на создание системы учебных ситуаций, задающих социальный и предметный контексты предстоящей профессиональной деятельности.*

*Студенты должны будут ознакомиться не только с основами наук, а получить компетенции необходимые в профессиональной деятельности и будущей жизни.*

*Обучение не должно быть отделено от воспитания, в процессе овладения предметными знаниями необходимо также развитие социальных компетенций обучающихся.*

### ***В ходе ее достижения решаются задачи:***

- овладение методами проектирования и моделирования объектов среды;*
- развитие творческого мышления в процессе выполнения профессионально-ориентированных задач;*
- развитие проектной культуры студентов в области средового дизайна;*
- воспитание личностных и профессионально-ориентированных качеств студентов в единстве мировоззренческих и поведенческих аспектов;*
- развитие мотивации к непрерывному самосовершенствованию и творческому росту в процессе профессионально-ориентированной деятельности.*

## ***2. Место дисциплины в структуре ООП ВПО***

Курс «Проектирование» входит в блок специальных дисциплин профессионального цикла, предназначен для формирования личности дизайнера, способного к системно ориентированным, компетентным практическим действиям и поступкам в области современного дизайн-проектирования.

**3. Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины (модуля) «Архитектурно-дизайнерское материаловедение»**

Код компетенции	Название компетенции	Краткое содержание /определение и структура компетенции	Характеристика порогового (обязательного) уровня сформированности компетенции у выпускника вуза
ОК-1	Владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения	- может осуществлять мыслительную деятельность на уровне анализа, синтеза и обобщения, - умеет ставить перед собой цели; способен выбирать пути достижения цели на основе воспринятой в процессе образования информации.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• дает определение понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»;</li> <li>• толкует смысл понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»;</li> <li>• использует эти знания для сбора информации,</li> <li>• классифицирует информацию по определенным категориям,</li> <li>• выделяет главное и второстепенное</li> <li>• демонстрирует культуру мышления при решении профессиональных задач;</li> <li>• распознает</li> </ul>

			<p>главные и вспомогательные цели;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• соотносит требования к результатам образования с собственными целевыми установками;</li> <li>• ставит и решает задачи, необходимые для реализации цели;</li> <li>• разрабатывает план поэтапного решения поставленных задач</li> <li>• реализует на практике план поэтапного решения поставленных задач;</li> <li>• способен оценить роль культуры мышления в социальной и профессиональной деятельности.</li> </ul>
ПК-1	<p>Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения.</p>	<p>- может анализировать и соотносить требования к дизайн-проекту с запросами профессионального рынка труда;</p> <p>- умеет составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту;</p> <p>- может синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;</p> <p>- готов научно обосновать свои предложения.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• перечисляет требования к созданию дизайн-проекта;</li> <li>• описывает этапы создания дизайн-проекта;</li> <li>• соотносит требования к дизайн-проекту с запросами профессионального рынка труда;</li> <li>• перечисляет возможные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта;</li> <li>• анализирует возможные решения задачи</li> </ul>

			<p>или подходы к выполнению дизайн-проекта;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• избирает наиболее оптимальные решения задачи или подходы для выполнения дизайн-проекта;</li> <li>• научно обосновывает свои предложения;</li> <li>• применяет на практике избранные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта.</li> </ul>
ПК-2	<p>Владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения</p>	<p>- может осуществлять мыслительную деятельность на уровне анализа, синтеза и обобщения, - умеет ставить перед собой цели; способен выбирать пути достижения цели на основе воспринятой в процессе образования информации.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• дает определение понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»;</li> <li>• толкует смысл понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»;</li> <li>• использует эти знания для сбора информации,</li> <li>• классифицирует информацию по определенным категориям,</li> <li>• выделяет главное и второстепенное</li> <li>• демонстрирует культуру мышления при решении профессиональных задач;</li> <li>• распознает</li> </ul>

			<p>главные и вспомогательные цели;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• соотносит требования к результатам образования с собственными целевыми установками;</li> <li>• ставит и решает задачи, необходимые для реализации цели;</li> <li>• разрабатывает план поэтапного решения поставленных задач</li> <li>• реализует на практике план поэтапного решения поставленных задач;</li> <li>• способен оценить роль культуры мышления в социальной и профессиональной деятельности.</li> </ul>
ПК-3	<p>Владеет рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; элементарными профессиональными навыками</p>	<p>- может самостоятельно изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции;</p> <p>- способен воссоздавать форму предмета по чертежу;</p> <p>- умеет создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник;</p> <p>- способен работать в различных пластических</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• называет и владеет основными этапами работы над рисунком;</li> <li>• объясняет конструктивное построение предметов, объектов и человеческой фигуры;</li> <li>• перечисляет принципы и техники исполнения конкретного рисунка;</li> <li>• демонстрирует владение приемами работы в макетировании и моделировании, воссоздает форму предмета по чертежу;</li> <li>• перечисляет методы и технологии классических техник станковой графики;</li> </ul>

	<p>скульптора; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотипия); основными правилами и принципами набора и верстки.</p>	<p>материалах с учетом их специфики; - готов использовать новые знания и умения в практической деятельности, в том числе в новых областях знаний.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• определяет и использует приемы работы с цветом и цветовыми композициями;</li> <li>• применяет при выполнении работ знание основ перспективы и теории теней</li> <li>• перечисляет основные правила и принципы набора и верстки;</li> <li>• применяет на практике основные правила и принципы набора и верстки.</li> </ul>
ПК-4	<p>Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.</p>	<p>- разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению определенной дизайнерской задачи.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• дает определения понятиям «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «дизайнерская задача»;</li> <li>• объясняет понятия «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «дизайнерская задача»;</li> <li>• интерпретирует дизайнерскую задачу;</li> <li>• использует при разработке проектной идеи современные концепции гуманитарных, естественных, технических наук;</li> <li>• применяет на практике различные творческие подходы к разработке проектной идеи;</li> <li>• представляет проектную идею с помощью схем, эскизных набросков, аналоговых примеров;</li> </ul>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>• анализирует, оценивает и критикует проектную идею с позиций потенциальных заказчиков и потребителей, профессионального сообщества.</li> </ul>
ПК-5	<p>Разбирается в функциях и задачах учреждений и организаций, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна; готов пользоваться нормативными документами на практике.</p>	<p>- может работать в учреждениях и организациях, фирмах и различных структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна, в том числе и организовывать их работу;</p> <p>- умеет пользоваться нормативными документами на практике.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• обсуждает условия реализации проектов;</li> <li>• называет характерные особенности проектов;</li> <li>• определяет свою роль в коллективе при решении общей задачи;</li> <li>• систематизирует этапы производственного процесса;</li> <li>• организует работу над проектами;</li> <li>• адекватно оценивает возможности членов коллектива при работе над проектами;</li> <li>• перечисляет нормативные документы;</li> <li>• классифицирует нормативные документы;</li> <li>• соотносит нормативные документы с поставленной задачей проекта;</li> <li>• применяет на практике нормативные документы;</li> <li>• избирает наиболее эффективные нормативные документы для использования их в профессиональной</li> </ul>

			деятельности.
ПК-6	<p>Ориентирован на преподавательскую работу в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального образования и дополнительного образования, способен планировать учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия.</p>	<p>- ориентирован на преподавательскую работу в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального образования и дополнительного образования;</p> <p>- способен планировать учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия с обучающимися.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• определяет необходимость педагогических знаний для преподавательской деятельности;</li> <li>• перечисляет теоретические и методические основы педагогической деятельности;</li> <li>• называет принципы организации педагогической работы с учащимися;</li> <li>• демонстрирует приобретенные знания на практике;</li> <li>• применяет современные образовательные технологии в педагогической практике;</li> <li>• перечисляет методы, формы и средства педагогической работы;</li> <li>• планирует учебный процесс на основе знаний методов, форм и средств педагогической работы;</li> <li>• организует и методически обеспечивает учебный процесс;</li> <li>• самостоятельно подготавливает и читает лекции;</li> <li>• организует и проводит творческие практические занятия.</li> </ul>

**В результате изучения дисциплины студенты должны знать:**

- Типологию формы.
- Основные методы и принципы приемов композиции.
- Графический язык и основы визуального восприятия.
- Понятие коммуникативности – как одной из важнейших функций современного средового дизайна и ее роль в современной культуре и проектной деятельности.
- Требования, предъявляемые заказчиками.

**В результате изучения дисциплины студенты должны уметь:**

- Креативно мыслить.
- Разрабатывать концепцию проекта.
- Обеспечивать высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций.
- Отбирать информацию необходимую на различных стадиях (этапах) художественного конструирования.
- Анализировать патентную и другую научно-техническую информацию.
- Проводить предпроектное исследование
- Разрабатывать художественно-конструкторскую документацию проекта.
- Выполнять проекты (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей).
- Проверять соответствие проекта технико-экономическим требованиям технологии производства и эргономики.
- Участвовать в подготовке пояснительных записок к проектам, их рассмотрению и защите.
- Осуществлять соответствие проекта технико-экономическим требованиям и прогрессивной технологии производства.
- Использовать новые информационные технологии для поиска наиболее рациональных вариантов компоновочных и композиционных решений.
- Внедрять передовые достижения отечественных и зарубежных дизайнеров по отраслям художественного конструирования.

**В результате изучения дисциплины студенты должны владеть:**

- Передовым отечественным и зарубежным опытом художественного проектирования и конструирования.
- Методами проведения предпроектного анализа.
- Методами проектирования технических заданий для дизайн-проекта.
- Методами подготовки данных для расчетов экономического обоснования дизайн-проекта.

• Методами объемно-пространственного и графического проектирования с помощью компьютерных технологий.

#### 4. Структура и содержание дисциплины (модуля) «Проектирование»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 34 зачетных единиц, 1224 часов.

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры				
			3	4	5	6	7
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>		828					
В том числе:							
Лекции							
Практические занятия		828	144	144	180	180	180
Семинары							
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>		396	54	54	126	72	90
В том числе:							
Реферат			Контр ольн. Раб.				
Другие виды самостоятельной работы							Курсов ая
Вид аттестации (зачет, экзамен)			зачет		зачет	экзамен	экзамен
Общая трудоемкость	часы	1224					
	зачетные единицы	34					

2 семестр

№ п / п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				лекции	семинары	п/г	с/р	
1	ВВЕДЕНИЕ В ПРОЕКТИРОВАНИЕ В СРЕДОВОМ ДИЗАЙНЕ.	2	1-2	3/1		4	6	Опрос
2	ПОИСКИ,		3-4			6/2	6	

	ФОТОГРАФИРОВАНИЕ ОБЪЕКТА (УЛИЧНЫЙ ФОНАРЬ, СКАМЬЯ, ВАЗОН, КОВКА)						Просмотр
3	ФОТОКОЛЛАЖ	5-6			6/2	6	
4	ОБМЕРЫ ОБЪЕКТА	7-8			6/2	6	
5	КОМПАНОВКА НА ПЛАНШЕТЕ	9-10			6/2	6	Рубежный контроль
6	ОТМЫВКА ФОНАРЯ (ФРАГМЕНТА КОВКИ, ВАЗОНА, СКАМЬИ)	11-14			6/2	6	Просмотр
	ЧЕРТЕЖИ ОБЪЕКТА	15-16			6/2	6	
					7/1	6	
7		17-18			7/1	6	Контрольная работа
	<b>ИТОГО:</b>		<b>3/1</b>		<b>54/14</b>	<b>54</b>	

3 семестр

№ п / п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) / в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				лекции	семинары	п/г	с/р	
1	РАЗРАБОТКА ДЕТСКОЙ МОДУЛЬНОЙ ИГРУШКИ	3	1-2			16/4	4	Просмотр

	(КОНСТРУКТОР)						
2	ВЫЯВЛЕНИЕ МОДУЛЕЙ ИГРУШКИ ИЛИ КОНСТРУКТОРА	3-4			16/4	4	
3	ЧЕРТЕЖИ	5-6			16/4	4	
4	СОЗДАНИЕ ИГРОВОЙ СРЕДЫ	7-8			16/4	4	
5	ПОИСКОВЫЙ МАКЕТ	9-10			16/4	4	Рубежный контроль
6	КОМПАНОВКА НА ПЛАНШЕТАХ	11- 12			16/4	4	Просмотр
7	ГАФИЧЕСКАЯ ПОДАЧА НА 2Х ПЛАНШЕТАХ (55*75)	13- 14			16/4	4	
8	ИТОГОВЫЙ МАКЕТ	15- 16			16/4	4	
9	ЗАРИСОВКА ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ	17- 18			16/4	4	Зачет
	<b>ИТОГО:</b>				<b>144/ 36</b>	<b>36</b>	

## 4 семестр

№ п / п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости <i>(по неделям семестра)</i> Форма промежуточной аттестации <i>(по семестрам)</i>
				лек ции	семи нар ы	п/г	с/р	
1	РАЗРАБОТКА ЛЕТНЕГО ТЕАТРА	4	1-2			16/4	2	Просмотр
2	РАЗРАБОТКА ЛЕТНЕГО КАФЕ		3-4			16/4	2	
3	РАЗРАБОТКА ЗОНЫ ОТДЫХА С БАССЕЙНОМ		5-6			16/4	2	
4	ПОИСКОВЫЕ МАКЕТЫ		7-8			16/4	2	
5	ВЫБОР ОДНОЙ ИЗ ТЕМ		9-10			16/4	2	Рубежный контроль
6	ИТОГОВЫЙ МАКЕТ		11- 12			16/4	2	Просмотр
7	ЧЕРТЕЖИ		13- 14			16/4	2	
8	ГРАФИЧЕСКАЯ ПОДАЧА В МАСШТАБЕ НА ПЛАНШЕТЕ 55*75		15- 16			16/4	2	
9			17- 18			16/4	2	Экзамен
	<b>ИТОГО:</b>					<b>144/ 36</b>	<b>18</b>	

5 семестр

№ п / п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости ( <i>по неделям семестра</i> ) Форма промежуточной аттестации ( <i>по семестрам</i> )
				лек ции	семи нар ы	п/г	с/р	
1	РАЗРАБОТКА ВИТРИНЫ МАГАЗИНА	5	1-4			32/8	12	Просмотр
2	РАЗРАБОТКА ВХОДНОЙ ЗОНЫ МАГАЗИНА		5-6			16/4	10	Рубежный контроль
3	РЕКЛАМНАЯ УСТАНОВКА		7-8			16/4	10	Просмотр
4	МАКЕТ, ГРАФИЧЕСКАЯ ПОДАЧА В 3D		9-10			16/4	10	
5			11- 18			64/1 6	12	Зачет
	<b>ИТОГО:</b>					<b>144/ 36</b>	<b>54</b>	



## 6 семестр

№ п / п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости ( <i>по неделям семестра</i> ) Форма промежуточной аттестации ( <i>по семестрам</i> )
				лек ции	семи нар ы	п/г	с/р	
1	РАЗРАБОТКА ЖИЛОГО (РАБОЧЕГО) МОДУЛЯ В ЭКСТРЕМАЛЬНОЙ СРЕДЕ	5	1-4			32/8	12	Просмотр
2	ГРАФИЧЕСКАЯ ПОДАЧА 1000*2000		5-8			32/8	20	Рубежный контроль
3	МАКЕТ В МАСШТАБЕ		9-18			80/2 0	22	Экзамен
	<b>ИТОГО:</b>					<b>144/ 36</b>	<b>54</b>	

## 7 семестр

№ п / п	Раздел	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в				Формы текущего контроля успеваемости ( <i>по неделям семестра</i> ) Форма промежуточной аттестации ( <i>по</i>
				лек ции	семи нар ы	п/г	с/р	

	дисциплины			часах)/ в том числе в интерактивной форме 20%				семестрам)
				лек ции	семи нар ы	п/г	с/р	
1	ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСАВОЗНОГО ИЛИ ТЕЛЕ ПРОСТРАНСТВА	5	1-4			32/8	16	Просмотр
2	РАЗРАБОТКА ПЛАКАТА		5-8			32/8	16	
3	РАЗРАБОТКА ФИРМЕННОГО СТИЛЯ		9-10			16/4	8	
4	РАЗРАБОТКА ЗНАКОВ КОММУНИКАЦИИ ДИНАМИЧНОЙ СРЕДЫ		11- 12			16/4	8	
5	ПОИСКОВЫЙ МАКЕТ		13- 14			16/4	8	Рубежный контроль
6	ГРАФИЧЕСКАЯ ПОДАЧА 1000*2000		15- 16			16/4	8	Просмотр
7	ИТОГОВЫЙ МАКЕТ		17- 18			16/4	8	Экзамен
	<b>ИТОГО:</b>					<b>144/ 36</b>	72	

*В соответствии с типовым положением о вузе к видам учебной работы в курс включены проблемные лекции предваряющие основные разделы дисциплины закрепляющиеся на семинарских занятиях и в ходе ведения самостоятельной работы. Помимо деятельностной основы в лекции включено использование интерактивных технологий как при демонстрации иллюстративного материала, так и при закреплении и рефлексии полученных знаний.*

*Рубежный контроль и зачет (экзамен) проводится в форме опроса и кафедрального просмотра.*

*Оценка выставляется коллегиально с учётом бально – рейтинговой системы.*

### Содержание программы

Программа по курсу проектирования рассчитана на 6 семестров, в каждом из которых студент выполняет 2 задания. Основной проект является курсовой работой и включает в себе обязательный минимум. Дополнительный проект присутствует в программе обучения

для раскрытия творческого потенциала студента. В особых случаях может выступать в роли альтернативы основному. Является обязательным. Рассматривается в сумме с основным и играет решающую роль при возникновении спорных моментов в оценке за общую работу студента в течение семестра. Консультации с преподавателем по доп. Предмету ведутся в свободное от основного проекта время, если такого времени нет, студент работает над доп. Проектом самостоятельно. На выходе доп. Проект носит формат клаузуры.

## **2 семестр**

### **ТЕМА № 1: ВВЕДЕНИЕ В ПРОЕКТИРОВАНИЕ В СРЕДОВОМ ДИЗАЙНЕ.**

**Понятие «Средовой дизайн»**

**Задачи и функции средового дизайна.**

**Проектное задание рассчитано на весь семестр.**

**Задача проекта- разделить поэтапно работу. Увидеть слияние существующего объекта с городской средой. Сформулировать у студента объемно пространственное мышление. Пройти путь от постановки задачи к реализации на примере уже готового объекта городской среды. Тема проекта: "Отмывка фонаря (скамьи, вазона, фрагментаковки)". Включает в себя несколько этапов работы:**

- 1. Поиски объектов в городской среде**
- 2. Фотографирование объектов, элементов объекта**
- 3. Обмеры с точными размерами в масштабе 1:1**
- 4. Фотоколлаж**
- 5. Графические зарисовки выбранного совместно с преподавателем объекта.**

**Материал-бумага, карандаш, тушь, гуашь.**

- 6. Компоновка на планшете**
- 7. Отмывка объекта или фрагмента в заданном масштабе**
- 8. Чертежи объекта в заданном масштабе**

## **3 семестр**

### **ТЕМА № 1: РАЗРАБОТКА ДЕТСКОЙ МОДУЛЬНОЙ ИГРУШКИ**

Основной задачей проекта является создание игровой среды. Упор на воображение, погружение в воспоминания из детства. Как правило, студент выбирает отрезок из своего прошлого и проектирует игровую зону для себя. Данная мотивация поддерживает внимание и интерес студента и способствует к более детальной работе над проектом, на базе выработанных во 2м семестре механике и навыков. Теперь применяя знания и навыки, полученные с прошлого проекта, студент подключает фантазию и личный опыт, что в сумме дает первый авторский полноценный проект. В дальнейшем все проектные задания будут исходить из принципа вытекания одного проекта из другого, иметь самостоятельную цельную основу и базироваться на приобретенных навыках.

**Проект рассчитан на весь семестр. Включает в себя такие этапы работы:**

1. Выбор темы по критериям (возраст, пол, игровая ситуация);
2. Подбор материала (выбор похожего реализованного проекта);
3. Обсуждение нескольких идей, принятие обоюдного решения с преподавателем;
4. Эскизный поиск способов решения выбранной идеи;
5. Выявление модулей игрушки (конструктора);
6. Поисковый макет;
7. Компоновка на планшете;
8. Графическая подача;
9. Чертежи в масштабе 1:2;
10. Создание нескольких игровых ситуаций;
11. Конечный макет в масштабе 1:1;
12. Пояснительная записка.

Дополнительный проект- верстка рекламного плаката, открытки.

4 семестр

**ТЕМА № 1: РАЗРАБОТКА ЛЕТНЕГО ТЕАТРА**

ТЕМА№2: РАЗРАБОТКА ЛЕТНЕГО КАФЕ

ТЕМА №3 РАЗБАОТКА ЗОНЫ ОТДЫХА С БАССЕЙНОМ

Все три темы проекта выполняются одновременно в течение семестра без привязки к местности. Работа ведется в рамках заданной площади и масштаба. Данный проект базируется на курсе пропедевтики. Ввод и закрепление в работу правил гармонизации как обязательное условие проектирования. Решение нескольких задач одновременно, развивает широту мышления, подготавливая студента к выходу из идеи в концепцию.

В состав проекта входит:

1. Композиция из простых геометрических фигур и их производных.
2. Поисковые макеты
3. Конечные макеты и выбор одной из заданных тем для дальнейшей проработки
4. Графическая подача

**Дополнительный проект – Афиша, театральные билеты, программка, к выбранному совместно с преподавателем художественному произведению.**

**5 семестр**

### **ТЕМА № 1: ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИТРИНЫ МАГАЗИНА**

**Самостоятельный, концептуальный проект. Детальная проработка. Привязка к существующей площади. Ввод концепции в среду.**

**Проект рассчитан на весь семестр и включает в себя такие этапы работы:**

- 1. Выбор темы совместно с преподавателем**
- 2. Подбор материала по выбранной теме**
- 3. Создание концепции- эскизная подача**
- 4. Выбор существующей витрины магазина**
- 5. Обмеры витрины магазина и части фасада здания**
- 6. Поисковый макет**
- 7. Разработка входной зоны магазина, и если размеры существующего фасада не позволяют- разработка отдельно стоящего рекламного модуля в рамках выбранной концепции.**
- 8. Компонировка графической подачи**
- 9. Чертежи в заданном масштабе**
- 10. Графическая подача**
- 11. Конечный макет**
- 12. Пояснительная записка**

**Дополнительный проект – интерьер магазина, на базе концепции витрины. Клазура.**

**6 семестр**

### **ТЕМА № 1: РАЗРАБОТКА ЖИЛОГО (РАБОЧЕГО) МОДУЛЯ В ЭКСТРЕМАЛЬНОЙ СРЕДЕ**

**Основная задача -развитие концепции в проблемной для проектирования окружающей среде. Работа с ландшафтом. Студент отвечает на новые вопросы в проектировании, ищет не стандартные пути решения. Занимается аналитической**

работой. Здесь повышенное внимание уделяется пояснительной записке, в которой представлены исследования и личные выводы по заданной теме.

Проект рассчитан на весь семестр, включает в себя такие этапы работы:

1. Сбор материала
2. Создание концепции, эскизная подача
4. Зонирование
5. Поисковый макет
6. Разработка логотипа
7. Чертежи в заданном масштабе
8. Конечный макет в заданном масштабе
9. Конечный макет ситуации в ландшафте
10. Графическая подача
11. Презентация
12. Пояснительная записка

Дополнительный проект – Театральные декорации, 3 сцены.

Из утвержденного преподавателем художественного произведения, выделяются 3 основных сценических ситуации. В основе лежит одна концепция, разветвляющаяся в 3-х направлениях. Клаузура.

7 семестр

## **ТЕМА № 1: ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСТАВОЧНОГО (ТЕЛЕВИЗИОННОГО) ПРОСТРАНСТВА**

Задача - правильно решить пространство и донести свою концепцию посредством чертежей, схем и 3D визуализации. Особый упор на зонирование и работу с цветовыми и световыми схемами.

1. Сбор материала
2. Обмеры помещения
3. Рабочие чертежи
4. Концептуальное решение

**5. Разработка рекламной продукции (буклет, плакат, билет, логотип, фирменный стиль)**

**6. Поисковый макет с зонированием**

**7. Компановка графической подачи**

**8. Конечный макет в заданном масштабе**

**9. Графическая подача**

**10. Рекламный ролик (презентация)**

**11. Пояснительная записка**

**12. Защита проекта**

**Дополнительный проект – портфолио. Печатный вариант не менее 30 полос.**

#### **Методические рекомендации по самостоятельной работе студентов.**

Курс «Проектирование в средовом дизайне» включает в себя лекционный материал и практическую работу, на основе которых часть работы выполняется студентами самостоятельно.

Лекционный материал представляет основные теоретические сведения по предмету. Студенты должны расширить полученные знания посредством изучения специальной литературы по курсу. Теоретический материал служит базой для выполнения основного и доп. проектов.

Во время аудиторных занятий объясняются поставленные задачи и разбираются методы их решений, ведутся консультации с преподавателем, анализируются доп. проект, объясняются ошибки и причины их появления. Ведутся дискуссии на тему проекта, в процессе которых преподаватель упоминает актуальные проекты и доп. Литературу, которые в дальнейшем студент обязан рассмотреть.

Учебный процесс предполагает серьёзную самостоятельную работу студента, которая включает в себя:

*теоретическую подготовку*

- изучение методических аспектов дизайн-проектирования;
- изучение теоретических аспектов дизайн-проектирования;
- изучение этапов и способов проектирования в средовом и графическом дизайне;

*практическую работу*

- выполнение эскизирования;
- выполнение практических заданий по текущей тематике.

Студенты в процессе самостоятельной работы должны усвоить лекционный материал, изучить аналоги, ознакомиться с литературой по проектированию. Собранный и изученный материал будет основой для выполнения практических работ.

**Методические рекомендации по выполнению курсовых работ ранее называемых "пояснительная записка", включающая в себя сбор материала:**

При подготовке к курсовой работе студент должен изучить необходимую литературу и аналоги по предмету исследования, на основе изученного материала создать проект, отразив своё понимание заданной проблемы.

В процессе работы студент должен продемонстрировать умение пользоваться графическими, 3d программами, макетированием и навыками черчения, знать современные тенденции в дизайне, владеть теоретическими и практическими навыками создания проекта.

При защите курсовой работы необходимо представить графические материалы (схемы, эскизы и др. )

Курсовая работа по средовому дизайну состоит из двух частей: творческой (практической) и теоретической (текстовой), в которой систематизируются, закрепляются и расширяются полученные во время теоретического и практического обучения знания и умения. В курсовой работе должно быть продемонстрировано применение этих знаний и умений при решении разрабатываемых вопросов и проблем. Курсовая работа состоит из двух частей: творческой (практической) и теоретической (текстовой), в которой систематизируются, закрепляются и расширяются полученные во время теоретического и практического обучения знания и умения. В курсовой работе должно быть продемонстрировано применение этих знаний и умений при решении разрабатываемых вопросов и проблем. Дипломная работа направлена на выяснение степени подготовленности студента к выполнению самостоятельной практической работы.

Курсовая работа дает возможность определения исследовательских умений студента, глубины его знаний в средовом дизайне.

Проводимое исследование в курсовой работе может касаться чисто теоретической проблемы или ориентироваться на практические задачи, связанные с видами профессиональной деятельности дизайнера.



Обязательные компоненты курсовой работы следующие: текстовая часть и наглядная часть в виде планшетов (плакатов, баннеров, таблиц, макетов и презентаций количество и размер которых зависит от творческого замысла).

Библиография содержит перечень используемой литературы в алфавитном порядке с указанием автора, места и года издания).

Иллюстрации (фотографии, репродукции, ксероксы, эскизы, последовательность выполнения творческой части проекта, рисунки и др.) представлены в качестве сбора. Объем приложения не ограничен, но имеет заданный преподавателем минимум.

Примерная структура курсовой работы:

- титульный лист;
- оглавление (содержание);
  - введение;
  - основная часть;
  - заключение;
  - список использованной литературы;
  - сбор материала.

В курсовой работе рассматриваются актуальность, цель, задачи, методы исследования, его новизна, теоретическая и практическая значимость.

### **Требования к зачётам и экзаменам:**

1. Студент должен набрать за текущий семестр необходимое количество баллов.

Критериями оценки являются:

- актуальность темы,
- креативность концептуального решения,
- верное композиционное решение,
- грамотный колористический подход,
- правильная техническая подача графики,
- качество макета,
- общий объем подачи проекта.

2. Представить к зачёту основной и доп. Проект.

3. Зачёт и экзамен проходит в формате просмотра, где группа преподавателей дает оценку работе студента. Студенты на просмотре не присутствуют. Если возникает сомнение по поводу оценки студента, то ведущий преподаватель может вызвать студента и задать вопросы по теоретической части курса:

#### **Вопросы к зачету 3 семестра:**

- Перечислите основные средства гармонизации художественной формы.
- Назовите художественные средства построения композиции.
- Какие основные принципы композиционно-художественного формообразования.
- В чем сущность эффекта «хроматической стереоскопии».
- Дайте определение понятия «художественная концепция».
- Фактические и истинные потребности. Их различие.
- Перечислите основные типы контрастов по тону и цвету.
- Макетирование - основные функции, типы макетов.
- Какие задачи решает дизайнер при проектировании среды обитания человека.
- Назовите основные виды средового дизайна.
- Виды компьютерной графики.
- Растровая графика и её особенности.
- Векторная графика и её особенности
- Возможности двухмерной графики и отличия от трёхмерной компьютерной графики.
  - Использование компьютерной графики в дизайн-проектировании.
  - Использование трёхмерной графики в дизайне среды и интерьера.

#### **Вопросы к экзамену 4 семестра**

- Особенности проектирования жилой среды.
- Особенности дизайн-проектирования производственной среды.
- Типология масштабов восприятия объектов светового дизайна.
- Основные этапы проектирования средовых объектов.
- Типология видов и форм архитектурной среды.
- Особенности проектирование среды общественного назначения.
- Дайте определение понятию «дизайн».
- Какова структура дизайнерской деятельности.
- Определение понятия «художественное проектирование».

- Определение понятия «художественное конструирование».
- В чем заключается их основное различие.
- Дизайн и реклама.
- Особенности разработки наружной рекламы.
- Проектирование объектов дизайна. Нормативная и содержательная характеристика основных этапов проектирования.
- Основные отличительные признаки объектов дизайна. Функциональность и эстетика, техника и искусство.
- Гармония как универсальное системообразующее средство в дизайне. Пропорция золотого сечения в объектах дизайна.
- Формообразование. Соответствие формы предмета его назначению. Зависимость формы предмета от используемых материалов, конструкций и технологии производства. Формообразование на основе компьютерных технологий.

#### **Вопросы к зачету 5 семестра:**

- Каковы стратегии и тактики художественного проектирования.
- Цели и задачи маркетинговых исследований.
- Перечислите основные этапы работы над дизайн-проектом.
- Какие вопросы входят в диагностику объектов проектирования.
- Перечислите задачи художественного проектирования среды обитания.
- Что такое эргономика. Каковы цели и задачи.
- Дайте определение понятию «художественная концепция».
- В чем заключаются основные особенности арт-дизайна.
- В чем особенности конструирования объектов на основе природных форм (бионика)
- Какие компьютерные программы Вы используете в проектной работе.
- Особенности разработки наружной рекламы
- Виды дизайна.
- Особенности разработки наружной рекламы.

#### **Вопросы к экзамену 6 семестра:**

- Расскажите о наиболее интересных публикациях по проблемам дизайна с которыми Вы ознакомились.
- Средства формирования открытых пространств.
- Дизайн городской среды. Средства формирования среды.
- Специфические свойства ландшафтного дизайна.

- Перечислите стили садово-паркового искусства.
- Эстетическая организация формы в дизайне архитектурной среды.
- Понятие коммуникативности – как важнейшей функции дизайна и ее роль в современной культуре и проектной деятельности.
- Цвет как средство визуальной коммуникации.
- Понятие образа в искусстве и в дизайне.
- Отличие проектного образа от художественного. Различные подходы к созданию проектного образа (на примере творчества ведущих дизайнеров). --Авторские концепции и стили в дизайне.

### **Вопросы к экзамену 7 семестра**

- Особенности проектирования интерьерной среды.
  - Расскажите об использовании света как средства проектирования средовых объектов.
  - Функции колористики в формировании предметно-пространственной среды.
  - Современные задачи дизайна средовых объектов.
  - Виды ландшафтно-планировочных организаций зеленых насаждений.
  - Особенности дизайна выставочных экспозиций.
  - Основные положения инженерной психологии при проектировании жилых и общественных пространств.
  - Шрифт как основа графического дизайна.
  - Шрифт как индикатор визуальной культуры.
  - Два основных вида композиции в дизайне: объемно-пространственная и плоскостная. Важнейшие выразительные средства композиции (объем, пространство, структура и тектоника; масштаб, пропорции, ритм и метр; контраст и нюанс; симметрия и асимметрия; цвет).
  - Цветовые гармонии. Образно-ассоциативное восприятие цвета. Эмоциональное воздействие цвета. Колорит как элемент художественной формы и объемно-пространственных композиций. Пространственные изменения цвета.
- Понятие фирменного стиля. Принципы построения и элементы фирменного стиля.

### **10. Образовательные технологии**

В настоящее время, в целях формирования профессиональных компетенций будущих специалистов широко применяется проблемный характер обучения, студенты

должны иметь возможность научиться самостоятельно усматривать, конструировать, формулировать учебную проблему, максимально приближенную к профессиональной, участвовать в процессе поиска решения, вследствие чего у них возбуждается интерес к самостоятельной познавательной деятельности.

Основным этапом проблемного обучения является создание преподавателем проблемных ситуаций. Проблемная ситуация моделирует условия поисковой деятельности, стимулирует познавательную мотивацию и мышление, направленное на поиск нового знания.

Зависимость уровня самостоятельной деятельности студентов от характера проблемного обучения, внедряемого преподавателем:

Характер проблемного обучения	Уровень самостоятельной деятельности студента
Преподаватель	Студент
2. Создает проблемную ситуацию.	1. Воспроизводит проблему и наличные знания и умения, необходимые для ее решения.
2. Формулирует и ставит проблему.	2. Решает проблему.
3. Определяет круг недостающих знаний и путей их поиска.	3. Совместно с преподавателем проверяет правильность решения.

Изучение теоретического материала и создание творческой работы не исключает использования на первом этапе объяснительно-иллюстративного и репродуктивного методов, но на всем протяжении учебного процесса преподаватель постоянно ставит перед студентами учебные проблемы, что происходит при чтении лекций, проведении дискуссий, выполнении проекта.

Материал учебного курса, предлагаемый студентам, представляется в виде системы учебных проблем, моделирующих будущую профессиональную деятельность. В процессе реализации проблемного характера обучения организуются следующие этапы работы со студентами:

Преподаватель подводит студентов к противоречию, возникающему в связи с недостатком знаний и информации для решения поставленных перед ними задач, и предлагает им самим найти способ их решения. На основе изложенных в лекционных занятиях общих понятий студенты должны создать проект.

Проектируемый педагогический процесс основывается на активном взаимодействии преподавателя со студентом и направлен на приобретение обучающимися системы специальных знаний, умений и навыков, а также опыта творческой деятельности. Обучение осуществляется наиболее эффективно, если студент проявляет активность и всесторонний интерес к знаниям. В процессе деятельности мы стремимся вывести студента на высший уровень активности – творческую, основанную на приобретении новых знаний и их использовании в работах, характеризующихся оригинальностью и креативными подходами к способам выполнения.

Активность при проблемном характере обучения особенно актуальна при выполнении самостоятельной работы, как на аудиторных, так и внеаудиторных занятиях. В структуре учебного процесса дизайнеров этот вид деятельности представляет собой: изучение учебной литературы, современных публикаций о проблемах дизайна, посещение музеев и выставок.

При проблемном характере обучения преподаватель организуя самостоятельную работу студентов, направляет и контролирует процесс добывания новых знаний, ставя перед обучающимися задачу осуществления творческого применения полученной информации. Роль преподавателя в данной ситуации несет в себе функции управления деятельностью.

Решение проблемных задач для студентов, создающих авторский проект, интересна тем, что преподаватель не дает очевидных алгоритмов решения. Процессу их решения сопутствует анализ, сравнение, обобщение, суждение. Необходимость большого количества активных творческих мыслительных действий предопределяется не только целью, но и условиями задачи, которые формулируются в понятиях и терминах будущей профессии.

Профессионально-ориентированное задание предполагает высокий уровень самостоятельных творческих действий студента. Каждый из элементов задания должен давать возможность студенту самому принимать решения и осуществлять информационный поиск.

Таким образом использование проблемного обучения дает возможность формировать студента, способного к активной научно-исследовательской и творческой деятельности, способного анализировать проблемы, отличать существенное от несущественного в их решении, выдвигать разнообразные гипотезы, строить модели их решения, уметь выбирать из них наиболее рациональные, а также критически мыслить, анализируя причины и условия разрешения проблемы. При проблемном обучении студент находится в процессе постоянного исследования, что способствует развитию его

мышления и личности, он ориентируется преподавателем на сознательные, целенаправленные, самостоятельные действия, освоение художественных знаний и умений, овладение методологией творчества.

При компетентностном подходе процесс реализации образовательных программ необходимо связать с управлением мотивацией студентов, что дает возможность мобилизовать их внутренние силы, связанные с потребностью личности и побуждающие ее к интенсивной деятельности.

Актуально использовать различные варианты активных методов обучения, это лекции, на которых преподаватель не просто излагает материал, а ведет диалог со студентами, включая их в постоянный процесс работы; Теория поэтапного формирования умственных действий, Разработанная в 50-х годах И.Я. Гальпериным; теория проблемного обучения(Т.В.Кудрявцев, М.И. Махмутов, В.Оконь).

Теорию и технологии контекстного обучения актуально использовать в процессе формирования компетенций студентов. (А.А Вербицкий, И. А. Зимняя, Э.Ф. Зер, О.Г. Ларионова, Т.А. Матвеева, Л. Спенсер, А.В. Хуторской).

Источниками контекстного обучения являются: теоретическое обобщение практического опыта инновационного обучения; влияние на результаты учебной деятельности студента предметного и социального контекстов будущей специальности; деятельностная теория освоения социального опыта.

Контекстное обучение студентов - обучение, в котором используются современные научные знания в области теории и методологии дизайн-проектирования, и с помощью всей системы форм, методов и средств обучения -традиционных и новых - моделируется выполнение проекта, а также социальное содержание усваиваемой профессиональной деятельности, т.е. организуется игровой процесс, в котором студенты моделируют общение с заказчиком, работодателем, работу над объектом в команде. В данной ситуации включаются формы учебной деятельности:

- академического типа - это лекции, но с использованием элементов проблемности, т.е. интерактивные формы предоставления академических знаний;

- квазипрофессиональная деятельность, в результате которой на занятиях моделируются профессиональные ситуации;

- учебно-профессиональная деятельность, которая в образовании дизайнеров осуществляется при прохождении производственной и преддипломной практики.

Целью контекстного обучения является формирование целостной структуры профессиональной деятельности, усваиваемой будущими дизайнерами. Содержание

образования отбирается из двух источников: содержание наук и содержание будущей профессиональной деятельности, представленной как система профессиональных компетенций.

Организационными формами общения в контекстном обучении выступают совместные, коллективные формы общения субъектов образовательного процесса (преподавателя и студента, студентов между собой, студента и работодателя на практике). Основной единицей содержания контекстного обучения является ситуация во всей ее предметной и социальной неоднозначности и противоречивости, т.к. овладение профессиональной деятельностью происходит в процессе выполнения учебной деятельности, которая отличается по целям, содержанию, формам, методам, средствам, процессу и результату от профессиональной.

В контекстном обучении предмет деятельности студента - сменяющие друг друга учебная деятельность, квазипрофессиональная и учебно-профессиональной деятельности, преобразование которых развивает деятельные способности личности обучающегося.

Контекстное обучение актуально в настоящее время тем, что в процессе его реализации происходит создание психологических, педагогических и методических условий трансформации учебной деятельности в профессиональную, в результате чего происходит смена потребностей, мотивов, целей, действий, средств, предмета и результатов деятельности студента.

Идея контекстного обучения состоит в том, чтобы совместить усвоение студентом теоретических знаний и профессиональную деятельность. Для этого необходимо последовательно моделировать в формах учебной деятельности студентов профессиональную деятельность специалистов.

Из вышеизложенного возможно заключить, что преимущества контекстного обучения заключаются:

- Студент находится в деятельностной позиции;
- Используется весь потенциал активности студента – от восприятия до принятия собственного решения при работе над проектом;
- знания получаются и усваиваются в контексте решаемой профессиональной ситуации, что способствует развитию познавательной и профессиональной мотивации.
- Используется сочетание индивидуальных и коллективных форм работы со студентами, при ведущей роли коллективных, что дает возможность делиться творческими идеями, способами реализации их в работе, способами осуществления



проекта с другими членами коллектива, что приводит к развитию не только деловых, но и социальных качеств личности;

- Студент учится использовать учебную информацию как средство деятельности, все более приобретающей черты профессиональной, что обеспечивает переход объективной информации в личностное знание, в профессиональные компетенции специалиста.

- Центральным звеном педагогического процесса становится развивающаяся творческая личность специалиста;

- В контекстном обучении решается проблема интеграции учебной, научной и профессиональной деятельности студентов;

- Из объекта педагогических воздействий студент превращается в субъект, осуществляющий познавательную, профессиональную, социокультурную деятельность.

- В контекстном обучении возможно использование любых педагогических технологий – традиционных и новых.

*В процессе формирования профессиональных компетенций дизайнеров актуально использовать деловые игры:*

*Для начинающих.*

#### 1. Собирательство. (по Мартину ОНиллу)

Смысл упражнения: собирать все предметы/ изображения, которые кажутся тебе чем-то примечательными. Разбивать их на группы по «интуитивному смыслу» и использовать как элементы вдохновения.

#### 2. Дневник.

Арт - бук или дневник.

Смысл упражнения: вести свой дневник идей записывая и зарисовывая в него ВСЕ что приходит в голову, до самых простых каракулек и почеркушек. Таким образом к любым идеям можно будет вернуться, можно будет проследить развитие той или иной мысли. Научиться не «делать в уме» и выдавать готовое, а «показывать процесс».

*Средний уровень.*

Развитие воображения.

#### 1. арх-худ. школа «Старт», авторская программа И. М. Абаевой.

Поиск ассоциаций в пятнах чего - либо ( акварельные пятна, набрызг кистью, кляксы);

2.Натали Ратковски, « Профессия иллюстратор». Тренировка художественного зрения - упражнение облака. Поиск форм в разных облаках ( на фото материале, на небе);

3. Натали Ратковски, « Профессия иллюстратор». Поиск форм в тенях от деревьев и тд. , падающих на разные предметы;

4.Натали Ратковски, « Профессия иллюстратор». Охота на лица. Приводиться отчетом в виде фотоматериала, поиск «лиц» в разных предметах как на улице так и дома.

5. арх-худ. школа «Старт», авторская программа И. М. Абаевой.

«Вливание» - при компоновка одних форм к другим без расстояния в максимально больших количествах.

6.Арх-худ. школа «Старт», авторская программа И. М. Абаевой.

Коллаж - создание чего-то из чего либо. Сложить велосипед из фруктов.

*Высокий уровень.*

1. «Lateral Thinking. A Textbook of Creativity», 1971. Эдвард де Боно.

Упражнение : начинать работу с альтернативных описаний какого-либо предмета, взяв для себя за правило не останавливаться, пока не будет записано как минимум пять вариантов решения.

2. « Creative Advertising» Марио Прикен ; «Пинг - Понг».

Вместо мячика игроки подают друг другу слова, получая в ответ ассоциации к поставленному вопросу, или продолжение мыслей, высказанных предыдущим игроком. Необходимо анализировать почему «мяч не был отбит» если «подача состоялась».

3.В процессе работы необходимы следующие действия:

- формулировка цели графической работы;
- подбор визуального ряда (случайным образом );
- анализ подобранного материала;
- сопоставление вызванных ассоциаций со сформулированной целью.

4. Сорин Бекира, урок «Стоковые эксперименты».

Смысл: использовать найденные изображения и их фрагменты полностью меняя их смысл и контекст. Коллажирование путем ассоциаций. Создание из обычных вещей и их фрагментов ( металлоконструкции, краны, парусные суда, памятники, трубы и тд.) , других узнаваемых предметов ( летающий корабль).

## **11. Материально-техническое обеспечение реализации учебной программы**

1. Электронные средства образовательного назначения: диски с работами художников в области формальной, декоративной, графической композиции; диски с работами студентов по вышеуказанным разделам.

2. Учебные пособия: учебная литература по проблемам композиции, таблицы, отражающие основные законы композиции, способы композиционного центра, ритмического и метрического построения композиции, средств гармонизации композиции.

## **12. Бально-рейтинговая структура оценки знаний студента**

8. Посещение всех лекционных и практических занятий – 10 баллов.
9. Самостоятельное изучение и освоение теоретических вопросов курса и отражение в практической работе – 10 баллов.
10. Рубежный контроль – 10 баллов.
11. Своевременное выполнение всех текущих практических заданий – 10 баллов.
12. Креативное выполнение всех текущих практических заданий – 20 баллов.
13. Премияльные – 10 баллов.  
Итого работа в течении семестра – 70 баллов.
  
14. Шкала оценок экзамена (зачета)  
«Отлично» – 30 баллов.  
«Хорошо» – 20 баллов.  
«Удовлетворительно» – 15 баллов.

Итоговое количество складывается из баллов, накопленных в течение семестра и баллов, полученных на экзамене (зачете).

В течении семестра максимальное количество баллов – 70, а на экзамене - 30.

В итоге – 100 баллов.

Итоговая оценка ставится в зачетку и ведомость.

100-85 баллов – «отлично»

84 – 70 баллов – «хорошо»

69- 55 баллов – «удовлетворительно»

Менее 55 баллов – «неудовлетворительно»

## **18. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля).**

1. Дизайн. Словарь-справочник./Минервин Г.Б., Шимко В.Т., Ефимов А.В. и др., М., 2004.
2. Дизайн архитектурной среды: Учебник для вузов /Ефимов А.В. и др., М., 2004.
3. И. Иттен. Искусство цвета. — М.: Издатель Д. Миронов, 2005.
4. И. Иттен. Искусство формы. — М.: Издатель Д. Миронов, 2006.
5. Мелодинский Д.Л. Школа архитектурно-дизайнерского формообразования. М.: Архитектура – С, 2005.
6. Сапрыкина Н.А. Основы динамического формообразования в архитектуре. – М.: Архитектура – С, 2005.

7. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве. Учебное пособие. М., Астрель, 2006.
8. Френсис Д. К. Чинь. Архитектура. Форма. Пространство. Композиция. М.: Астрель, 2005.
9. Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории. – М.: Архитектура – С, 2005.
10. Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды. – М.: Архитектура – С, 2006.
11. Шимко В. Т. Основы дизайна и средовое проектирование. М., Архитектура – С, 2004.
12. Ткачев В.Н. Архитектурный дизайн. М.»Архитектура» 2006
13. Ковешникова Н.А. Дизайн. История и теория «Омега-л» М. 2008
14. Калиничева М.М., Жердев Е.В., Новиков А.И. Научная школа эргодизайна ВНИИТЭ, М.: ВНИИТЭ, Оренбург, 2009.
15. Михайлов С. М., Михайлова А. М. Основы дизайна: учеб. для вузов, Казань: дизайн-квартал, 2008.
16. Робертс Л., Трифт Д. Дизайнер и сетка, М.: РИП-холдинг, 2005.
17. Розенсон И. Основы теории дизайна: Учебник для ВУЗов, М., 2006 г.
18. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна, М.: МЗ-Пресс, 2005.
19. Самара Т. Дизайн публикаций. Практикум, М.: РИП-холдинг, 2007.

Документ составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВПО с учетом рекомендаций ПрООП ВПО по направлению и профилю подготовки \_\_\_\_\_ .

Автор(ы) Ю.Д. Павленко \_\_\_\_\_

Рецензент(ы) \_\_\_\_\_

Документ одобрен на заседании \_\_\_\_\_

*Заседание методического совета по качеству по направлению \_\_\_\_\_*

от \_\_\_\_\_ года, протокол № \_\_\_\_\_ .

## Содержание курса.

### **Тема 1. Классификация и требования к строительным материалам.**

Назначение частей здания. Разделение их на группы материалов по технологическому признаку. Эксплуатационные требования к материалам.

**Цель:** изучить эксплуатационные требования к материалам и уметь различать их по технологическому признаку.

**Самостоятельная работа:**

\* Наблюдение за строительством одноэтажного жилого дома.

**Форма отчетности**

\*Конспект.

\*Схема этапов строительства.

\*Опрос

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Какие материалы применяли для строительства в древности?
2. На какие группы делят строительные материалы по назначению?
3. Расскажите о классификации строительных материалов по технологическому признаку.
4. Какие требования предъявляются к материалам строительных конструкций?

## **Тема2. Классификация и требования к строительным материалам. Строение и свойства строительных материалов.**

Разделение материалов по химическому составу. Состав и строение материалов: органические, минеральные, металлические материалы.

Химический состав: органические и неорганические вещества, кристаллические и аморфные тела, микро- и макроструктура материалов. Поры. Формы и размеры частиц. Конгломераты. Композиты. Волокнистые и слоистые материалы.

**Цель:** развить понятие о химических свойствах и строении органических минеральных материалов.

**Самостоятельная работа:**

Подборка слоистых и пористых материалов в строительстве дома.

**Форма отчетности**

\* Конспект.

\* Коллекция.

\*Опрос

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Расскажите о кристаллических и аморфных телах?
2. Что вы знаете об истинной и средней плотности материала?
3. Расскажите о физических свойствах материалов?

## **Тема3. Структурные характеристики материалов.**

Плотность. Пористость. Физические свойства: влажность, водопоглощение, гигроскопичность, влагоотдача, морозостойкость, теплоемкость, тепловое расширение, огнестойкость, огнеупорность. Акустические свойства: звукопроводность, звукоизоляция. Механические свойства: прочность, предел прочности, упругость и пластичность, твердость, износостойкость. Химические свойства: коррозия, химическая активность.

**Цель:** рассмотреть механические свойства материалов.

**Практическое занятие:**

- \* Изучение ассортимента и свойств отделочных материалов.

**Самостоятельная работа:**

- \* Сбор коллекции утепляющих материалов

**Форма отчетности**

- \* Конспект.
- \* Коллекция.
- \* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. От чего могут разрушаться материалы наружных конструкций зданий и сооружений в зимний период?
2. Расскажите о пористости, водопоглощении, влажности, гигроскопичности, влагоотдачи материала?
3. Как оценивается морозостойкость материала?
4. Какой главный фактор определяет теплопроводность материалов?
5. Как по результатам испытания образца материала на сжатие определяют предел прочности при сжатии?
6. Расскажите о прочности и твердости материалов?
7. Что такое удельная поверхность? На какие свойства материалов она влияет?

**Тема4. Древесина и материалы из нее.**

Общие сведения о материалах древесных пород и материалах, полученных переработкой древесины. Строение и состав древесины. Пороки древесины. Важнейшие свойства древесины. Основные древесные породы, применяемые в строительстве. Лесоматериалы и изделия из древесины. Защита древесины от гниения и возгорания.

**Цель:** изучить строение и состав древесины.

**Практическое занятие:**

- \* Определить пороки древесины, возникающие при эксплуатации садового деревянного домика.

**Самостоятельная работа:**

- \* Собрать данные о пороках древесины на садовом участке.

**Форма отчетности**

- \* Конспект.
- \* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Каков химический состав древесины?
2. Почему древесина считается анизотропным материалом?
3. Что такое равновесная влажность древесины?
4. Какие пороки могут быть у древесины?
5. Почему древесина коробится при изменении влажности?
6. Сравните древесину и кирпич по плотности?
7. Как предохранить древесину от гниения?
8. Как защитить древесину от возгорания?
9. Что такое клееные деревянные конструкции, какие у них преимущества перед обычными пиломатериалами?
10. Какие материалы можно получить из отходов древесины?

## Тема 5. Природные каменные материалы.

Название горных пород. Породообразующие минералы. Шкала твердости минералов. Генетическая классификация горных пород. Типы структур горных пород. Механические свойства осадочных пород. Характеристика осадочных пород. Метаморфические породы. Виды материалов и изделий из камня.

**Цель:** изучить классификацию и характеристику горных пород.

**Практическое занятие:**

Определение твердости по шкале Мооса на примере доступных бытовых минералов (тальк, гипс, шпат)

**Самостоятельная работа:**

- Собрать коллекцию различных материалов каменных пород
- Экскурсия в геологический музей

**Форма отчетности:**

- \* Конспект
- \* Коллекция каменных материалов
- \* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Расскажите об использовании природных каменных материалов в строительстве.
2. Как классифицируются горные породы?
3. Чем различаются между собой горная порода и минерал?
4. Что вы знаете о магматических горных породах?
5. Как образуются осадочные горные породы?
6. Какая органогенная осадочная порода является одной из главных пород, применяемых в строительстве?
7. Чем отличается мрамор от известняка?
8. Как получают строительные изделия, например, стеновые камни из мягких пород (туфа, ракушечника и т. д.)?
9. Расскажите о преимуществах алмазной распиловке камня.
10. В чем заключается коррозия изделий из природного камня и как повышается стойкость горных пород?

## Тема 6. Керамические материалы

Группа искусственных каменных материалов, получаемых формованием из глиняных смесей. Сушка и обжиг керамических материалов. Назначение керамических изделий. Усадка керамических изделий при сушке. Технологии керамики. Марки керамического кирпича по прочности. Кровельные материалы. Их классификация. Облицовочные материалы. Крупноразмерные отделочные плиты.

**Цель:** изучить назначение керамических изделий, свойства их материалов.

**Практическое занятие:**

Определение марки кирпича по образцу.

**Самостоятельная работа:**

- Собрать коллекцию различных видов сколов кирпичей (силикатного и керамического).

**Форма отчетности:**

- \* Конспект
- \* Коллекция каменных материалов

\* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Какие марки керамического кирпича вам известны?
2. Для чего применяется пустотелый кирпич?
3. Что такое «терракота»?
4. Что такое «метлахские плитки»?
5. Где применяется покрытие «ангоб»?
6. Что такое «шамотный кирпич»?

**Тема 7. Стекло, ситаллы и каменное литье.**

Подготовка сырья. Стекловарение. Формование. Плотность стекла. Механические свойства стекла. Хрупкость. Твердость стекла. Оптические свойства стекла. Теплопроводность. Звукоизолирующая способность. Химическая стойкость. Листовое декоративное стекло. Стеклопакеты. Ситаллы. Каменное литье.

**Цель:** изучить виды и формы стеклянных изделий, их механические свойства.

**Практическое занятие:**

- Определение светорассеивающей способности стекла.

**Самостоятельная работа:**

- Подобрать коллекцию различных образцов отделочных стекол.

**Форма отчетности:**

- \* Коллекция
- \* Конспект
- \* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Что называется стеклами?
2. Какие главные оксиды входят в состав стекла?
3. Каковы главные свойства стекла?
4. Как получают листовое стекло?
5. Назовите отделочные материалы из стекла.
6. Что собой представляют ситаллы?
7. Каковы области применения изделий из каменного литья?

**Тема 8. Металлы и металлические изделия.**

Металлы и сплавы. Углеродистые стали. Черные металлы. Цветные металлы. Физико-механические свойства металлов. Изготовление стальных изделий. Легированные стали. Термическая обработка стали. Основные виды прокатных профилей. Стальная арматура. Классы арматуры. Соединения стальных конструкций. Химическая коррозия металлов. Электрохимическая коррозия металлов.

**Цель:** изучить физико-механические свойства металлов, основные требования к углеродистым и легированным сталям.

**Практическое занятие:**

- Определение электрохимической коррозии на наручных часах.

**Самостоятельная работа:**

- Подобрать и описать цветные металлы, применяемые в отделке.



**Форма отчетности:**

- \* Конспект.
- \* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Что такое металлы?
2. Расскажите о сплавах.
3. Какие металлы относятся к черным?
4. Какие металлы относятся к цветным?
5. Расскажите о строении и свойствах железоуглеродистых сплавов?
6. Что собой представляют легирующие добавки?
7. Что такое стальной прокат? Где он применяется в строительстве?
8. Расскажите о стержневой арматуре.
9. Какие соединения стальных конструкций вам известны?
10. Что такое коррозия металлов? Какие способы защиты от нее вам известны?

**Тема 9. Неорганические вяжущие материалы**

Количество часов аудиторной работы – 4 часа  
Самостоятельная работа – 3 часа

Характеристика вяжущих веществ. Определение вяжущего вещества. Виды вяжущего по отношению к воздействию воды. Скорость твердения. Схватывание. Усадка вяжущих. Маркировка вяжущих. Известь и ее производные. Портландцементы. Портландцементы с минеральными добавками. Применение расширяющих добавок.

**Цель:** изучить вяжущие материалы на основе портландцемента.

**Практическое занятие:**

- Определение марки портландцемента.

**Самостоятельная работа:**

- Изучение свойств гипсовяжущих на основе толстой структурной штукатурки.

**Форма отчетности:**

- \* Конспект.
- \* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Что вам известно и воздушных и гидравлических вяжущих?
2. Расскажите о прочности и скорости твердения вяжущих.
3. Что вы знаете об извести-кипелке?
4. В чем состоит различие между гидравлической и воздушной известью?
5. Как определяют марку портландцемента?
6. Что такое кислотоупорный цемент?

**Тема 10. Органические вяжущие вещества**

Черные вяжущие. Природные смолы, клеи и полимеры. Битумы. Термопластичные полимеры. Фенолальдегидные полимеры. Каучуки и каучукоподобные полимеры. Пластификаторы. Отвердители.

**Цель:** изучить вяжущие вещества на битумной, полимерной основах, пластификаторы.

**Практическое занятие:**

- Изучение свойств искусственных и натуральных каучуков.

**Самостоятельная работа:**

- Изучить свойства целлюлозы в отделочных работах.

**Форма отчетности:**

- Конспект.

**Вопросы для самоконтроля:**

- Расскажите о поливинилоацетатной дисперсии.
- Что такое олигомеры?
- Расскажите о свойствах эпоксидных полимеров.
- Что такое каучуки?
- Расскажите о свойствах латекса.
- Для чего нужны пластификаторы и отвердители?

**Тема 11. Заполнители для бетонов и растворов. Строительные растворы.**

Состав зерен заполнителя. Классификация природных песков. Искусственные пески. Требования к фракционному составу крупного заполнителя. Керамзит. Шлаковая пемза. Аглопорит. Вспученный перлитовый песок и щебень. Классификация растворов. Удобоукладываемость растворов. Подвижность растворов. Подбор состава раствора. Простые и смешанные растворы для штукатурных работ. Декоративные растворы.

**Цель:** изучить классификацию легких и тяжелых заполнителей для строительных растворов.

**Практическое занятие:**

Испытание песка как заполнителя для бетонов и растворов. Определение зернового состава песка.

**Самостоятельная работа:**

- Собрать коллекцию крупинок песка различных фракций.

**Форма отчетности:**

- \*Коллекция,
- \*Конспект.
- \* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Что вы знаете о заполнителях?
2. Расскажите о природных и искусственных песках.
3. Чем щебень отличается от гравия?
4. Для каких целей применяют пористые заполнители? Как определяется марка заполнителя?
5. Что называется строительным раствором?
6. Как достигается удобоукладываемость раствора?
7. В чем заключается смысл смешанных растворов?
8. Какие виды декоративных растворов вам известны?

**Тема 12. Бетоны. Железобетоны. Железобетонные изделия.**

**Искусственные каменные материалы**

Классификация бетонных смесей. Определение прочности бетона. Определение марки бетона. Определение класса бетона. Усадка бетона. Различия между тяжелыми и легкими бетонами. Расход воды на 1 метр бетонной смеси. Сущность работы

железобетонных изделий. Основные виды сборных железобетонных изделий. Мелкие блоки и бетонные камни. Свойства пластмасс. Стеклопластики.

**Цель:** изучить классификацию бетонных смесей, их маркировку и свойства.

**Практическое занятие:**

- Определение подвижности пластичного бетона, его удобоукладываемости.

**Самостоятельная работа:**

- Составить перечень сборных железобетонных изделий, применяемых при строительстве крупного жилого объекта.

**Форма отчетности:**

\* Конспект.

\* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Расскажите о составе бетона.
2. Как определяется класс и марка бетона?
3. Что собой представляет легкий бетон?
4. Классификация растворов по назначению
5. Назовите основные компоненты пластмасс.
6. Перечислите основные положительные и отрицательные свойства пластмасс.
7. Что такое стеклопластики?
8. Какие полимерные материалы для полов вам известны?

### **Тема 13. Кровельные, гидроизоляционные и герметизирующие материалы.**

Классификация рулонных материалов. Рубероид. Пергамин. Толь. Схема поэтапной модификации рулонных материалов. Мягкая черепица (гонтовое покрытие). Ондулин. Жидкие гидроизоляционные материалы. Пленкообразующие материалы. Мастики. Гидростеклоизол. Классификация герметиков. Монтажные пены.

**Цель:** изучить классификацию герметиков, гидроизоляционных и кровельных материалов.

**Практическое занятие:**

- Определение гидроизоляции при производстве фундамента крупнопанельного дома.

**Самостоятельная работа:**

Заделка стыков в домашних условиях в мокрых условиях ванной комнаты.

**Форма отчетности:**

\* Конспект.

\* Схема зарисовки и подбора материалов.

\* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Каковы агрессивные факторы воздействия на кровельные материалы?
2. Проведите сравнение толя, пергамина и рубероида по составу и свойствам.
3. Что такое мягкая черепица?
4. Каким требованиям должен удовлетворять гидроизоляционный материал?
5. Какие виды герметиков вам известны?

### **Тема 14. Теплоизоляционные и акустические материалы**

Назначение и внешний вид сыпучих материалов. Строение теплоизоляционных материалов. Газо- и паропроницаемость материала. Тепловые свойства материала. Теплостойкость и жаростойкость материала. Химическая и биологическая стойкость материала. Теплоизоляционные изделия. Ячеистые бетоны. Акустические материалы. Характеристика. Звукопоглощение материалов.

**Цель:** изучить тепловые и химические характеристики акустических и теплоизоляционных материалов.

**Практическое занятие:**

Определение разницы в звукопоглощении линолеума и пенопласта.

**Самостоятельная работа:**

Собрать коллекцию пенополистирольных материалов, фибролита и арболита.

**Форма отчетности:**

\*Конспект.

\* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Какие материалы относятся к теплоизоляционным?
2. Какой показатель используется в качестве марки этих материалов? Почему?
3. Какие типы структур характерны для теплоизоляционных материалов?
4. По какому признаку принято разделять акустические материалы?
5. Каков механизм действия звукопоглощающих материалов?

## **Тема 15. Лакокрасочные материалы**

Состав лакокрасочного покрытия. Грунтовки. Шпатлевки. Лакокрасочное покрытие. Пленкообразующие вещества. Водные краски. Воднодисперсионные краски. Растительные клеи. Животные клеи. Классификация олиф. Пигменты и наполнители. Классификация лаков. Водные краски.

**Цель:** изучить водные составы, классификацию лаков, пигментов и наполнителей.

**Практическое занятие:**

- Изучение свойств лакокрасочных семей при смешивании в цветовом круге пигментов.

**Самостоятельная работа:**

- Ознакомиться в выставочном комплексе с коллекцией красок фирмы «Тикурилла».

**Форма отчетности:**

\* Конспект.

\* Просмотр

**Вопросы для самоконтроля:**

1. Из каких слоев состоит лакокрасочное покрытие?
2. Дать характеристику и область применения олиф.
3. Что такое шеллак?
4. Что собой представляет темпера?
5. Как расшифровать маркировки на упаковках с лакокрасочной продукцией?
6. Классификация и маркировка эмалей в лакокрасочных изделиях.
7. Каковы преимущества вододисперсионных красок перед масляными и эмалевыми?

### **Примерные вопросы к зачету (экзамену):**

1. *Что такое материал природный и искусственный? Как определить понятие «конструкция»?*
2. *Что входит в понятие «основные несущие конструкции здания»?*
3. *Какое свойство несущей конструкции является определяющим?*
4. *Какие материалы универсального типа вам известны?*
5. *Что мы относим к материалам специального назначения?*
6. *Какие свойства материалов вы считаете важнейшими?*
7. *Удельный вес, объемный вес, плотность – есть разница? В чем они измеряются?*
8. *Сыпучие материалы-характеристика?*
9. *Как мы оцениваем прочность материала?*
10. *Какие есть специфические виды прочности и для каких материалов это знание очень важно?*
11. *Что такое пористость и водопоглощение, как они связаны?*
12. *Почему водопоглощение, как правило, всегда меньше пористости?*
13. *В чем эти свойства измеряем?*
14. *Что такое твердость материала, упругость и пластичность?*
15. *Что такое истираемость материала, для каких элементов интерьера она важна?*
16. *Что вы понимаете под природным и искусственным материалом? Приведите примеры тех и других.*
17. *Из чего, в основном, создаются искусственные материалы?*
18. *Что такое морозостойкость и теплопроводность?*
19. *Какое свойство важно для материала малой теплопроводности?*
20. *В каких конструкциях здания применим его?*
21. *Что такое «минерал» и «горная порода»?*
22. *Гранит, глина, кварц – кто они?*
23. *Какие природные материалы человек использует для наружной и внутренней отделки? Как вы думаете, почему?*
24. *Назовите самый долговечный искусственный каменный материал для кровли здания. Почему мы его достаточно редко применяем?*
25. *Что такое керамика?*
26. *Какие типы керамики важны для наружной и внутренней отделки?*
27. *Что такое кирпич?*
28. *Стандартные размеры, наименование граней. Для чего делается пустотелый кирпич?*
29. *Почему для кирпича модульного (с увеличенной высотой) пустота обязательна?*
30. *Как через понятие «кирпич» определяется толщина стен?*
31. *Какой главный принцип соблюдается в процессе кирпичной кладки?*
32. *Каким свойством, согласно этому принципу, должна обладать кладка?*
33. *Что такое «наружная верста» и «внутренняя верста» кирпичной кладки?*
34. *«Ложковый» и «тычковый» ряд?*
35. *Какое значение они имеют в системе кладки?*
36. *Как выложить проем арочного типа в кирпичной кладке?*
37. *Что такое «облегченная» кладка, где она уместна?*
38. *Как должен выглядеть «лицевой кирпич»?*
39. *Из чего производится стекло, зачем в этом участвуют «вспомогательные сырьевые материалы»?*
40. *Для чего нужны стеклоблоки, стеклопрофилит, стеклопакеты?*
41. *Какая разница – стекло оконное, стекло витринное?*
42. *Что такое «неорганическое вяжущее»? Каким свойством обладает «гидравлическое» н.в.?*

43. *Какое из трех основных сегодня известных, известно уже тысячу лет? Назовите все три.*
44. *Что такое гипс, откуда он?*
45. *Какие изделия из гипса важны в интерьере?*
46. *В каких материалах и случаях мы используем известь?*
47. *Что такое «белый» кирпич?*
48. *Что такое «портландцемент» или просто «цемент»?*
49. *Почему он «гидравлическое» вяжущее?*
50. *Какова его роль в строительном растворе?*
51. *Что такое «асбестоцемент»?*
52. *Что такое «бетон»?*
53. *Из чего его производят?*
54. *Какие бывают «разные» бетоны?*
55. *Что такое «железобетон»?*
56. *Что означает «сборный» ж/б и «монолитный»?*
57. *Какой и для чего удобнее?*
58. *Как мы используем металл в строительстве?*
59. *Какие его разновидности и изделия?*
60. *Что такое «сортаментный» профиль, назовите несколько разновидностей.*

## **5. Образовательные технологии**

*Принципы системно – деятельностного подхода наиболее актуальная форма организации учебной деятельности студентов на современном этапе развития образования. Позволяющий способствовать формированию общекультурных и профессиональных компетенций у студентов в соответствии с требованиями ФГОС ВПО. Данная технология является универсальной и прекрасно вписывается в принципы контекстного подхода.*

*Системно - деятельностный подход ставит достаточно четко сформулированные цели формирования общекультурных компетентностей и деятельностных способностей, что наиболее полно отвечает современным тенденциям развития образования во всем мире. Системно – деятельностный подход располагает теоретической концепцией, которая раскрывает методологические, педагогические, дидактические и психологические особенности основных его принципов. Надпредметный характер деятельностного подхода позволяет осуществить преемственность традиционной академической школы и новых концепций образования деятельностной направленности.*

*Предлагаемый подход имеет систему дидактических принципов позволяющих строить образовательный процесс студентов на качественно новом уровне:*

*Принцип деятельности, заключающийся в том, что студент, получая знания не в готовом виде, а, добывая их сам, осознает при этом содержание и формы своей учебной деятельности, понимает и принимает систему ее норм, активно участвует в их совершенствовании, что способствует активному успешному формированию его общекультурных и профессиональных компетенций.*

*Принцип непрерывности - означает преемственность между этапами обучения на уровне технологии, содержания и методик.*

*Принцип целостности - последовательное моделирование в учебной деятельности студентов целостного содержания, форм и условий профессиональной деятельности*

специалистов. Это осуществление целенаправленного перехода от учебных заданий в процессе изучения дисциплины к выполнению различного рода композиций в процессе изучения дисциплины «Пропедевтика» и «Проект» и в последующем к квазипрофессиональным – выполнение проектов с моделированием производственной деятельности.

Принцип минимакса – заключается в реализации возможности освоения содержания дисциплины на максимальном для него уровне (определяемом зоной ближайшего развития) и обеспечить при этом усвоение социально безопасного минимума (государственного стандарта компетенций).

Принцип психологической комфортности – предполагает снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса, ориентация на реализацию идей педагогики сотрудничества, развитие диалоговых форм общения.

Принцип вариативности – предполагает формирование у студентов способностей к систематическому перебору вариантов и адекватному принятию решений в ситуациях выбора.

Принцип творчества – означает максимальную ориентацию на творческое, креативное начало в образовательном процессе, создание условий для приобретения студентами собственного опыта активной творческой деятельности.

Отметим, что предполагаемая система дидактических принципов обеспечивает формирование системы знаний, умений и навыков в соответствии с требованиями академической школы. Таким образом, она не отвергает традиционную систему фундаментальных знаний, а продолжает и развивает ее в направлении реализации современных целей образования.

Из вышеизложенного возможно заключить, что преимущества системы – деятельностного подхода к обучению заключаются в том, что:

- а) студент находится в деятельностной позиции;
- б) используется весь потенциал активности студента – от восприятия до принятия собственного решения при работе над заданием;
- в) знания получаются и усваиваются в контексте решаемой профессиональной ситуации, что способствует развитию познавательной и профессиональной мотивации;
- г) используется сочетание индивидуальных и коллективных форм работы со студентами, при ведущей роли коллективных, что дает возможность делиться творческими идеями, способами реализации их в работе, способами осуществления проекта с другими членами коллектива, что приводит к развитию не только деловых, но и социальных качеств личности дизайнера;
- д) студен-дизайнер учится использовать учебную информацию как средство деятельности, все более приобретающей черты профессиональной, что обеспечивает переход объективной информации в личностное знание, в профессиональные компетенции специалиста.
- д) центральным звеном педагогического процесса становится развивающаяся творческая личность дизайнера;
- г) в деятельностном обучении решается проблема интеграции учебной, научной и профессиональной деятельности студентов;
- д) из объекта педагогических воздействий студент превращается в субъект, осуществляющий познавательную, профессиональную, социокультурную деятельность;
- е) в контекстном обучении возможно использование любых педагогических технологий – традиционных и новых.

Активно формируются профессиональные компетенции студентов при выполнении самостоятельной работы, как на аудиторных, так и внеаудиторных занятиях.

*Каждый вид деятельности будь – проблемная лекция, аудиторное занятие или самостоятельная работа предполагает наличие проблемы, которую студент учится преодолевать.*

*Данный процесс осуществляется на основе следующих структурных компонентов:*

- выделение цели деятельности*
- определение предмета деятельности*
- планирование своей деятельности*
- выбор средств деятельности*
- рефлексия деятельности*

*Организуя самостоятельную работу студентов, преподаватель направляет и контролирует процесс добывания новых знаний, ставя перед ними проблему осуществления творческого применения полученной информации. Роль преподавателя в данной ситуации несет в себе функции управления деятельностью.*

*Для наиболее эффективного обучения, целесообразно разрабатывать задания для студентов, связанные с их будущей профессиональной деятельностью. Дизайнер, работающий в различных областях, должен владеть главными понятиями и общими проблемами искусства: теоретическими знаниями формообразования и композиционного построения художественных произведений, практическими графическими и прикладными навыками. Одновременно необходимо эффективно решать проблему вузовского обучения – проникновение основ фундаментальных наук в практические задания, в следствие этого, при обучении студент усваивал методологию решения практических работ на базе знаний фундаментальных дисциплин. Данный подход повышает мотивацию деятельности студентов к дальнейшей профессиональной деятельности, т.к. они видят смысл в предложенных им заданиях и это активизирует их к освоению профессии.*

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

*Основные виды учебной деятельности студентов и их общая семестровая балльная оценка:*

- посещение всех лекционных и семинарских занятий – 10 баллов.*
- самостоятельное изучение и освоение теоретических вопросов курса, и отражение в практической работе – 10 баллов.*
- рубежный контроль – 10 баллов.*
- своевременное выполнение всех текущих теоретических и практических заданий – 10 баллов.*
- креативное выполнение всех текущих теоретических и практических заданий – 20 баллов.*
- премиальные – 10 баллов.*
- итоговая работа в течение семестра – 70 баллов.*

*Зачетная(экзаменационная) сессия*

*Допускаются к сессии студенты, набравшие по итогам работы в семестре не менее 40 баллов и выше*

*В течение семестра максимальное количество баллов – 70 баллов*

*Шкала оценок/баллов за зачет(экзамен):*



- «отлично» - 30 баллов

- «хорошо» - 20 баллов

- «удовлетворительно» - 15 баллов

- «неудовлетворительно» - менее 15 баллов

Итоговое количество складывается из баллов, накопленных в течение семестра и баллов, полученных на зачете.

В течении семестра максимальное количество баллов – 70, а на зачете - 30.

В итоге – 100 баллов.

Итоговая оценка ставится в зачетку и ведомость.

100-85 баллов – «отлично»

84 – 70 баллов – «хорошо»

69- 55 баллов – «удовлетворительно»

Менее 55 баллов – «неудовлетворительно»

## **7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Проектирование»**

а) основная литература:

1. Грашин А. А.

Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды (дизайн унифицированных и агрегатированных объектов): учеб. пособие/ М.: Архитектура-С, 2004. - 232 с.

2. Ковешникова, Н. А.

Дизайн: история и теория : учеб. пособие / Н. А. Ковешникова. - 3-е изд. ; стер. - М. : Омега-Л, 2007. - 223 с. : ил. - (Университетский учебник). - Библиогр.: с.203-205. - ISBN 5-365-00643-7 : 156-09-.

3. Объемно-пространственная композиция : учебник / Степанов А. В. , Мальгин В. И. , Иванова Г. И. , и др. ; 3-е изд., стереотип. - М.: Архитектура-С, 2004. - 256 с.

4. Шимко В. Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды : учеб. пособие / - М.: Архитектура-С, 2006. - 384 с. - ISBN 5-9647-0079-9

5. Шимко В. Т.

Типологические основы художественного проектирования архитектурной среды: учеб. пособие/ Гаврилина А. А. ; Моск. архитектурный ин-т. - М.: Архитектура-С, 2004. - 104 с.

б) дополнительная литература:

1. Ильина, Т. В.

*История искусств. Западноевропейское искусство : учебник / Т. В. Ильина. - Изд. 4-е ; стереотип. - М. : Высш. шк., 2008. - 366, [2] с. : ил. - Библиогр.: с. 358-361. - ISBN 978-5-06-003416-5 : 541,09-; 617-; 679-.*

2. *Аббасов, И. Б.*

*Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс] : учеб. пособие / И. Б. Аббасов ; Аббасов И.Б. - Москва : ДМК Пресс, 2013. - Допущено УМО вузов по образованию в области дизайна, монументального и декоративного искусств в качестве учебного пособия для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 070601 «Дизайн». - ISBN 978-5-94074-916-5.*

3. *Покатаев В. П.*

*Дизайнер-конструктор: конструирование оборудования интерьера, учеб. пособие Серия: Строительство/ 3-е изд., доп. и перераб. - Ростов н/Д: Феникс, 2006. - 384*

*с.*

4. *Рунге В. Ф.*

*Эргономика в дизайне среды: учеб. пособие/ Манусевич Ю. П. ; М.: Архитектура-С, 2005. - 328 с.*

*в) программное обеспечение и Интернет-ресурсы*

1. \_\_\_\_\_ [http://w  
ww.sdrussia.ru/](http://www.sdrussia.ru/)
2. \_\_\_\_\_ [http://w  
ww.rudesign.ru/](http://www.rudesign.ru/)
3. \_\_\_\_\_ [http://ar  
chitektonika.ru](http://architektonika.ru/)
4. \_\_\_\_\_ [http://w  
ww.glazychev.ru](http://www.glazychev.ru/)
5. \_\_\_\_\_ [http://w  
ww.djournal.com.ua](http://www.djournal.com.ua/)

## **8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

1. *Специализированные мастерские*
2. *Комплекс технических средств, позволяющих проецировать изображение из программ подготовки презентаций (экран, проектор, Notebook).*
3. *Доступ в Internet.*
4. *Цветной струйный принтер (формат бумаги А3).*
5. *Рабочие столы.*
6. *Планишеты.*
7. *Наглядные пособия.*
8. *Авторские методические пособия.*
9. *Авторские учебные пособия на электронных носителях.*

Документ составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВПО с учетом рекомендаций ПрООП ВПО по направлению и профилю подготовки \_\_\_\_\_ .

Автор В.Д. Козловский

Рецензент(ы) \_\_\_\_\_

Документ одобрен на заседании \_\_\_\_\_

*Заседание методического совета по качеству по направлению* \_\_\_\_\_

от \_\_\_\_\_ года, протокол № \_\_\_\_\_.