

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Серяков Владимир Дмитриевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.08.2022 12:15:08  
Уникальный программный ключ:  
a8a5e969b08c5e57b011bba6b38ed24f6da2f41a

**ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ИНСТИТУТ ЭКОНОМИКИ И КУЛЬТУРЫ**

Кафедра Дизайна



УТВЕРЖДАЮ

Ректор института

В.Д. Серяков

«26» августа 2022 г.

**Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)**

**ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ ГРАФИКИ**

(наименование учебной дисциплины (модуля))

**54.03.01 Дизайн**

(код и направление подготовки/специальности)

направленность (профиль): дизайн среды

Квалификация (степень) выпускника – бакалавр

Формы обучения: очная, очно-заочная

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)  
рассмотрена и утверждена на заседании кафедры  
«17» августа 2022 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой дизайна

/к.п.н., доцент Быковская А.А./  
(подпись, учёная степень, учёное звание, ФИО)

**Москва 2022**

## **1. НАИМЕНОВАНИЕ И ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).**

Учебная дисциплина «Основы проектной графики» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Дизайн среды», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

**Цели освоения дисциплины:** приобретение студентами теоретических знаний о принципах, приемах и методах графического моделирования в процессе дизайн-проектирования, технической эстетики, графического представления художественно-проектной концепции; умение студентами применять полученные знания и навыки в области проектной графики как средства визуальной коммуникации в учебной и профессиональной дизайн-проектной деятельности.

### **Задачи дисциплины:**

-научить студентов применять полученные теоретические знания в практике учебной художественно-проектной деятельности;

-научить студентов самостоятельно выбирать виды проектных изображений, техники и материалы выполнения элементов проектной графики;

-научить ориентироваться в проектно-графических изображениях и проводить их анализ;

-применяя на практике полученные теоретические знания по композиции, психологии, физике цвета, шрифтовой графике, компьютерной графике создавать различные проектно-графические изображения;

- сформировать у студентов базовые знания и умения теоретических основ проектной графики, закономерностей построения художественной формы;

- сформировать объемно-пространственные представления и умение на практике решать проектно-исследовательские задачи средствами макетирования и конструирования;

-научить читать и анализировать форму предметов и объектов по чертежам, эскизам, аксонометрическим, центральным (перспективным) проекциям и техническим рисункам;

- развивать динамическое образно-пространственное представление студентов на основе анализа конструктивных особенностей формы, умения самостоятельного подхода к решению творческих задач, развитие конструкторских, технических способностей учащихся;

- сформировать у студентов понимание художественного произведения как синтеза предметной формы, материала и художественного оформления, научить правильно и последовательно работать с материалами ДПИ;

- воспитать дизайнера, владеющего высокой культурой и профессиональным мастерством подачи графического материала для активной профессиональной деятельности.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по созданию промышленного дизайна и обеспечению эргономичности продукции, промышленному дизайну детской игровой среды и продукции в соответствии с профессиональными стандартами:

«Дизайнер детской игровой среды и продукции», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 ноября 2014 г. N 892н и выполнению обобщенной трудовой функции: проведение предпроектных дизайнерских исследований по значимым для заказчика и потребителей параметрам (код В);

«Промышленный дизайнер (эргономист)», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 ноября 2014 г. N

894н и выполнению обобщенной трудовой функции: реализация эргономических требований к продукции, создание элементов промышленного дизайна (код А).

## 2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть компетенциями:

**ПК - 3** - способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы;

**ПК - 4** - способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.

| Формируемая компетенция   | Планируемые результаты обучения |   | Код результата обучения |
|---|---------------------------------|---|-------------------------|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы | <b>Знать</b>                    | требования к структуре и содержанию исходных производственных и экономических данных, необходимых для разработки предметно-пространственной среды   | ПК-3 – 31               |
|   |                                 | критерии оценки потенциала производства и материально-технической базы  | ПК-3 – 32               |
|   | <b>Уметь</b>                    | анализировать информационные материалы, предоставляемые заказчиком, и определять необходимость запроса дополнительных данных  | ПК-3 – У1               |
|   |                                 | выстраивать эффективные коммуникации с заказчиком   | ПК-3 – У2               |
|   | <b>Владеть</b>                  | способностью проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам   | ПК-3 – В1               |
|   |                                 | способностью обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы   | ПК-3 – В2               |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их   | <b>Знать</b>                    | способы выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение | ПК-4 – 31               |
|   |                                 | современные методы проектирования предметно-пространственной среды  | ПК-4 – 32               |
|   | <b>Уметь</b>                    | создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы с использованием графических редакторов; создавать макеты простыми способами и средствами   | ПК-4 – У1               |
|   |                                 | логически и интуитивно осуществлять поиск новых идей  | ПК-4 – У2               |

|          |                |   |           |
|----------|----------------|---|-----------|
| решение. |                | и решений; свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление) |           |
|          | <b>Владеть</b> | приемами создания графически и информационно насыщенных проектов предметно-пространственной среды                             | ПК-4 – В1 |
|          |                | системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение      | ПК-4 – В2 |

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.02 Основы проектной графики является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого, второго, третьего курсов во втором, третьем, четвертом и пятом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

#### 3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Основы проектной графики» связаны с соответствующими темами дисциплин «Академический рисунок», «Пропедевтика», «Академическая живопись», «Декоративная живопись», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

#### 3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Основы проектной графики» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 10 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет зачетных 9 единиц 324 (часа).

| № | Форма обучения | семестр | Общая трудоемкость |         | В том числе контактная работа с преподавателем |        |              |                    | сам. работа | вид контроля    |
|---|----------------|---------|--------------------|---------|--|--------|--------------|--------------------|-------------|-----------------|
|   |                |         | в з.е.             | в часах | всего  | лекции | семинары, ПЗ | кур.раб/контр. раб |             |                 |
| 1 | Очная          | 2       | 2                  | 72      | 36   | 12     | 24           |                    | 36          | Зачет           |
|   |                | 3       | 2                  | 72      | 36   | 12     | 24           |                    | 36          | Зачет           |
|   |                | 4       | 2                  | 72      | 36   | 12     | 24           |                    | 36          | Зачет с оценкой |
|   |                | 5       | 3                  | 108     | 54   | 18     | 36           |                    | 27          | Экзамен         |
| 2 | Очно-заочная   | 2       | 2                  | 72      | 14   | 4      | 10           |                    | 58          | Зачет           |
|   |                | 3       | 2                  | 72      | 14   | 4      | 10           |                    | 58          | Зачет           |
|   |                | 4       | 2                  | 72      | 14   | 4      | 10           |                    | 58          | Зачет с оценкой |
|   |                | 5       | 3                  | 108     | 20   | 6      | 14           |                    | 61          | Экзамен         |

## Очная форма обучения

| Наименование разделов и тем  | Всего учебных занятий (час) | всего | Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час) |   |                         | контроль | Самостоятельная работа (час) | Код результата обучения  |
|--|-----------------------------|-------|---|---|-------------------------|----------|------------------------------|--|
|  |                             |       | занятия лекционного типа                              | занятия семинарского (практического) типа | курсовое проектирование |          |                              |  |
| <b>2 семестр</b>   |                             |       |   |   |                         |          |                              |  |
| <b>Тема 1.</b> Проектная графика, особенности, виды, средства                              | 14                          | 8     | 4   | 4   |                         |          | 6                            | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Тема 2.</b> Виды проектных изображений, цели, задачи особенности, первоэлементы графики | 16                          | 8     | 2   | 6   |                         |          | 8                            | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Тема 3.</b> Классические материалы, приемы их использования, техники, технологии        | 16                          | 8     | 2   | 6   |                         |          | 8                            | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Тема 4.</b> Методика выполнения дизайн – проекта малого фирменного стиля                | 16                          | 8     | 4   | 4   |                         |          | 8                            | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1            |

|  |           |           |           |           |  |          |           |  |
|--|-----------|-----------|-----------|-----------|--|----------|-----------|--|
|  |           |           |           |           |  |          |           | ПК-4 В2  |
| <b>Зачет</b>   | <b>10</b> | <b>4</b>  |           |           |  | <b>4</b> | <b>6</b>  |  |
| <b>Всего за 2 семестр</b>  | <b>72</b> | <b>36</b> | <b>12</b> | <b>24</b> |  | <b>4</b> | <b>36</b> |  |
| <b>3 семестр</b>   |           |           |           |           |  |          |           |  |
| <b>Тема 5. Текстурно-фактурные характеристики изображаемых поверхностей</b>                            | 30        | 16        | 6         | 10        |  |          | 14        | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Тема 6. Графические техники. Монотипия. Диатипия. Акватушь. Граттаж. Аэрография. Резервирование</b> | 32        | 16        | 6         | 10        |  |          | 16        | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Зачет</b>   | <b>10</b> | <b>4</b>  |           |           |  | <b>4</b> | <b>6</b>  |  |
| <b>Всего за 3 семестр</b>  | <b>72</b> | <b>36</b> | <b>12</b> | <b>24</b> |  | <b>4</b> | <b>36</b> |  |
| <b>4 семестр</b>   |           |           |           |           |  |          |           |  |
| <b>Тема 7. Выполнение стилизованных изображений</b>  | 30        | 16        | 6         | 10        |  |          | 14        | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Тема 8. Вариативность в изображении объекта</b>   | 32        | 16        | 6         | 10        |  |          | 16        | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Зачет с оценкой</b>   | <b>10</b> | <b>4</b>  |           |           |  | <b>4</b> | <b>6</b>  |  |
| <b>Всего за 4 семестр</b>  | <b>72</b> | <b>36</b> | <b>12</b> | <b>24</b> |  | <b>4</b> | <b>36</b> |  |
| <b>5 семестр</b>   |           |           |           |           |  |          |           |  |
| <b>Тема 9. Эмоциональность в графике</b>   | 40        | 26        | 8         | 18        |  |          | 14        | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2   |

|  |            |            |           |           |  |  |           |  |
|--|------------|------------|-----------|-----------|--|--|-----------|--|
|  |            |            |           |           |  |  |           | ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2   |
| <b>Тема 10.</b> Изучение различных типов пространственного строя в проектной графике | 41         | 28         | 10        | 18        |  |  | 13        | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Экзамен</b>   | <b>27</b>  |            |           |           |  |  | <b>27</b> |  |
| <b>Всего за 5 семестр</b>  | <b>108</b> | <b>54</b>  | <b>18</b> | <b>36</b> |  |  | <b>27</b> | <b>27</b>  |
| <b>Итого по дисциплине</b>   | <b>324</b> | <b>162</b> | <b>54</b> | <b>96</b> |  |  | <b>39</b> | <b>135</b>   |

### Очно-заочная форма обучения

| Наименование разделов и тем  | Всего учебных занятий (час) | всего | Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час) |   |                         | контроль | Самостоятельная работа (час) | Код результата обучения  |
|--|-----------------------------|-------|---|---|-------------------------|----------|------------------------------|--|
|  |                             |       | занятия лекционного типа                              | занятия семинарского (практического) типа | курсовое проектирование |          |                              |  |
| <b>2 семестр</b>   |                             |       |   |   |                         |          |                              |  |
| <b>Тема 1.</b> Проектная графика, особенности, виды, средства                              | 14                          | 2     | 2   |   |                         |          | 12                           | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Тема 2.</b> Виды проектных изображений, цели, задачи особенности, первоэлементы графики | 16                          | 4     | 2   | 2   |                         |          | 12                           | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1            |

|  |           |           |          |           |  |  |          |  |
|--|-----------|-----------|----------|-----------|--|--|----------|--|
|  |           |           |          |           |  |  |          | ПК-4 В2  |
| <b>Тема 3.</b> Классические материалы, приемы их использования, техники, технологии                    | 16        | 2         |          | 2         |  |  | 14       | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Тема 4.</b> Методика выполнения дизайн – проекта малого фирменного стиля                            | 16        | 2         |          | 2         |  |  | 14       | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Зачет</b>   | <b>10</b> | <b>4</b>  |          |           |  |  | <b>4</b> | <b>6</b>   |
| <b>Всего за 2 семестр</b>  | <b>72</b> | <b>14</b> | <b>4</b> | <b>10</b> |  |  | <b>4</b> | <b>58</b>  |
| <b>3 семестр</b>   |           |           |          |           |  |  |          |  |
| <b>Тема 5.</b> Текстурно-фактурные характеристики изображаемых поверхностей                            | 30        | 4         | 2        | 2         |  |  | 26       | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Тема 6.</b> Графические техники. Монотипия. Диатипия. Акватушь. Граттаж. Аэрография. Резервирование | 32        | 6         | 2        | 4         |  |  | 26       | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Зачет</b>   | <b>10</b> | <b>4</b>  |          |           |  |  | <b>4</b> | <b>6</b>   |
| <b>Всего за 3 семестр</b>  | <b>72</b> | <b>14</b> | <b>4</b> | <b>10</b> |  |  | <b>4</b> | <b>58</b>  |
| <b>4 семестр</b>   |           |           |          |           |  |  |          |  |
| <b>Тема 7.</b> Выполнение стилизованных изображений  | 30        | 4         | 2        | 2         |  |  | 26       | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31  |



|  |            |           |           |           |  |  |           |  |
|--|------------|-----------|-----------|-----------|--|--|-----------|--|
|  |            |           |           |           |  |  |           | ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2  |
| <b>Тема 8.</b> Вариативность в изображении объекта                                   | 32         | 6         | 2         | 4         |  |  | 26        | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Зачет с оценкой</b>   | <b>10</b>  | <b>4</b>  |           |           |  |  | <b>4</b>  | <b>6</b>   |
| <b>Всего за 4 семестр</b>  | <b>72</b>  | <b>14</b> | <b>4</b>  | <b>10</b> |  |  | <b>4</b>  | <b>58</b>  |
| <b>5 семестр</b>   |            |           |           |           |  |  |           |  |
| <b>Тема 9.</b> Эмоциональность в графике   | 40         | 10        | 2         | 8         |  |  | 30        | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Тема 10.</b> Изучение различных типов пространственного строя в проектной графике | 41         | 10        | 4         | 6         |  |  | 31        | ПК-3 31<br>ПК-3 32<br>ПК-3 У1<br>ПК-3 У2<br>ПК-3 В1<br>ПК-3 В2<br>ПК-4 31<br>ПК-4 32<br>ПК-4 У1<br>ПК-4 У2<br>ПК-4 В1<br>ПК-4 В2 |
| <b>Экзамен</b>   | <b>27</b>  |           |           |           |  |  | <b>27</b> |  |
| <b>Всего за 5 семестр</b>  | <b>108</b> | <b>20</b> | <b>6</b>  | <b>14</b> |  |  | <b>27</b> | <b>61</b>  |
| <b>Итого по дисциплине</b>   | <b>324</b> | <b>62</b> | <b>18</b> | <b>32</b> |  |  | <b>39</b> | <b>235</b>   |

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ).

### Тема 1. Проектная графика, особенности, виды, средства.

Краткая характеристика программы дисциплины. Материалы и оборудование. Средства изображения и виды проектной графики. Средства графического изображения и специфика изобразительных приемов. Проектная графика и макетирование в реальном проектировании и обучении. Творческая графика дизайнера. Специфика строения органов визуального восприятия. Построение изображения: точка, линия и пятно. Виды графического искусства. Изобразительная реклама. Элементы средств проектной графики. Принципы работы над тематической композицией. Функции и свойства иллюстрации. Ограничения в проектной графике.

## **Тема 2. Виды проектных изображений, цели, задачи особенности, первоэлементы графики.**

Основы композиции. Общие сведения о проектной линейной графике. Виды линейной графики. Линейная графика и приемы ее изображения. Инструменты и приспособления для линейной графики. Линия как один из главных элементов графического изображения. Художественное значение линии. Характер начертания линии. Линейный контраст и нюанс. Инструменты и материалы, используемые для выполнения линейного чертежа. Выразительности линейного языка графики. Средства увеличения эмоционального воздействия графического решения: стилизация, компоновка в листе, пластика, передача фактуры поверхности материалов. Рекомендации по выбору цвета. Тоновые и цветовые характеристики плоскости. Изображение и фон.

## **Тема 3. Классические материалы, приемы их использования, техники, технологии**

Методы и техника исполнения графических работ. Материалы и инструменты для графической работы, применяемые в рекламной графике. Технические приемы работы графическими материалами и инструментами. Техника исполнения: рисование иллюстрации, коллаж, фотография и фотомонтаж, компьютерная графика (векторная графика), комбинированная иллюстрация.

## **Тема 4. Выразительно-изобразительные средства графики и особенности использования в проектной графике (точка, линия, пятно, фактура, штрих)**

Основные группы изображений: линейные, пятновые, штриховые, точечные смешанная группа, состоящая из изображений, построенных на основе линии и пятна, линии и штриха, пятна и штриха, пятна и точки, линии, пятна и штриха, точки линии, пятна и штриха. Линейные, пятновые и силуэтные штриховые, точечные изображения. Изображения, построенные на различных приемах графического выражения. Линия и пятно. Линия и штрих. Сочетание точки линии и пятна или штриха. Понятие «Линия, пятно, контур, локальный цвет».

## **Тема 5. Текстурно-фактурные характеристики изображаемых поверхностей.**

Фактура и текстура материалов. Знакомство с различными фактурами. Выполнение фактур в свободной технике различными материалами и разных масштабов. Выполнение композиции с помощью оттисков. Фактура, как средство графического образа. Изучение различных графических материалов. Тональность заполнения «серым» листа. Создание фактуры, передающее состояние природы, усиление фактуры, трансформация фактуры с переходом в другое состояние, контраст фактур. Понятия плоскость, рельеф, объем, пространство.

## **Тема 6. Графические техники**

Фактура как совокупность различных технических приемов обработки материальной поверхности, особенности отделки или строения поверхности какого-либо материала, способствующие достижению художественно-декоративной выразительности предмета. Монотипия. Диатипия. Акватушь. Граттаж. Аэрография. Резервирование.

Получение различными графическими способами фактур, текстур. Использование заливок, отмывок, инсталляций в имитации различных материалов. Распределение графических и цветовых акцентов. Построение декоративной композиции. Выполнение стилизации графических форм. Выполнение графической трансформации предложенного образа. Имитация кожи. Техника «Сухая кисть». Имитация пластмассы. Имитация стекла. Имитация фактуры дерева. Техника «Набрызг». Прием торцевания. Имитация

декоративной ткани. Имитация фактуры камней. Лессировочная техника или просто лессировка. Имитация малахита (мраморирование).

### **Тема 7. Выполнение стилизованных изображений**

Стилизация как упрощенный четкий контрастный линейный рисунок, в основе которого лежит штрих, пятно, линия. Упрощенность, лаконизм характерная черта стилизованного рисунка. Примеры стилизации. Выполнение графической трансформации предложенного образа. Трансформация — изменение, преобразование, декоративная переработка форм, обобщение и выделение существенных признаков объекта с помощью определенных приемов. Стилизация предметов, их формы, цвета, тона. Цвет в стилизации. Группировка пятна, линии, точки, теневые и освещенные части изображения, теплые и холодные цвета, размеры фигур, текстур и фактур. Наложение и врезка. Членение - вторичный прием, является обратной стороной группировки и имеет дело с уже имеющейся композиционной основой, давая произведению ритмическую выразительность. Прием членения извлекает детальную композиционную структуру из большой монотонной поверхности. Возможные форматы композиций - вертикальный, горизонтальный, квадратный. Формы композиций, точечно-центрическая (центровая), линейно-ленточная, фронтально-плоскостная. Замкнутая и открытая композиция. Взаимодействие применяемых технических приемов и эмоционального воздействия полученного изображения. Вариативность в изображении объекта.

### **Тема 8. Вариативность в изображении объекта.**

Энтропия и вариативность гармонизированного изображения. Величины, объясняющие измерение интуитивно понятного эстетического представления визуальных объектов. Вариативности мышления деятельности человека как величина независимая от внутренних барьеров (установок, штампов, шаблонов, стереотипов). Вариативность цвето-контрастности изображения. Информационная емкость ординарных изображений.

### **Тема 9. Эмоциональность в графике**

Основы проектной графики как динамичная, мобильная, коммуникативная система проектирования изобразительных объектов, востребованная и постоянно развивающаяся, имеющая огромный потенциал и арсенал средств создания проектных образов и смыслов. Визуальный облик графической константы, выстроенный при помощи формально-композиционной выразительности и в соответствии с законами и принципами эмоционально-чувственного восприятия человека. Принцип глубинной взаимосвязи эмоционально-чувственных ощущений композиционно-смысловых завязок. Принцип опоры на объективные композиционные закономерности, обладающие устойчивостью во времени, получение разнообразия проектных образно-смысловых, сюжетных, логически-смысловых содержаний коммуникативных средств и их структурных фактурно-пластических решений. Принцип внутренних и внешних взаимосвязей между элементами системы «пропедевтика – проектирование» и ее явлениями позволяет создавать глубокие по смысловому содержанию, легко воспринимаемые, притягательные для зрителя информативные произведения графического дизайна. Экспрессивность, гротеск и функциональная обоснованность идей и широкие декоративно-пластические возможности для их воплощения. Система взаимосвязей пропедевтики и проектирования в дизайне, ее компонентный и структурный аспекты. Формирование образно-смысловых, сюжетных и фактурно-пластических особенностей плоскостных и объемно-пространственных структур на плоскости через применение законов и средств композиции при разработке объектов проектирования в области дизайна.

### **Тема 10. Изучение различных типов пространственного строя в проектной графике.**

Понятия плоскость, рельеф, объем, пространство. Выбор объекта. Динамика и статика в набросках. Полное раскрытие образа выбранного объекта (достигается серией изображений только одного выбранного объекта с целью выявления наиболее характерной для него позы или движения, ракурса). Конструктивный рисунок выбранного объекта в наиболее показательном положении (анализ и вычленение характерных пропорций и деталей формы). Изучение объекта в различных графических начертаниях (линия, силуэт, линия пятно, фактура, реалистический рисунок) Изучение движения форм на плоскости, движения внутри черного пятна. Изучение влияния выбранной графической стилистики на эмоциональный строй композиции. Графические композиции с выбранным объектом с различными сюжетами (комедия, трагедия, драма, мелодрама, агитация).

## **6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).**

Одним из основных видов деятельности студента является самостоятельная работа, которая включает в себя изучение лекционного материала, учебников и учебных пособий, первоисточников, подготовку сообщений, выступления на групповых занятиях, выполнение практических заданий. Методика самостоятельной работы предварительно разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом индивидуальных особенностей студентов. Время и место самостоятельной работы выбираются студентами по своему усмотрению с учетом рекомендаций преподавателя. Самостоятельную работу над дисциплиной следует начинать с изучения программы, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и навыкам обучаемых. Обязательно следует вспомнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочных занятий. Затем – приступить к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном программой. Получив представление об основном содержании раздела, темы, необходимо изучить материал с помощью учебника. Целесообразно составить краткий конспект или схему, отображающую смысл и связи основных понятий данного раздела и включенных в него тем. Затем полезно изучить выдержки из первоисточников. При желании можно составить их краткий конспект. Обязательно следует записывать возникшие вопросы, на которые не удалось ответить самостоятельно.

Для более полной реализации цели, поставленной при изучении тем самостоятельно, студентам необходимы сведения об особенностях организации самостоятельной работы; требованиям, предъявляемым к ней; а также возможным формам и содержанию контроля и качества выполняемой самостоятельной работы. Самостоятельная работа студента в рамках действующего учебного плана по реализуемым образовательным программам различных форм обучения предполагает самостоятельную работу по данной учебной дисциплине, включенной в учебный план. Объем самостоятельной работы (в часах) по рассматриваемой учебной дисциплине определен учебным планом.

В ходе самостоятельной работы студент должен:

- освоить теоретический материал по изучаемой дисциплине (отдельные темы, отдельные вопросы тем, отдельные положения и т. д.);

- применить полученные знания и навыки для выполнения практических заданий.

Студент, приступающий к изучению данной учебной дисциплины, получает информацию обо всех формах самостоятельной работы по курсу с выделением обязательной самостоятельной работы и контролируемой самостоятельной работы, в том числе по выбору. Задания для самостоятельной работы студента должны быть четко сформулированы, разграничены по темам изучаемой дисциплины, и их объем должен быть определен часами, отведенными в учебной программе.

Самостоятельная работа студентов должна включать:

- подготовку к аудиторным занятиям (лекциям, лабораторно-практическим);

- поиск (подбор) и изучение литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- самостоятельную работу над отдельными темами учебной дисциплины в соответствии с тематическим планом;
- домашнее задание, предусматривающее завершение практических аудиторных работ;
- подготовку к зачету или экзамену;
- работу в студенческих научных обществах, кружках, семинарах и т.д.;
- участие в научной и научно-методической работе кафедры, факультета;
- участие в научных и научно-практических конференциях, семинарах.

## ГЛОССАРИЙ

**Абрис** – предельно обобщенное, лаконичное изображение, контурный рисунок.

**Акварель** (франц. aquarelle от лат. aqua – вода и см. живопись) – водяная краска, а также живопись такими красками. Краска состоит из мелко растертого пигмента с большим количеством связующего вещества – растительного клея, гуммиарабика, декстрина, меда, сахара, глицерина. Специфика акварельной техники заключена в ее прозрачности.

**А-ля-прима** – способ выполнения произведения за один прием или сеанс.

**Аппликация** (франц. application от лат. applicatio – прикладывание) – техника декоративного искусства, заключающаяся в вырезании фигур по контуру из какого-либо материала: разноцветной бумаги, картона, ткани, кожи и в прикреплении этих фигур к основе.

**Ассоциаций метод** – способ формирования идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов, качеств. Ассоциативные образы, взятые из фонда памяти человека или машины, связываются, сопоставляются между собой в соответствии с проектными задачами и логикой. Взаимосвязь образных характеристик различных объектов приводит к открытию новых отношений в создаваемом произведении. Ассоциация – совпадения, сходства каких-то сторон, качеств, форм совершенно разных, не связанных в обыденной жизни предметов.

**Ахроматизм** (греч. a-chromatos – бесцветный от chroma – цвет) – бесцветие, черно-белое, однотонное изображение. Противоположное значение – хроматизм (цветность, красочность, многоцветие).

**Аэрограф** – прибор для распыления краски сжатым воздухом, используется для равномерного нанесения красочного слоя или создания мягкого, постепенного перехода одного тона в другой: широко применяется в оформительских и дизайнерских работах.

**Валёр** – тональный нюанс в искусстве живописи, графики или росписи; минимальное, тонкое различие одного и того же цвета по светлоте («писать валёрами»); валёры достигаются техникой лессировки.

**Ватман** – высший сорт бумаги с шероховатой поверхностью, хорошо проклеенной и прочной; названа по имени владельца английской бумажной фабрики Дж. Ватмана.

**Веленевая бумага** – один из лучших сортов глянцевого пергамента, напоминающей пергамент.

**Верже** – сорт бумаги с водяным рисунком в виде продольных и поперечных линий, по которым он получил свое название (фр. verge - прут).

**Гармония, гармонизация** (греч. Harmonia – соответствие, согласие, единодушие, связь, соразмерность; от harmog – прилаживать, сочетать; harmoge – соединение, связка, переход) – эстетическая категория, означающая целостность, стройность, слитность, органическое единство, согласованность, закономерную связанность всех частей и элементов формы.

**Гравюра** – вид графического искусства, в котором изображение получается в результате оттиска на бумаге с печатной формы – доски на металле (меди, стали, цинка), дерева или линолеума с нанесенным на нее углубленным (награвированным) рисунком.

**Градация** (лат. gradatio – постепенное повышение, возрастание, усиление от gradus – шаг, ход, движение, течение) – последовательность, постепенность качественных изменений формы: объемности, фактуры, тона, цвета. В искусстве чаще используются не «ступенчатые», а плавные, мягкие переходы, изменения качества тона, цвета. Приемы создания таких градаций называются: моделировка; «растяжка»; температура.

**Граттаж** (франц. grattage от gratter – скрести, царапать и греч. grapho – пишу, черчу) – техника процарапывания, соскабливания. То же, что сграффито. В живописи «граттаж» – соскабливание шпателем, ножом или расческой верхнего красочного слоя до появления нижнего. Применяется для обогащения фактуры.

**Графика** (от греч. grapho – пишу, черчу) – вид изобразительного искусства, основывающегося на особых свойствах изобразительных средств, называемых графическими: изобразительной поверхности (чаще белого листа бумаги), линии, штриха, пятна, точки. Графика делится на два вида: рисовальную (оригинальную), где художник создает изображение непосредственно на листе бумаге, и печатную – гравюру, линогравюру, офорт, литографию и др.

**Графический образ** – идеально - чувственное представление смыслов, идей, информации, возникающее в процессе и результате восприятия, «прочтения» визуально-графических знаков, символов, текстов и, таким образом, коммуникативной связи дизайнера-графика и потребителя.

**Гризайль, grisай** (франц. grisaille от gris – серый) – изображение, выполненное тональными градациями одного и того же цвета – серого или коричневого (сепия).

**Грунт, грунтовка** – подготовительный слой специального состава, наносимый на изобразительную поверхность с целью предотвращения впитывания ею связующих веществ красок, придания желаемой фактуры и тона. Грунт бывает клеевым, масляным и эмульсионным.

**Гуашь** – непрозрачная (корпусная, кроющая) водяная краска; произведение искусства, исполненное такими красками. В отличие от акварели, позволяют перекрывать темные тона светлыми.

**Деколлаж** – процесс, а также результат ликвидации чего-либо наклеенного на поверхность, лист бумаги, холст и т. д.

**Дисгармония** – отсутствие или нарушение гармонии.

**Зарисовка** – рисунок, выполненный, как правило, быстро и непосредственно с натуры, выполняет роль подготовительного, вспомогательного материала; этап, средство в работе художника над итоговым произведением.

**Изображение** – процесс и результат материализации зрительного образа какого-либо явления действительности (ассоц. с греч. isos – равный, подобный; см. изображение и слово; изоморфизм). В более глубоком смысле изображение есть процесс выражения человеческого, духовного содержания через материальную форму произведения искусства, которое от этого получает наименование изобразительного.

**Изобразительное средство** – один из основных компонентов техники и технологии работы художника, связывающий его творческий метод с используемыми им материалами и приемами их обработки. К изобразительным средствам относятся: точка, линия, штрих (зигзаг, росчерк), пятно, объем, пространство. Характер их практического применения определяет конкретный вид искусства: графика, живопись, скульптура, архитектура и др.

**Изобразительный материал** – один из основных компонентов техники и технологии работы художника, с помощью которого непосредственно воплощается при использовании изобразительных средств и приемов его творческий замысел: бумага, картон, холст, краски, мрамор, керамика, стекло, металл и пр.

**Изобразительный прием** – один из основных компонентов техники и технологии работы художника, в котором практически выражается взаимодействие изобразительных средств и материалов, выбранных им для своих целей.

**Инверсия** – один из приемов формообразования, заключающийся в перестановке местами фигуры и фона изображения или повороте его частей вокруг оси симметрии.

**Карандаш** (черный камень) – один из основных материалов и одновременно инструментов изобразительного искусства; карандаши бывают графитные, итальянские или металлические.

**Картон** – материал, толстая, плотная бумага; в другом значении – подготовительный рисунок, выполненный на бумаге или картоне (отсюда название) в натуральную величину для перевода на изобразительную поверхность в итоговой технике.

**Кисть** – инструмент художника - живописца: деревянная ручка с волосяной щеткой на конце, бывают круглые и плоские, жесткие и мягкие.

**Клазура** – короткая учебная работа по проектированию, дается с целью выявления и формообразования основного компонента (идеи) в проектируемом объекте, помогает активизировать фантазию учащегося.

**Колер** – цвет краски или качество насыщенности цвета, густоты, наличия оттенков, получаемых при смешении нескольких красок.

**Коллаж** (франц. collage – оклеивание от colle – клей из греч. kolla – клей) – техника и основанная на ней разновидность декоративного искусства, заключающаяся в создании изображения наклеиванием на какую-либо основу материала, отличающегося от нее фактурой и цветом (сравн. инкрустация; мозаика). Элементы коллажа в живописи авангардистов – куски старых газет, шрифты, ткани – создают парадоксальный эффект включения реальности в концептуальное изобразительное пространство.

**Контур** (из нем. Kontur – очертание, граница от лат. con-tueri – внимательно смотреть, замечать, постигать, понимать, размышлять) – изобразительное средство, линия, ограничивающая форму предмета от окружающей среды. В графическом, плоскостном изображении – то же, что абрис. В пространственном смысле контур – поверхность объемной формы, видимая в профиль, сокращающаяся в ракурсе до линии.

**Лессировка** – техника заключается в последовательном нанесении тонких, просвечивающих красочных слоев (обычно от теней к светам); отличается от техники пастозного письма кроющими мазками; характерна для классического и академического искусства.

**Линия** – (через польск. linia из лат. linea – льняная нить, нитка, шнурок; связано с лён, греч. linon) одно из основных изобразительных средств, используется в качестве средства, позволяющего отделить изображаемый предмет от окружающего пространства. Линия имеет толщину, а в отличие от чертежной и абстрактной математической линии, изобразительная линейность имеет качества: окрашенность, фактуру, тональные и тепло-холодные отношения.

**Локальный цвет** (франц. local из лат. localis – местный; см. цвет) – цвет, характеризующий окраску предмета без учета внешних воздействий: рефлексов, бликов, светотени. Качества локальности выражают предметность, материальность изображаемой формы. Ближе к понятию колер. В живописи локальный цвет (вне отношений тепло-холодности) может варьироваться по светлоте, насыщенности (ахроматические градации), но он лишен хроматических нюансов, оттенков.

**Манера** – в искусстве индивидуальный почерк художника; в печатной графике – название конкретных приемов обработки печатной формы, например, штриховая манера офорта, черная манера в литографии (процарапывание черного фона).

**Материал** – то, на чем или из чего художник создает свои произведения (холст, бумага, дерево, глина, мрамор, драгоценные и поделочные материалы и т. д.).

**Моделировка** – в изобразительном искусстве установление необходимых переходов одной части формы в другую средствами объема – в лепке и скульптуре, тона и

цвета – в графике, живописи; ее результатом является пластика – зрительная связанность частей, этим она отличается от темперации и детализации.

**Монотипия** – вид печатной графики, в котором с каждой формы получается только один оттиск. Техника монотипии заключается в непосредственном рисовании кистью масляной или типографской краской на металлической пластине или картоне с последующей печатью на влажную бумагу аналогично офорту.

**Монохромная графика, монохромия** – одноцветная графика, изображение, выполненное с помощью тональных градаций одного и того же цвета.

**Мраморная, турецкая бумага** – окрашенная, напоминающая мрамор узорами, получила распространение в XVIII–XIX вв., первоначально изготавливалась в Константинополе – отсюда второе название.

**Нюанс, нюансировка** – то же, что оттенок; тонкое, минимальное различие качеств формы: размера, тона, цвета, фактуры; противоположное значение – контраст.

**Образ** – форма отражения действительности, в искусстве – художественные образы, переданные в конкретно-чувственной форме – изображении.

**Объём** – в отличие от линии, штриха, пятна, трехмерное изобразительное средство, непосредственно используется в скульптуре, лепке, прикладном искусстве и архитектуре, а также изображается и на плоскости в рисунке, графике, живописи, с помощью светотени, тона.

**Отмывка** – прием работы кистью и краской, разведенной в воде.

**Отношения** – в эстетической и художественной деятельности характеристика зрительных связей отдельных частей формы: пропорциональные, масштабные, тональные, цветовые, фактурные.

**Оттенок** – небольшое различие, нюанс в цвете или тоне; ахроматический оттенок – нюанс светлоты, то же, что валёр.

**Пастель** (лат. *pasta* – тесто) – вид и техника изобразительного искусства мягкими цветными карандашами, изготовленными из красителей, мела, и связующих веществ; пастельные карандаши позволяют создавать мягкие тональные переходы, как в акварели, за счет втирания краски в основу (фактурные бумага, картон) и матовую поверхность, как в технике гуаши.

**Пергамент** – особым образом обработанная шкура животных, используется для письма; появляется около 180 г. до н.э. в Пергаме (отсюда название) и продолжается до изготовления и распространения бумаги в VI в.

**Пластика** – способ формообразования. Пластичность – качество формы, выражающееся в мягкости, текучести, зрительной связанности переходов от одной ее части к другой. Пластичные формы разрабатываются с помощью композиционных средств: пропорций, ритмов, контрастов, нюансов и т. п.

**Приём** – один из компонентов техники искусства, например, прием кистевой росписи, прием штрихования карандашом, прием пальцевой растирки пастели, прием работы резцом т. д.

**Прикладная графика** – общее название разновидностей графического искусства, выполняющих наряду с художественной утилитарную функцию: дизайн-графика, книжная графика, плакат, афиша, фирменный знак, логотип; близкое название – промышленная графика.

**Пятно** – наряду с точкой, линией, штрихом и объемом, одно из основных изобразительных средств, характеризующееся двухмерностью – тональностью и фактурой.

**Размывка** – (см. отмывка).

**Растр** – в прикладной графике орнамент или изображение, получаемое с помощью точек или линий различной плотности; возник как технический прием в полиграфии и стал использоваться художниками книги, плаката.



**Рефлекс** – в изобразительном искусстве используются тональные, ахроматические и цветовые рефлексы для выявления объемности форм и их связи с пространственной средой.

**Рисунок** – структурная основа изобразительной формы: живописной, графической, скульптурной. Рисование может быть с натуры, по памяти, произвольно; рисовать – означает выявлять внутреннюю структуру объекта, логику его построения, придавать ему ясность, красоту. Учебная дисциплина, изучающая принципы, методику, особенности рисования с натуры и по воображению отдельных предметов, натюрмортов, «гипсов», портрета, фигуры человека, животного и пр.

**Росчерк** – изобразительное средство, промежуточное между линией и штрихом.

**Сажа газовая** – краска черного цвета, получаемая из продуктов горения; имеет холодный, серебристый оттенок.

**Сангина** – мягкий и толстый карандаш, дающий матовый красно - коричневый тон; техника сангины распространена с сер. XVIII в.

**Свет, светотень** – градация освещенности предметов; в изобразительном искусстве – средство передачи иллюзорности; отличается от тональных отношений, которые строятся не на физических закономерностях, как в светотени, а исходят из замысла художника.

**Светлота** – светлотная характеристика тона – от абсолютно белого до глубокого черного; термин применим только к ахроматическим тонам – в хроматических тонах это же качество называется насыщенностью.

**Сепия** – коричневая краска, разводится водой, как акварель; наиболее распространена в XVI–XVII вв. Также сухой материал, наподобие сангины.

**Сиена** – коричнево-серая минеральная краска, сиена натуральная близка по цвету к темной охре и умбре, сиена жженая – к марсу коричневому.

**Силуэт** – плоскостное изображение; как самостоятельный вид графики формируется во Франции в 1-ой пол. XVIII в. – название происходит от имени министра финансов Этьена Силуэта, на которого была сделана карикатура в виде теневого профиля; сам министр увлекался вырезанием силуэтов из черной бумаги.

**Соус** – материал для рисования в виде толстых карандашей, дает глубокий, матовый черный тон, когда наносится на бумагу штрихом или размывается кистью с водой аналогично акварели.

**Тангир** – в прикладной графике прием тональных переходов с помощью линий различной толщины, густоты или формы, возник как подражание полиграфическому способу воспроизведения аналогично растру.

**Текстура** – зрительно воспринимаемый характер поверхности какого-либо материала, обусловленный его внутренним строением, структурой – ткани, дерева, камня.

**Темпера** – краска, состоящая из пигмента, замешанного на яичном желтке, белке или казеине, и разбавляемая водой; изобретена в Византии.

**Техника, технология** – система материалов, инструментов и приемов работы художника – все, что связано непосредственно с материальным воплощением его творческого замысла. Индивидуальные особенности техники художника иногда называют манерой; технология – система техник, приемов и средств, материалов работы, связанных, как правило, со сложными процессами обработки материала, из которого создается произведение искусства (например, технологии графической печати).

**Тираж** – в печатной графике многократное повторение оригинала путем многократных оттисков.

**Тон, тональность** – в изобразительном искусстве одно из зрительных качеств поверхности формы наряду с текстурой и фактурой. Все тона делятся на две большие группы: хроматические (цветные) и ахроматические (черно-белые). Хроматические соответствуют основным цветам спектра и их производным, ахроматические

характеризуют светлоту какой-либо поверхности, которую надо отличать от чисто физического состояния – освещенности и светотени.

**Торшон** – проклеенная специальным составом бумага с крупнозернистой фактурой, имитирующая корешок литографского камня, на которую наносится рисунок для последующего перевода на камень – отсюда торшонирование: придание фактуры бумаге, то есть техника бескрасочного тиснения, применяемая в полиграфии.

**Точка** – элементарное изобразительное средство; совокупность точек может образовывать линию или пунктир, пятно различной тональности и фактуры, орнаментальный ряд, раппорт.

**Трафарет** – пластина из металла, дерева, картона, бумага с прорезанными элементами рисунка, орнамента или шрифта, для многократного повторения изображений с помощью тампона, аэрографа.

**Тушь** – черная или цветная водяная краска, приготовляемая из сажи и клеевых веществ в сухом или жидком состоянии. Знаменита китайская тушь, дающая глубокий, интенсивный тон и широкую шкалу градаций при разведении водой.

**Уголь** – обожженное дерево; древесный, а затем прессованный уголь используется как материал для рисования; обладает мягкостью, пластичностью и дает матовый черный тон.

**Фактура** – зрительно-осязательное качество поверхности; в изобразительном искусстве фактура характеризуется качеством материалов и приемов, индивидуальными особенностями манеры письма художника.

**Флейц** – кисть в форме широкой, плоской лопатки, позволяющая обрабатывать большие поверхности.

**Фломастер** – инструмент для рисования в виде ручки с наконечником из фетра различной толщины, постоянно пропитываемым специальным красителем из резервуара, находящегося в самой ручке; разновидности фломастера – плакар, маркер.

**Фон** – дальний план, часть изобразительной поверхности, играющая в композиции более нейтральную роль по сравнению с фигурой и лишь подчеркивающая ее особенности посредством контраста или нюанса.

**Формат** – геометрические характеристики изобразительной поверхности: граница, форма, размер, пропорция. Формат – основное условие композиционной организации изображения.

**Художественная образность** – идеально-чувственное предметное представление смыслов и идей, произведения дизайнерского искусства, возникающее в процессе формирования замысла, проектирования, создания и восприятия (освоения) вещи; продукта дизайн-деятельности; категория дизайнерского проектирования, отражающая многозначность структуры и ее органическую предметную целостность; художественная модель, созданная воображением дизайнера, выражающая его отношение к действительности. Одновременно (уже на стадии замысла) – целостная и завершенная форма.

**Цвет** – одно из зрительных качеств окружающего человека мира, определяется физическими свойствами преломления и отражения световых лучей в пространстве и на поверхностях различных тел. Более конкретно – определенный участок спектра, иначе – хроматический тон. В искусстве понятие цвета отличается от материала – краски. Наука о цвете – колористика.

**Штрих** – в графике изобразительное средство в виде совокупности линий; может быть прямым, наклонным, перекрестным, в зависимости от плотности может тяготеть к пятну. Приемы работы штриха – штриховка, тушевание.

**Эмоциональное содержание изображения** – гамма чувств и настроений, вызываемых изображением в человеке, предтеча возникновения художественного образа.

**Энкаустика** – техника, при которой воск (связующее минеральные пигменты вещество) посредством разогревания наносится на поверхность основы (деревянная

доска) и вплавляется в грунт; отличается долговечностью. Распространена в эпоху античности.

**Эскиз** – пробный, подготовительный рисунок, выражающий общую идею композиции, ее принципиальное решение (ср. этюд).

**Этюд** – подготовительная работа художника или учебное упражнение, выполненное непосредственно с натуры с целью изучения, накопления необходимого материала для последующей работы; этюд может быть самоценным произведением искусства.

**Язык изобразительного искусства** (язык художественный) – совокупность изобразительных и выразительных средств и приемов для воплощения идейно-эстетического содержания в художественном произведении.

### 6.1. Задания для углубления и закрепления приобретенных знаний

| Формируемая компетенция   | Код результата обучения | Задание  |
|---|-------------------------|--|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы | ПК-3– 31                | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Характеристика программы дисциплины?<br>2. Какие материалы и оборудование нужны для проектной графики?<br>3. Какие средства изображения вы знаете?      |
|   | ПК-3– 32                | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Что такое специфика изобразительных приемов?<br>2. Что такое макетирование?<br>3. Способы построения изображения?                                       |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.                                  | ПК-4– 31                | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Какие виды графического искусства вы знаете?<br>2. Что значат ограничения в проектной графике?<br>3. Принципы работы над тематической композицией.      |
|   | ПК-4– 32                | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Что значит термин изобразительная реклама?<br>2. Виды проектных изображений.<br>3. Средства увеличения эмоционального воздействия графического решения? |

### 6.2. Задания, направленные на формирование профессиональных умений

| Формируемая компетенция | Код результата | Задание |
|-------------------------|----------------|---------|
|-------------------------|----------------|---------|

|   | обучения  |   |
|---|-----------|---|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы | ПК-3 – У1 | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Художественное значение линии.<br>2. Какой характер в начертание линий?<br>3. Какие виды линейной графики вы знаете?                                 |
|   | ПК-3 – У2 | <b>Перечень вопросов</b><br>1. В чем проявляется выразительность линейного языка графики?<br>2. Какие есть приемы изображения проектной графики?<br>3. Что такое линейный контраст? |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.                                  | ПК-4– 31  | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Что такое линейный нюанс?<br>2. Какие есть классические материалы в проектной графике?<br>3. Приемы использования классический материалов.           |
|   | ПК-4– 32  | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Какие технологии использования классических материалов вы знаете?<br>2. Что такое фотография?<br>3. Что такое фотомонтаж?                            |

### 6.3. Задания, направленные на формирование профессиональных навыков

| Формируемая компетенция   | Код результата обучения | Задание  |
|---|-------------------------|--|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и | ПК-3 – 31               | <b>Практические задания</b><br><b>Задание. Тема 1. Техника графики пером. Материалы. Инструменты.</b><br>Тема: <i>Линии и их характер.</i><br>Учащийся должен:<br>Иметь представление: о видах художественной графики;<br>Знать: приемы выполнения линейного графического рисунка;<br>Уметь: передавать при помощи линии различные характер, состояние;<br>Виды линий. Характер линии. Линейный рисунок. Каракулеобразные линии. Волнистые линии.<br>Практическая работа: Выполнить эскиз линейным рисунком (выявить основную контурную форму объекта).<br>Практическая работа: Выполнить эскиз при помощи каракулеобразных линий.<br>Практическая работа: Выполнить эскиз при помощи волнистых линий (создать структуры древесины, мрамора, |

|                                     |           |  |
|-------------------------------------|-----------|--|
| дорабатывать существующие прототипы |           | <p>кругов на воде, перышек и прожилок листьев).</p> <p><b>Задание. Тема 2. Штрихи и фактуры.</b></p> <p>Учащийся должен:</p> <p>Иметь представление: о виды графических техник;</p> <p>Знать: о способах выполнения эскизов в различных графических техниках;</p> <p>Уметь: выполнять эскизы в различных графических техниках (штриховках);</p> <p>Работа №1: Выполнить эскиз при помощи линии, штриха, пятна.</p> <p>Работа №2: Выполнить эскиз при помощи линии, штриха, пятна и точки.</p> <p>Работа №3: Выполнить технический рисунок.</p> <p>Работа №4: Выполнить композицию в технике аппликации.</p> <p>Работа №5: Выполнить композицию в технике коллажа (с применением журнальных иллюстраций).</p> <p>Работа №6: Выполнить эскизы с помощью комбинирования графических средств.</p> <p>Работа №7: Выполнить эскизы журнальной обложки с применением графических средств.</p> <p>Работа №8: Выполнить эскиз с помощью графического пятна передающего силуэт объекта.</p> <p>Работа №9: Выполнить эскиз при помощи линии, штриха, пятна и точки.</p> <p>Работа №: Выполнить технический рисунок.</p> <p>Работа №: Выполнить композицию в технике аппликации.</p> <p>Работа №: Выполнить композицию в технике коллажа (с применением журнальных иллюстраций).</p> <p>Работа №10: Выполнить эскизы с помощью комбинирования графических средств.</p> |
|                                     | ПК-3 – 32 | <p align="center"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Задание. Тема 3. Графика пятна.</b></p> <p>Учащийся должен:</p> <p>Иметь представление: о виды графических техник;</p> <p>Знать: приемы выполнения пятнового рисунка;</p> <p>Уметь: передавать силуэты различных объектов при помощи пятна;</p> <p>Передача силуэта объекта при помощи пятна.</p> <p>Практическая работа №13: Выполнить эскиз с помощью графического пятна передающего силуэт объекта.</p> <p><b>Задание. Тема 4. Эскизы в различных графических техниках</b></p> <p>Учащийся должен:</p> <p>Иметь представление: о виды графических техник;</p> <p>Знать: о способах выполнения эскизов в различных графических техниках;</p> <p>Уметь: выполнять эскизы в различных графических техниках;</p> <p>Виды графических техник. Линии. Штрихи. Пятно. Проектная графика на разных этапах проектирования дизайн-продукта. Графика эскиза. Графика завершеного проекта. Шрифтовая информация проекта. Компонировка чертежей.</p>   |

|  |                 |   |
|--|-----------------|---|
|  |                 | <p>Практическая работа №14: Выполнить эскиз при помощи линии и пятна.</p> <p>Практическая работа №15: Выполнить эскиз при помощи пятна и штриха.</p> <p>Практическая работа №16: Выполнить эскиз при помощи точки, линии, пятна.</p> <p>Практическая работа №17: Выполнить эскиз при помощи линии, штриха, пятна.</p> <p>Практическая работа №18: Выполнить эскиз при помощи линии, штриха, пятна и точки.</p> <p>Практическая работа №19: Выполнить технический рисунок.</p>   |
| <p><b>ПК-4</b><br/>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.</p> | <p>ПК-4– 31</p> | <p align="center"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Задание. Тема 5. Цвето-графика.</b><br/>Тема: <i>Аппликация.</i><br/>Учащийся должен:<br/>Иметь представление: о видах цвето-графики;<br/>Знать: приемы аппликации; приемы работы с цветной бумагой и фактурой.<br/>Уметь: выполнять условную, стилизованную трактовку объекта в технике аппликации.<br/>Аппликативное решение графических композиций, применение.<br/>Практическая работа: Выполнить композицию в технике аппликации.<br/>Тема: <i>Коллаж.</i><br/>Учащийся должен:<br/>Иметь представление: о видах цвето-графики;<br/>Знать: приемы коллажа; приемы работы с различными материалами.<br/>Уметь: выполнять условную, композицию в технике коллажа.<br/>Коллаж - решение графических композиций, применение.<br/>Практическая работа №21: Выполнить композицию в технике коллажа (с применением журнальных иллюстраций).</p> |
|  | <p>ПК-4– 32</p> | <p align="center"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Задание. Тема 6. Графическое решение композиций.</b><br/>Тема: <i>Комбинированные графические средства</i><br/>Учащийся должен:<br/>Иметь представление: о видах графических техник; о видах цвето-графики;<br/>Знать приемы комбинирования графических средств;<br/>Уметь: находить оригинальные приемы комбинирования графических средств и применять их в работе над эскизом. Образ. Ассоциации. Способы передачи образа и ассоциации в эскизе при помощи графических техник. Методы и способы подачи эскизов.<br/>Практическая работа: Выполнить эскизы с помощью комбинирования графических средств.<br/>Тема: <i>Журнальная графика</i><br/>Учащийся должен:<br/>Иметь представление: о виды графических техник; о видах цвето-графики;<br/>Знать приемы комбинирования графических средств;</p>  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <p>Уметь: находить оригинальные приемы комбинирования графических средств и применять их в работе над эскизом журнальной обложки.</p> <p>Журнальная обложка. Журнальная страница. Буклет.</p> <p>Практическая работа: Выполнить эскизы журнальной обложки с применением графических средств.</p> |
|--|--|--|

**7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).**

*Паспорт фонда оценочных средств*

| Формируемая компетенция   | Планируемые результаты обучения |   | ФОС для текущего контроля | ФОС для промежуточной аттестации                      |   |
|---|---------------------------------|---|---------------------------|---|---|
| <p><b>ПК-3</b><br/>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы</p> | <b>Знать</b>                    | требования к структуре и содержанию исходных производственных и экономических данных, необходимых для разработки предметно-пространственной среды<br>ПК-3 – 31                    | Устный опрос              | <p>Вопросы к зачету, к зачету с оценкой, экзамену</p> |   |
|   |                                 | критерии оценки потенциала производства и материально-технической базы<br>ПК-3 – 32   |                           |   |   |
|   | <b>Уметь</b>                    | анализировать информационные материалы, предоставляемые заказчиком, и определять необходимость запроса дополнительных данных<br>ПК-3 – У1   | Реферат                   |   | <p>Вопросы к зачету, к зачету с оценкой, экзамену</p> |
|   |                                 | выстраивать эффективные коммуникации с заказчиком<br>ПК-3 - У2  |                           |   |   |
|   | <b>Владеть</b>                  | способностью проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам<br>ПК-3 - В1  | Практические задания      |   | <p>Вопросы к зачету, к зачету с оценкой, экзамену</p> |
|   |                                 | способностью обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно- |                           |   |   |

|  |                |  |                      |  |
|--|----------------|--|----------------------|--|
|  |                | пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы<br>ПК-3 - В2  |                      |  |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение. | <b>Знать</b>   | способы выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение<br>ПК-4-31 | Устный опрос         | Вопросы к зачету, к зачету с оценкой, экзамену |
|  |                | современные методы проектирования предметно-пространственной среды<br>ПК-4-32  |                      |  |
|  | <b>Уметь</b>   | создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы с использованием графических редакторов; создавать макеты простыми способами и средствами<br>ПК-4-У1   | Реферат              | Вопросы к зачету, к зачету с оценкой, экзамену |
|  |                | логически и интуитивно осуществлять поиск новых идей и решений; свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)<br>ПК-4-У2  |                      |  |
|  | <b>Владеть</b> | приемами создания графически и информационно насыщенных проектов предметно-пространственной среды<br>ПК-4-В1   | Практические задания | Вопросы к зачету, к зачету с оценкой, экзамену |
|  |                | системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение<br>ПК-4-В2  |                      |  |



**Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания**

| Формируемая компетенция   | Планируемые результаты обучения |   | Критерии оценивания результатов обучения |                  |         |                  |
|---|---------------------------------|---|--|------------------|---------|------------------|
|   |                                 |   | 2  | 3                | 4       | 5                |
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы | <b>Знать</b>                    | требования к структуре и содержанию исходных производственных и экономических данных, необходимых для разработки предметно-пространственной среды ПК-3-31   | Не знает                                 | Частично знает   | Знает   | Отлично знает    |
|   |                                 | критерии оценки потенциала производства и материально-технической базы ПК-3-32  |  |                  |         |                  |
|   | <b>Уметь</b>                    | анализировать информационные материалы, предоставляемые заказчиком, и определять необходимость запроса дополнительных данных ПК-3-У1  | Не умеет                                 | Частично умеет   | Умеет   | Свободно умеет   |
|   |                                 | выстраивать эффективные коммуникации с заказчиком ПК-3-У2   |  |                  |         |                  |
|   | <b>Владеть</b>                  | способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам ПК-3-В1   | Не владеет                               | Частично владеет | Владеет | Свободно владеет |
|   |                                 | способен обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы ПК-3-В2 |  |                  |         |                  |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта,  | <b>Знать</b>                    | способы выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным,   | Не знает                                 | Частично знает   | Знает   | Отлично знает    |

|   |                |   |            |                  |         |                  |
|---|----------------|---|------------|------------------|---------|------------------|
| индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение. |                | тактильным, функциональным и других параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение<br>ПК-4-31  |            |                  |         |                  |
|   |                | современные методы проектирования предметно-пространственной среды<br>ПК-4-32   |            |                  |         |                  |
|   | <b>Уметь</b>   | создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы с использованием графических редакторов; создавать макеты простыми способами и средствами<br>ПК-4-У1                            | Не умеет   | Частично умеет   | Умеет   | Свободно умеет   |
|   |                | логически и интуитивно осуществлять поиск новых идей и решений; свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)<br>ПК-4-У2 |            |                  |         |                  |
|   | <b>Владеть</b> | приемами создания графически и информационно насыщенных проектов предметно-пространственной среды<br>ПК-4-В1  | Не владеет | Частично владеет | Владеет | Свободно владеет |
|   |                | системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение<br>ПК-4-В2   |            |                  |         |                  |

## 7.1. ФОС для проведения текущего контроля.

### 7.1.1. Задания для оценки знаний

| Формируемая компетенция   | Код результата обучения | Задание   |
|---|-------------------------|---|
| ПК-3<br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды | ПК-3– 31                | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Характеристика программы дисциплины?<br>2. Какие материалы и оборудование нужны для проектной графики?<br>3. Какие средства изображения вы знаете? |

|  |                 |  |
|--|-----------------|--|
| <p>по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы</p>  | <p>ПК-3– 32</p> | <p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Что такое специфика изобразительных приемов?</li> <li>2. Что такое макетирование?</li> <li>3. Способы построения изображения?</li> </ol>                                       |
| <p><b>ПК-4</b><br/>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.</p> | <p>ПК-4– 31</p> | <p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Какие виды графического искусства вы знаете?</li> <li>2. Что значат ограничения в проектной графике?</li> <li>3. Принципы работы над тематической композицией.</li> </ol>      |
|  | <p>ПК-4– 32</p> | <p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Что значит термин изобразительная реклама?</li> <li>2. Виды проектных изображений.</li> <li>3. Средства увеличения эмоционального воздействия графического решения?</li> </ol> |

## Критерии оценки выполнения задания

| Оценка                     | Критерии оценивания  |
|----------------------------|--|
| <b>Отлично</b>             | Обучающийся полно и аргументировано отвечает на вопросы, обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, привести необходимые примеры, излагает материал последовательно и правильно   |
| <b>Хорошо</b>              | Обучающийся дает правильные ответы на вопросы, но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет, не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения   |
| <b>Удовлетворительно</b>   | Обучающийся обнаруживает знание и понимание основных положений заданных вопросов, но излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке правил, не умеет достаточно обосновать свои суждения и привести примеры, излагает материал непоследовательно и допускает ошибки |
| <b>Неудовлетворительно</b> | Обучающийся обнаруживает незнание ответа на вопросы, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал  |

### 7.1.2. Задания для оценки умений

| Формируемая компетенция   | Код результата обучения | Задание  |
|---|-------------------------|--|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы | ПК-3 – У1               | <b>Тематика рефератов</b><br>1. Выразительность и изобразительность художественной и проектной графики.<br>2. Выразительные средства графики<br>3. Теоретические вопросы графики<br>4. Специфика строения органов визуального восприятия.<br>5. Анализ визуальной информации.  |
|   | ПК-3 – У2               | <b>Тематика рефератов</b><br>1. Разнообразие визуальной (изобразительной) информации: Точка, штрих, линия и пятно.<br>2. Варианты тонального существования точки.<br>3. Значение линии как изобразительного средства.<br>4. Изобразительное средство вида графической техники – линейной графики.<br>5. Понятие линейно-конструктивного рисунка. |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по   | ПК-4– 31                | <b>Тематика рефератов</b><br>1. Варианты взаимодействия линий.<br>2. Пятно как ограниченная часть плоскости, отличающаяся от фона тоном, цветом, фактурой, плотностью.<br>3. Соответствие цвета и формы пятна глубинно-пространственному положению.<br>4. Краевой контраст.<br>5. Влияние цвета пятна на восприятие формы предметов.             |
|   | ПК-4– 32                | <b>Тематика рефератов</b><br>1. Фактура и текстура материала.<br>2. Классификация фактур.<br>3. Взаимодействия первоэлементов графики и определенные   |

|  |  |  |
|--|--|--|
| визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и других параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение. |  | выразительные и изобразительные свойства.<br>4. Выразительность композиции листа является соотношением масс элементов.<br>5. Взаимодействие элементов изображения. |
|--|--|--|

### Критерии оценки учебных действий обучающихся (выступление с докладом, реферат по обсуждаемому вопросу)

| Оценка                     | Характеристики ответа обучающегося  |
|----------------------------|---|
| <b>Отлично</b>             | обучающийся глубоко и всесторонне усвоил проблему;<br>- уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает;<br>- опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью;<br>- умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи;<br>- делает выводы и обобщения.                  |
| <b>Хорошо</b>              | обучающийся твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы;<br>- не допускает существенных неточностей;<br>- увязывает усвоенные знания с практической деятельностью;<br>- аргументирует научные положения;<br>- делает выводы и обобщения.   |
| <b>Удовлетворительно</b>   | тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть Обучающийся освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы;<br>- допускает несущественные ошибки и неточности;<br>- испытывает затруднения в практическом применении знаний;<br>- слабо аргументирует научные положения;<br>- затрудняется в формулировании выводов и обобщений. |
| <b>Неудовлетворительно</b> | обучающийся не усвоил значительной части проблемы;<br>- допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее;<br>- испытывает трудности в практическом применении знаний;<br>- не может аргументировать научные положения;<br>- не формулирует выводов и обобщений.   |

### 7.1.3. Задания для оценки владений, навыков

| Формируемая компетенция   | Код результата обучения | Задание  |
|---|-------------------------|--|
| ПК-3<br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное | ПК-3 – У1               | <b>Практические задания</b><br><b>Задание. Тема 1. Техника графики пером. Материалы. Инструменты.</b><br>Тема: <i>Линии и их характер.</i><br>Учащийся должен:<br>Иметь представление: о видах художественной графики;<br>Знать: приемы выполнения линейного графического рисунка;<br>Уметь: передавать при помощи линии различные характер, состояние;<br>Виды линий. Характер линии. Линейный рисунок.<br>Каракулеобразные линии. Волнистые линии.<br>Практическая работа: Выполнить эскиз линейным рисунком (выявить основную контурную форму объекта).<br>Практическая работа: Выполнить эскиз при помощи каракулеобразных линий.<br>Практическая работа: Выполнить эскиз при помощи |

|  |           |   |
|--|-----------|---|
| состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы |           | <p>волнистых линий (создать структуры древесины, мрамора, кругов на воде, перышек и прожилок листьев).</p> <p><b>Задание. Тема 2. Штрихи и фактуры.</b></p> <p>Учащийся должен:</p> <p>Иметь представление: о виды графических техник;</p> <p>Знать: о способах выполнения эскизов в различных графических техниках;</p> <p>Уметь: выполнять эскизы в различных графических техниках (штриховках);</p> <p>Работа №1: Выполнить эскиз при помощи линии, штриха, пятна.</p> <p>Работа №2: Выполнить эскиз при помощи линии, штриха, пятна и точки.</p> <p>Работа №3: Выполнить технический рисунок.</p> <p>Работа №4: Выполнить композицию в технике аппликации.</p> <p>Работа №5: Выполнить композицию в технике коллажа (с применением журнальных иллюстраций).</p> <p>Работа №6: Выполнить эскизы с помощью комбинирования графических средств.</p> <p>Работа №7: Выполнить эскизы журнальной обложки с применением графических средств.</p> <p>Работа №8: Выполнить эскиз с помощью графического пятна передающего силуэт объекта.</p> <p>Работа №9: Выполнить эскиз при помощи линии, штриха, пятна и точки.</p> <p>Работа №: Выполнить технический рисунок.</p> <p>Работа №: Выполнить композицию в технике аппликации.</p> <p>Работа №: Выполнить композицию в технике коллажа (с применением журнальных иллюстраций).</p> <p>Работа №10: Выполнить эскизы с помощью комбинирования графических средств.</p>   |
|  | ПК-3 – У2 | <p style="text-align: center;"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Задание. Тема 3. Графика пятна.</b></p> <p>Учащийся должен:</p> <p>Иметь представление: о виды графических техник;</p> <p>Знать: приемы выполнения пятнового рисунка;</p> <p>Уметь: передавать силуэты различных объектов при помощи пятна;</p> <p>Передача силуэта объекта при помощи пятна.</p> <p>Практическая работа №13: Выполнить эскиз с помощью графического пятна передающего силуэт объекта.</p> <p><b>Задание. Тема 4. Эскизы в различных графических техниках</b></p> <p>Учащийся должен:</p> <p>Иметь представление: о виды графических техник;</p> <p>Знать: о способах выполнения эскизов в различных графических техниках;</p> <p>Уметь: выполнять эскизы в различных графических техниках;</p> <p>Виды графических техник. Линии. Штрихи. Пятно. Проектная графика на разных этапах проектирования дизайн-продукта. Графика эскиза. Графика завершеного проекта. Шрифтовая информация проекта. Компоновка чертежей.</p> <p>Практическая работа №14: Выполнить эскиз при помощи линии и пятна.</p> <p>Практическая работа №15: Выполнить эскиз при помощи пятна и штриха.</p> <p>Практическая работа №16: Выполнить эскиз при помощи точки, линии, пятна.</p> <p>Практическая работа №17: Выполнить эскиз при помощи линии, штриха, пятна.</p> <p>Практическая работа №18: Выполнить эскиз при помощи линии, штриха, пятна и точки.</p> <p>Практическая работа №19: Выполнить технический рисунок.</p> |
| ПК-4<br>Способен   | ПК-4– 31  | <p style="text-align: center;"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Задание. Тема 5. Цвето-графика.</b></p>  |

|   |          |  |
|---|----------|--|
| <p>выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.</p> |          | <p>Тема: <b>Аппликация.</b><br/> Учащийся должен:<br/> Иметь представление: о видах цвето-графики;<br/> Знать: приемы аппликации; приемы работы с цветной бумагой и фактурой.<br/> Уметь: выполнять условную, стилизованную трактовку объекта в технике аппликации.<br/> Аппликативное решение графических композиций, применение.<br/> Практическая работа: Выполнить композицию в технике аппликации.<br/> Тема: <b>Коллаж.</b><br/> Учащийся должен:<br/> Иметь представление: о видах цвето-графики;<br/> Знать: приемы коллажа; приемы работы с различными материалами.<br/> Уметь: выполнять условную, композицию в технике коллажа.<br/> Коллаж - решение графических композиций, применение.<br/> Практическая работа №21: Выполнить композицию в технике коллажа (с применением журнальных иллюстраций).</p>  |
|   | ПК-4– 32 | <p align="center"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Задание. Тема 6. Графическое решение композиций.</b><br/> Тема: <b>Комбинированные графические средства</b><br/> Учащийся должен:<br/> Иметь представление: о видах графических техник; о видах цвето-графики;<br/> Знать приемы комбинирования графических средств;<br/> Уметь: находить оригинальные приемы комбинирования графических средств и применять их в работе над эскизом.<br/> Образ. Ассоциации. Способы передачи образа и ассоциации в эскизе при помощи графических техник. Методы и способы подачи эскизов.<br/> Практическая работа: Выполнить эскизы с помощью комбинирования графических средств.<br/> Тема: <b>Журнальная графика</b><br/> Учащийся должен:<br/> Иметь представление: о виды графических техник; о видах цвето-графики;<br/> Знать приемы комбинирования графических средств;<br/> Уметь: находить оригинальные приемы комбинирования графических средств и применять их в работе над эскизом журнальной обложки.<br/> Журнальная обложка. Журнальная страница. Буклет.<br/> Практическая работа: Выполнить эскизы журнальной обложки с применением графических средств.</p> |

### Критерии оценки учебных действий обучающихся на практических занятиях

| Оценка                     | Характеристики ответа студента   |
|----------------------------|--|
| <b>Отлично</b>             | Обучающийся самостоятельно и правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение.            |
| <b>Хорошо</b>              | Обучающийся самостоятельно и в основном правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение. |
| <b>Удовлетворительно</b>   | Обучающийся в основном решил учебно-профессиональную задачу, допустил несущественные ошибки, слабо аргументировал свое решение.                                    |
| <b>Неудовлетворительно</b> | Обучающийся не решил учебно-профессиональную задачу.   |

## 7.2. ФОС для проведения промежуточной аттестации.

### 7.2.1. Задания для оценки знаний к зачету

| Формируемая компетенция   | Код результата обучения | Задание   |
|---|-------------------------|---|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы | ПК-3 – 31               | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Характеристика программы дисциплины.<br>2. Какие материалы и оборудование нужны для проектной графики? |
|   | ПК-3 – 32               | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Какие средства изображения вы знаете?<br>2. Что такое специфика изобразительных приемов?               |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.                                  | ПК-4 – 31               | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Какие виды графического искусства вы знаете?<br>2. Способы построения изображения.                     |
|   | ПК-4 – 32               | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Что значат ограничения в проектной графике?<br>2. Принципы работы над тематической композицией.        |

### 7.2.2. Задания для оценки умений к зачету

| Формируемая компетенция                         | Код результата обучения | Задание   |
|---|-------------------------|---|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные | ПК-3 – У1               | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Что значит термин изобразительная реклама?<br>2. Виды проектных изображений? |



|  |                  |  |
|--|------------------|--|
| <p>предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы</p>                 | <p>ПК-3 – У2</p> | <p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Средства увеличения эмоционального воздействия графического решения.</li> <li>2. Художественное значение линии.</li> </ol>         |
| <p><b>ПК-4</b><br/>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.</p> | <p>ПК-4 – У1</p> | <p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Какой характер в начертание линий?</li> <li>2. Какие виды линейной графики вы знаете?</li> </ol>                                   |
|  | <p>ПК-4 – У2</p> | <p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. В чем проявляется выразительность линейного языка графики?</li> <li>2. Какие есть приемы изображения проектной графики?</li> </ol> |

### 7.2.3. Задания для оценки владений, навыков к зачету

| <p><b>Формируемая компетенция</b></p>   | <p><b>Код результата обучения</b></p> | <p><b>Задание</b></p>   |
|---|---------------------------------------|---|
| <p><b>ПК-3</b><br/>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и</p> | <p>ПК-3 – В1</p>                      | <p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Какие есть классические материалы в проектной графике?</li> <li>2. Приемы использования классических материалов.</li> </ol>     |
|   | <p>ПК-3 – В2</p>                      | <p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Какие технологии использования классических материалов вы знаете?</li> <li>2. Где используется компьютерная графика?</li> </ol> |

|  |           |   |
|--|-----------|---|
| дорабатывать существующие прототипы  |           |   |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение. | ПК-4 – В1 | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Какие средства используются в графике?<br>2. Особенности использования фактур. |
|  | ПК-4 – В2 | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Какие есть основные группы изображений?<br>2. Что такое графическое выражение? |

#### **Уровни и критерии результатов освоения дисциплины**

|                             | <b>Критерии оценивания</b>  | <b>Итоговая оценка</b>        |
|-----------------------------|---|-------------------------------|
| Уровень 1.<br>Недостаточный | Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий                                       | Неудовлетворительно/незачтено |
| Уровень 2.<br>Базовый       | Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач                       | Удовлетворительно/зачтено     |
| Уровень 3.<br>Повышенный    | Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач | Хорошо/зачтено                |
| Уровень 4.<br>Продвинутый   | Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения                       | Отлично/зачтено               |

#### **7.2.4. Задания для оценки знаний к зачету с оценкой**

| <b>Формируемая компетенция</b>   | <b>Код результата обучения</b> | <b>Задание</b>  |
|--|--------------------------------|---|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и | ПК-3– 31                       | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Какие материалы и оборудование нужны для проектной графики?<br>2. Какие виды графического искусства вы знаете? |
|  | ПК-3 – 32                      | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Виды проектных изображений.<br>2. Какие виды линейной графики вы знаете?                                       |

|  |           |   |
|--|-----------|---|
| <p>обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы</p>  |           |   |
| <p><b>ПК-4</b><br/>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.</p> | ПК-4 – 31 | <p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. В чем проявляется выразительность линейного языка графики?</li> <li>2. Какие есть приемы изображения проектной графики?</li> </ol> |
|  | ПК-4 – 32 | <p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Что такое выразительно – изобразительные средства?</li> <li>2. Какие есть графические техники?</li> </ol>                          |

### 7.2.5. Задания для оценки умений к зачету с оценкой

| <b>Формируемая компетенция</b>  | <b>Код результата обучения</b> | <b>Задание</b>   |
|---|--------------------------------|--|
| <p><b>ПК-3</b><br/>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы</p> | ПК-3 – У1                      | <p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Что такое энтропия?</li> <li>2. Что такое гармонизированное изображение?</li> </ol>   |
|   | ПК-3 – У2                      | <p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Что означает эмоциональность в графике?</li> <li>2. Что такое коммуникативная система проектирования изобразительных объектов?</li> </ol> |

|  |           |   |
|--|-----------|---|
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение. | ПК-4 – У1 | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Назовите визуальный облик графической константы.<br>2. Что такое пропедевтика? |
|  | ПК-4 – У2 | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Что такое гротеск?<br>2. Что такое пространственный строй?                     |

### **7.2.6. Задания для оценки владений, навыков к зачету с оценкой**

| Формируемая компетенция   | Код результата обучения | Задание  |
|---|-------------------------|--|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы | ПК-3 – В1               | <b>Перечень вопросов</b><br>1. В чем различие динамики и статики?<br>2. Что такое конструктивный рисунок?  |
|   | ПК-3 – В2               | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Что такое специфика изобразительных приемов?<br>2. Что значит термин изобразительная реклама?                           |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам,   | ПК-4 – В1               | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Средства увеличения эмоционального воздействия графического решения.<br>2. Что такое специфика изобразительных приемов? |
|   | ПК-4 – В2               | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Что такое комбинированная иллюстрация?<br>2. Что такое фотография?  |

|   |           |  |
|---|-----------|--|
| связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.  |           |  |
| <b>ПК-5</b><br>Способен проектировать актуальные художественно - технические дизайн проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности | ПК-5 – В1 | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Что такое линейный контраст?<br>2. Что такое линейный нюанс?                        |
|   | ПК-5 – В2 | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Что значат ограничения в проектной графике?<br>2. Что такое конструктивный рисунок? |

### **Уровни и критерии результатов освоения дисциплины**

|                             | <b>Критерии оценивания</b>  | <b>Итоговая оценка</b>        |
|-----------------------------|---|-------------------------------|
| Уровень 1.<br>Недостаточный | Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий                                       | Неудовлетворительно/незачтено |
| Уровень 2.<br>Базовый       | Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач                       | Удовлетворительно/зачтено     |
| Уровень 3.<br>Повышенный    | Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач | Хорошо/зачтено                |
| Уровень 4.<br>Продвинутый   | Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения                       | Отлично/зачтено               |

### **7.2.7. Задания для оценки знаний к экзамену**

| <b>Формируемая компетенция</b>   | <b>Код результата обучения</b> | <b>Задание</b>   |
|--|--------------------------------|--|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих | ПК-3 – 31                      | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Пластический характер линии.<br>2. Фактура линии.                             |
|  | ПК-3 – 32                      | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Взаимодействие линий различного характера.<br>2. Пластический характер пятна. |

|  |           |   |
|--|-----------|---|
| современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы   |           |   |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение. | ПК-4 – 31 | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Форма и контрформа.<br>2. Характер фактурного пятна.             |
|  | ПК-4 – 32 | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Пластический характер точки.<br>2. Пластический характер штриха. |

### **7.2.8. Задания для оценки умений к экзамену**

| <b>Формируемая компетенция</b>  | <b>Код результата обучения</b> | <b>Задание</b>   |
|---|--------------------------------|--|
| <b>ПК-3</b><br>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы | ПК-3 – У1                      | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Форма и контрформа.<br>2. Взаимодействие линии, пятна, точки и штриха.  |
|   | ПК-3 – У2                      | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Выразительные возможности графических средств.<br>2. Изобразительные возможности графических средств.             |
| <b>ПК-4</b><br>Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-   | ПК-4 – У1                      | <b>Перечень вопросов</b><br>1. Эффект частичного заслонения «оверлэпинг».<br>2. Применение разного качества штриха для обозначения пространства. |

|  |                  |   |
|--|------------------|---|
| <p>пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.</p> | <p>ПК-4 – У2</p> | <p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Графические приемы зарисовок с натуры.</li> <li>2. Формирование способностей к содержательности изображения.</li> </ol> |
|--|------------------|---|

### **7.2.9. Задания для оценки владений, навыков к экзамену**

| <b>Формируемая компетенция</b>  | <b>Код результата обучения</b> | <b>Задание</b>   |
|---|--------------------------------|--|
| <p><b>ПК-3</b><br/>Способен проводить сравнительные предпроектные исследования среды по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна предметно-пространственной среды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы</p> | <p>ПК-3 – В1</p>               | <p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Графический материал в стиле исторической эпохи.</li> <li>2. Основные факторы, влияющие на эволюцию техники графики.</li> </ol>  |
|   | <p>ПК-3 – В2</p>               | <p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сочетание художественной графики, фотографии, шрифтов для создания макета.</li> <li>2. Представление о рекламе, торговой, политической, социальной и правила создания их продукции.</li> </ol> |
| <p><b>ПК-4</b> Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы предметно-пространственной среды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам, связанным с умением поставить художественно-творческие задачи и</p>   | <p>ПК-4 – В1</p>               | <p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Средства графического изображения.</li> <li>2. Техническая культура графического изображения.</li> </ol>   |
|   | <p>ПК-4 – В2</p>               | <p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Язык линейной графики.</li> <li>2. Техники графики с помощью карандашей, угля, сангины, кистей.</li> </ol>   |

|                        |  |  |
|------------------------|--|--|
| предложить их решение. |  |  |
|------------------------|--|--|

### Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины

|                             | Критерии оценивания   | Итоговая оценка               |
|-----------------------------|---|-------------------------------|
| Уровень 1.<br>Недостаточный | Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий                                       | Неудовлетворительно/незачтено |
| Уровень 2.<br>Базовый       | Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач                       | Удовлетворительно/зачтено     |
| Уровень 3.<br>Повышенный    | Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач | Хорошо/зачтено                |
| Уровень 4.<br>Продвинутый   | Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения                       | Отлично/зачтено               |

## 8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

### 8.1. Основная учебная литература.

1. Нартя В. И., Суиндииков Е. Т. Основы конструирования объектов дизайна. Учебное пособие. — М.: Инфра-Инженерия, 2019. — 264 с.
2. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учеб. по-сobie. – М.: ДМК Пресс, 2013.
3. Большаков В.П., Тозик В.Т., Чагина А.В. Инженерная и компьютерная графика : учеб. пособие. – СПб.: БХВ-Петербург, 2014.
4. Васильев В.В., Сороколетова Н.В., Хливненко Л.В. Практикум по WEB-технологиям : учеб. пособие. – М.: Форум, 2013.
5. Глейзер Дж., Найт К. Дизайн. Разработка проектов. Разбуди свое вдохновение! / пер. с англ. – СПб.: Питер, 2014.
6. Евсеев Д.А., Трофимов В.В. WEB-дизайн в примерах и задачах: учеб. пособие. – М.: Кнорус, 2015.
7. Инженерная 3D-компьютерная графика: учеб. пособие для бакалавров / под ред. А.Л. Хейфеца. – М.: Юрайт, 2014.
8. Комолова Н.В., Яковлева Е.С. Adobe Photoshop CC для всех: руководство. – СПб.: БХВ-Петербург, 2014.
9. Кравченко Л.В., Кравченко С.И. Photoshop шаг за шагом : Практикум. – М.: Форум; ИНФРА-М, 2013.
10. Краузе Дж. Разработка логотипа: большая книга дизайнерских идей, подходов и концепций / пер. с англ. – СПб.: Питер, 2013.
11. Немцова Т.И., Назарова Ю.В. Компьютерная графика и web-дизайн: Практикум + CD / под ред. Л.Г. Гагариной. – М.: Норма; ИНФРА-М, 2013
12. Стефанов С. Полиграфия и технология печати: учеб. пособие для вузов. – М.: Либрокком, 2014.



13. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль : Руководство дизайнера. – СПб.: Питер, 2014.

## 8.2. Дополнительная учебная литература.

1. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: живопись, графика, рисунок фигуры человека. Учеб. пособие для студентов – дизайнеров. / Л.П. Ермолаева. – М.: «Издательство Гном и Д», 2001. – 120с.: Горбаш В.А. Проектная графика. Методические указания/ В.А. Горбаш. - Омск: Омский государственный институт сервиса, 2008. – 42 с.

2. Крючкова К. К. Композиция в дизайне. Организация плоскости. Формирование знаков: учебно-метод. пособие. Кн. 1 / К. К. Крючкова. - Комсомольск-на-Амуре : Жук, 2009. - 426 с. : ил.

3. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция: Учеб. пособие для студ. Высш. Учеб. заведений/ Г.М. Логвиненко. - М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2004. – 144с.: ил.

4. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Учебное пособие. / В.Б. Устин. – М.: АСТ: Астрель, 2006. – 239 с. 40.

## 9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО -ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ» (ДАЛЕЕ – СЕТЬ «ИНТЕРНЕТ»), НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

|   |  |
|---|--|
| <a href="http://window.edu.ru">http://window.edu.ru</a>                           | Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"    |
| <a href="https://openedu.ru">https://openedu.ru</a>                               | «Национальная платформа открытого образования» (ресурсы открытого доступа) |
| <a href="http://www.bookarchive.ru/">http://www.bookarchive.ru/</a>               | Раздел «Искусство и живопись»  |
| <a href="http://www.arthistory.ru">http://www.arthistory.ru</a>                   | Изобразительное искусство. История, стили, художники, картины              |
| <a href="http://musei-online.blogspot.com/">http://musei-online.blogspot.com/</a> | Музеи онлайн   |
| <a href="http://www.museum-online.ru/">http://www.museum-online.ru/</a>           | Виртуальная галерея живописи   |

## 10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Основными видами аудиторной работы обучающегося при изучении дисциплины являются лекции и семинарские занятия. Обучающийся не имеет права пропускать без уважительных причин аудиторные занятия, в противном случае он может быть не допущен к зачету/экзамену.

На лекциях даются и разъясняются основные понятия темы, связанные с ней теоретические и практические проблемы, рекомендации для самостоятельной работы. В ходе лекции обучающийся должен внимательно слушать и конспектировать лекционный материал.

Завершают изучение наиболее важных тем учебной дисциплины семинарские занятия. Они служат для контроля подготовленности обучающегося; закрепления изученного материала; развития умения и навыков подготовки докладов, сообщений по естественнонаучной проблематике; приобретения опыта устных публичных выступлений, ведения дискуссии.

Семинару предшествует самостоятельная работа обучающегося, связанная с освоением лекционного материала и материалов, изложенных в учебниках, учебных пособиях и в рекомендованной преподавателем тематической литературе. По согласованию с преподавателем или его заданию обучающийся может готовить рефераты

по отдельным темам дисциплины. Примерные темы докладов, рефератов и вопросов для обсуждения приведены в настоящих рекомендациях.

### **10.1. Работа на лекции.**

Основу теоретического обучения обучающихся составляют лекции. Они дают систематизированные знания обучающимся о наиболее сложных и актуальных философских проблемах. На лекциях особое внимание уделяется не только усвоению обучающимися изучаемых проблем, но и стимулированию их активной познавательной деятельности, творческого мышления, развитию научного мировоззрения, профессионально-значимых свойств и качеств. Излагаемый материал может показаться обучающимся сложным, необычным, поскольку включает знания, почерпнутые преподавателем из различных отраслей науки, религии, истории, практики. Вот почему необходимо добросовестно и упорно работать на лекциях. Осуществляя учебные действия на лекционных занятиях, обучающиеся должны внимательно воспринимать действия преподавателя, запоминать складывающиеся образы, мыслить, добиваться понимания изучаемого предмета.

Обучающиеся должны аккуратно вести конспект. В случае недопонимания какой-либо части предмета следует задать вопрос в установленном порядке преподавателю. В процессе работы на лекции необходимо так же выполнять в конспектах модели изучаемого предмета (рисунки, схемы, чертежи и т.д.), которые использует преподаватель.

Обучающимся, изучающим курс, рекомендуется расширять, углублять, закреплять усвоенные знания во время самостоятельной работы, особенно при подготовке к семинарским занятиям, изучать и конспектировать не только обязательную, но и дополнительную литературу.

### **10.2. Работа с конспектом лекций.**

Просмотрите конспект сразу после занятий. Отметьте материал конспекта лекций, который вызывает затруднения для понимания. Попытайтесь найти ответы на затруднительные вопросы, используя предлагаемую литературу. Если самостоятельно не удалось разобраться в материале, сформулируйте вопросы и обратитесь на текущей консультации или на ближайшей лекции за помощью к преподавателю.

Каждую неделю отводите время для повторения пройденного материала, проверяя свои знания, умения и навыки по контрольным вопросам и тестам.

### **10.3. Выполнение практических работ.**

По наиболее сложным проблемам учебной дисциплины проводятся практические занятия. Их главной задачей является углубление и закрепление теоретических знаний у обучающихся.

Практическое занятие проводится в соответствии с планом. В плане указываются тема, время, место, цели и задачи занятия, тема доклада и реферативного сообщения, обсуждаемые вопросы. Дается список обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к занятию.

Подготовка обучающихся к занятию включает:

- заблаговременное ознакомление с планом занятия;
- изучение рекомендованной литературы и конспекта лекций;
- подготовку полных и глубоких ответов по каждому вопросу, выносимому для обсуждения;

- подготовку доклада, реферата по указанию преподавателя;

При проведении практических занятий уделяется особое внимание заданиям, предполагающим не только воспроизведение обучающимися знаний, но и направленных на развитие у них творческого мышления, научного мировоззрения. Для лучшего

усвоения и закрепления материала по данной дисциплине помимо конспектов лекций, обучающимся необходимо научиться работать с обязательной и дополнительной литературой. Изучение, дисциплины предполагает отслеживание публикаций в периодических изданиях и работу с INTERNET.

Целесообразно готовиться к практическим занятиям за 1-2 недели до их начала, а именно: на основе изучения рекомендованной литературы выписать в контекст основные категории и понятия по учебной дисциплине, подготовить развернутые планы ответов и краткое содержание выполненных заданий. Обучающийся должен быть готов к контрольным опросам на каждом учебном занятии. Одобряется и поощряется инициативные выступления с докладами и рефератами по темам практических занятий.

#### **10.4. Подготовка докладов, фиксированных выступлений и рефератов.**

При подготовке к докладу по теме, указанной преподавателем, обучающийся должен ознакомиться не только с основной, но и дополнительной литературой, а также с последними публикациями по этой тематике в сети Интернет. Необходимо подготовить текст доклада и иллюстративный материал в виде презентации. Доклад должен включать введение, основную часть и заключение. На доклад отводится 10-15 минут учебного времени. Он должен быть научным, конкретным, определенным, глубоко раскрывать проблему и пути ее решения.

Рекомендации к выполнению реферата:

1. Работа выполняется на одной стороне листа формата А 4.
2. Размер шрифта 14, межстрочный интервал (одинарный).
3. Объём работы должен составлять от 10 до 15 листов (вместе с приложениями).
4. Оставляемые по краям листа поля имеют следующие размеры:  
Слева - 30 мм; справа - 15 мм; сверху - 15 мм; снизу - 15 мм.
5. Содержание реферата:

- *Титульный лист.*
- *Содержание.*
- *Введение.*

Введение должно включать в себя краткое обоснование актуальности темы реферата. В этой части необходимо также показать, почему данный вопрос может представлять научный интерес и какое может иметь практическое значение.

- *Основной материал.*
- *Заключение.*

Заключение - часть реферата, в которой формулируются выводы по параграфам, обращается внимание на выполнение поставленных во введении задач и целей. Заключение должно быть чётким, кратким, вытекающим из основной части.

- *Список литературы.*

6. Нумерация страниц проставляется в правом нижнем углу, начиная с введения (стр. 3). На титульном листе и содержании, номер страницы не ставится.

7. Названия разделов и подразделов в тексте должны точно соответствовать названиям, приведённым в содержании.

8. Таблицы помещаются по ходу изложения, должны иметь порядковый номер. (Например: Таблица 1, Рисунок 1, Схема 1 и т.д.).

9. В таблицах и в тексте следует укрупнять единицы измерения больших чисел в зависимости от необходимой точности.

10. Графики, рисунки, таблицы, схемы следуют после ссылки на них и располагаются симметрично относительно центра страницы.

11. В списке литературы указывается полное название источника, авторов, места издания, издательство, год выпуска и количество страниц.

#### **10.5. Разработка электронной презентации.**

Распределение тем презентации между обучающимися и консультирование их по выполнению письменной работы осуществляется также как и по реферату. Приступая к подготовке письменной работы в виде электронной презентации необходимо исходить из целей презентации и условий ее прочтения, как правило, такую работу обучающиеся представляют преподавателю на проверку по электронной почте, что исключает возможность дополнительных комментариев и пояснений к представленному материалу.

По согласованию с преподавателем, материалы презентации обучающийся может представить на CD/DVD-диске (USB флэш-диске).

Электронные презентации выполняются в программе MS PowerPoint в виде слайдов в следующем порядке:

- титульный лист с заголовком темы и автором исполнения презентации;
- план презентации (5-6 пунктов - это максимум);
- основная часть (не более 10 слайдов);
- заключение (вывод);

Общие требования к стилевому оформлению презентации:

- дизайн должен быть простым и лаконичным;
- основная цель - читаемость, а не субъективная красота. При этом не надо впадать в другую крайность и писать на белых листах черными буквами – не у всех это получается стильно;

- цветовая гамма должна состоять не более чем из двух-трех цветов;

- всегда должно быть два типа слайдов: для титульных, планов и т.п. и для основного текста;

- размер шрифта должен быть: 24–54 пункта (заголовки), 18–36 пунктов (обычный текст);

- текст должен быть свернут до ключевых слов и фраз. Полные развернутые предложения на слайдах таких презентаций используются только при цитировании. При необходимости, в поле «Заметки к слайдам» можно привести краткие комментарии или пояснения.

- каждый слайд должен иметь заголовок;

- все слайды должны быть выдержаны в одном стиле;

- на каждом слайде должно быть не более трех иллюстраций;

- слайды должны быть пронумерованы с указанием общего количества слайдов;

- использовать встроенные эффекты анимации можно только, когда без этого не обойтись.

Обычно анимация используется для привлечения внимания слушателей (например, последовательное появление элементов диаграммы).

- списки на слайдах не должны включать более 5–7 элементов. Если элементов списка все-таки больше, их лучше расположить в две колонки. В таблицах не должно быть более четырех строк и четырех столбцов – в противном случае данные в таблице будут очень мелкими и трудно различимыми.

## **10.6. Творческий проект.**

Проект является творческой деятельностью, направленной на достижение определенной цели, решения какой либо проблемы.

Проектированием называется подготовка комплекта проектной документации, а также сам процесс создания проекта. При проектировании выполняют пояснительную записку, содержащую анализ ситуации, эскизы, чертежи, экономические расчеты, описание технологии, выбор материалов и инструментов.

Этапы выполнения проекта.

Работа над творческим проектом состоит из трёх основных этапов: поискового (подготовительного), технологического и заключительного (аналитического).

Поисковый этап начинается с выбора темы проекта. С помощью справочной литературы, печатных изданий и сети интернет, формируется база данных на выбранную тему. При выполнении творческого проекта необходимо изложить в письменном виде обоснование выбора темы проекта на основе личностных или общественных потребностей в изделии.

Следующим шагом является формулирование требований к изделию по следующим критериям: простота изготовления, экономичность, эстетичность, удобство в эксплуатации, экологичность и др.

Затем разрабатывают возможные варианты изделий в виде рисунков, эскизов, чертежей.

Технологический этап начинается с разработки технической документации (схем, чертежей, выкроек) и технологической документации (технологических процессов изготовления и сборки деталей) по проекту.

Заключительный (аналитический этап) включает контроль и испытание готового изделия, окончательный подсчет затрат на его изготовление.

Проводится анализ того, что получилось. Завершается все защитой проекта. К защите нужно подготовить краткий доклад об основных достоинствах проекта, пояснительную записку к проекту, а так же представить готовое изделие.

*Требования к оформлению:*

Творческий проект представляет собой пояснительную записку, содержащую расчетные данные, и готовое изделие.

По содержанию пояснительная записка включает:

1. Титульный лист.
2. Содержание.
3. Поисково-исследовательская часть.
  - Актуальность. Обоснование проблемы
  - Анализ возможных идей. Выбор оптимальной идеи
  - Цель и задачи проекта
  - Анализ предстоящей деятельности
  - Сбор информации по теме проекта.
  - Анализ прототипов. Выбор оптимального варианта
  - Эстетическая оценка изделия
  - Выбор материалов и инструментов
  - Экономический и экологический анализ будущего изделия
  - Охрана труда
4. Технологическая часть.
  - Выбор технологии изготовления изделия
  - Конструкторская документация (схемы, чертежи, эскизы, технологические карты)
  - Заключительная часть.
  - Описание окончательного варианта изделия (в том числе и фото)
  - Экономический и экологический анализ готового изделия
  - Реклама
  - Самооценка проекта
6. Список используемой литературы.
7. Приложения.

### **10.7. Методика работы с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.**

В Институте созданы специальные условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающимися с ограниченными возможностями

здоровья (ОВЗ).

Для перемещения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья созданы специальные условия для беспрепятственного доступа в учебные помещения и другие помещения, а также их пребывания в указанных помещениях с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

При получении образования обучающимся с ограниченными возможностями здоровья при необходимости предоставляются бесплатно специальные учебники и учебные пособия, иная учебная литература. Также имеется возможность предоставления услуг ассистента, оказывающего обучающимся с ограниченными возможностями здоровья необходимую техническую помощь, в том числе услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Получение доступного и качественного высшего образования лицами с ограниченными возможностями здоровья обеспечено путем создания в Институте комплекса необходимых условий обучения для данной категории обучающихся. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, размещена на сайте Института.

Для обучения инвалидов и лиц с ОВЗ, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата обеспечиваются и совершенствуются материально-технические условия беспрепятственного доступа в учебные помещения, туалетные, другие помещения, условия их пребывания в указанных помещениях (наличие лифта, пандусов, поручней, расширенных дверных проемов и др.).

Для адаптации к восприятию обучающимися инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушенным слухом справочного, учебного материала, предусмотренного образовательной программой по выбранным направлениям подготовки, обеспечиваются следующие условия: для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы, оповещающие о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске); внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание); разговаривая с обучающимся, педагог смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих инвалидов и лиц с ОВЗ проводится за счет: использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения; регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений; обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой Института по выбранной специальности, обеспечиваются следующие условия: ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий; в начале учебного года обучающиеся несколько раз проводятся по зданию Института для запоминания месторасположения кабинетов, помещений, которыми они будут пользоваться; педагог, его собеседники, присутствующие представляются обучающимся, каждый раз называется тот, к кому педагог обращается; действия, жесты, перемещения педагога коротко и ясно комментируются; печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается; обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений; предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснения на диктофон (по желанию обучающегося).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ определяется преподавателем в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ с учетом его индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

**11. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.**

При проведении лекционных занятий по дисциплине преподаватель использует аудиовизуальные, компьютерные и мультимедийные средства обучения Института, а также демонстрационные (презентации) и наглядно-иллюстрационные (в том числе раздаточные) материалы.

Практические занятия по данной дисциплине проводятся с использованием компьютерного и мультимедийного оборудования Института, при необходимости – с привлечением полезных Интернет-ресурсов и пакетов прикладных программ.

|  |  |
|--|--|
| Лицензионное программно-информационное обеспечение | Microsoft Windows,<br>Microsoft Office,<br>Google Chrome,<br>Kaspersky Endpoint Security   |
| Современные профессиональные базы данных           | 1. Консультант+<br>2. Справочная правовая система «ГАРАНТ».  |
| Информационные справочные системы                  | 1. Электронная библиотечная система (ЭБС) ООО «Современные цифровые технологии»<br>2. <a href="https://elibrary.ru">https://elibrary.ru</a> - Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (ресурсы открытого доступа)<br>3. <a href="https://www.rsl.ru">https://www.rsl.ru</a> - Российская Государственная Библиотека (ресурсы открытого доступа)<br>4. <a href="https://link.springer.com">https://link.springer.com</a> - Международная реферативная база данных научных изданий Springerlink (ресурсы открытого доступа)<br>5. <a href="https://zbmath.org">https://zbmath.org</a> - Международная реферативная база данных научных изданий zbMATH (ресурсы открытого доступа) |

**12. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНЫХ АУДИТОРИЙ И ОБОРУДОВАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).**

Учебные занятия по дисциплине проводятся в специализированной аудитории, оборудованной ПК, с возможностями показа презентаций. В процессе чтения лекций, проведения семинарских и практических занятий используются наглядные пособия, комплект слайдов, видеороликов.

Применение ТСО (аудио- и видеотехники, мультимедийных средств) обеспечивает максимальную наглядность, позволяет одновременно тренировать различные виды речевой деятельности, помогает корректировать речевые навыки, способствует развитию слуховой и зрительной памяти, а также усвоению и запоминанию образцов правильной речи, совершенствованию речевых навыков.

*Перечень оборудованных учебных аудиторий и специальных помещений*

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа

- доска
- стол преподавателя
- кресло для преподавателя
- столы ученические
- кресла с регулируемой высотой
- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»
- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер
- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:

Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),  
Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),  
Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),  
Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),  
Acrobat Pro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Adobe Photoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛ/2020 от 31 октября 2019 года).

№ 509 Лаборатория компьютерного дизайна

Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации

- доска
- стол преподавателя
- кресло для преподавателя
- столы ученические
- кресла с регулируемой высотой
- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»
- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер
- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:

Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),  
Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),  
Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),  
Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),  
Acrobat Pro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Adobe Photoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛ/2020 от 31 октября 2019 года).

№ 404, 511

Помещения для самостоятельной работы и курсового проектирования (выполнения курсовых работ)

- комплекты учебной мебели
- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду



|  |
|--|
| <p>Программное обеспечение:<br/> Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),<br/> Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),<br/> Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),<br/> Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),<br/> Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛ/2020 от 31 октября 2019 года).</p>  |
| <p>№ 404<br/> Библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет<br/> - комплекты учебной мебели;<br/> - компьютерная техника с подключением к сети «Интернет», доступом в электронную информационно-образовательную среду и электронно-библиотечную систему.<br/> Программное обеспечение:<br/> Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),<br/> Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),<br/> Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),<br/> Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),<br/> Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛ/2020 от 31 октября 2019 года).</p>       |
| <p>№ 401<br/> Актный зал для проведения научно-студенческих конференций и мероприятий<br/> - специализированные кресла для актовых залов<br/> - сцена<br/> - трибуна<br/> - экран<br/> - технические средства, служащие для представления информации большой аудитории<br/> - компьютер<br/> - демонстрационное оборудование и аудиосистема<br/> - микрофоны<br/> Программное обеспечение:<br/> Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),<br/> Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),<br/> Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),<br/> Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016).</p> |
| <p>№ 515, 611<br/> Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования<br/> - стеллажи<br/> - учебное оборудование</p>   |

**Разработчик:**

Старший преподаватель кафедры Дизайна

Маслакай И.С.