




МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(УрГАХУ)

ФАКУЛЬТЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Утверждаю

Проректор по учебной работе

 В.И.Исаченко

«24» 09. 2020 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«ГРАФИЧЕСКИЙ СТИЛЬ. ОСНОВЫ АЙДЕНТИКИ»

Программа профессиональной переподготовки: «Графический дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Екатеринбург 2020

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами.

Дисциплина «Графический стиль, основы айдентики» входит в базовый модуль программы профессиональной переподготовки «Графический дизайн»

Курс опирается на знания, приобретенные на дисциплинах «Основы композиции», «Дизайн визуальных коммуникаций», «Основы шрифтографики».

Достигнутый в ходе изучения рассматриваемой дисциплины уровень профессиональной подготовки является необходимым для дальнейшего освоения дисциплины: «Дизайн в рекламе», «Дизайн-проект Wix.com», «Современная продающая упаковка», «Технология полиграфии».

В процессе изучения дисциплины происходит формирование у обучающихся трудовых компетенций для выполнения нового вида профессиональной деятельности при закреплении практических навыков, умения и владения основами шрифтовой культуры, в соответствии с квалификационными требованиями квалификационного справочника по профессии графический дизайнер

1.2 Аннотация содержания дисциплины:

Освоения дисциплины направлено на формирование профессиональных компетенций и получение возможности продемонстрировать трудовые навыки в области графического дизайна: знания общих принципов и подходов к разработке концепции, Формирование трудовых компетенций и умение анализировать материально-предметный или графический объект в историческом, культурологическом, композиционном и хронологических аспектах, владение культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, способностью к постановке цели и выбору путей ее достижения, знание истории развития стилей в материально-предметной и графической культуре.

1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает лекции и работу, в рамках которой обучающихся выполняют практические упражнения. При изучении дисциплины применяются формы интерактивного обучения, технологии взаимооценки.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации - зачет.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия обучающихся в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения практических (графических) упражнений

1.4. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у обучающегося следующих компетенций.

Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основано на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач (ПК-2)

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

- **знать:** историю развития стилей в материально-предметной и графической культуре; историю развития стилей в дизайне и айдентике;
- **уметь:** анализировать материально-предметный или графический объект в историческом, культурологическом, композиционном и хронологических аспектах;
- **владеть:** культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, способностью к постановке цели и выбору путей ее достижения.

1.5. Объем дисциплины

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 16 часов.

2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Исторические стили в материально-предметной и графической культуре

Тема 1. Исторические стили Древнего мира: Древний Египет, Греция, Рим.

Тема 2. Исторические стили Средних веков: готика, арабо-мусульманский мир

Тема 3. Исторические стили Нового времени: барокко, ампир, Викторианский стиль, эклектика

Раздел 2. Исторические стили в материально-предметной и графической культуре XX в.

Тема 4. Исторические стили XX в.: модерн, конструктивизм, функционализм, постмодернизм, деконструктивизм, оп-арт, поп-арт, китч.

Раздел 3. Стили в современном дизайне

Тема 5. Экостиль

Тема 6. Постиндустриальный дизайн

Тема 7. Плюрализм

Тема 8. Компьютерные технологии в дизайне

Раздел 4. Современные стили в субкультурах

Тема 9. Стимпанк

Тема 10. Готы

Тема 11. Зомби

Тема 12. Хипстеры

Тема 13. Граффити

Тема 14. Анимэ

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

3.1 Распределение часов дисциплины по темам и видам учебных занятий

Раздел дисциплины, Тема	ВСЕГО часов	Аудиторные занятия (часы)		Оценочные средства
		Лекции	Практ. занятия	
Раздел 1 Исторические стили в материально-предметной и графической культуре	4	1	3	Тесты, прак. раб. № 1
Раздел 2. Исторические стили в материально-предметной и графической культуре XX в.	4	1	3	Тесты, прак. раб. № 2
Раздел 3. Стили в современном дизайне	4	1	3	Тесты, прак. раб. № 3
Раздел 4. Современные стили в субкультурах	4	1	3	Тесты, прак. раб. № 4
ИТОГО	16	4	12	зачет

3.2 Мероприятия практической работы и текущего контроля

Реализация программы дисциплины «Графический стиль, основы айдентики» предполагает использование следующих технологий: традиционные лекционные занятия под руководством преподавателя в аудитории в сочетании с практическими занятиями, а также интерактивные лекции с разбором конкретных ситуаций.

В учебном процессе используются следующие методы обучения: словесные (индуктивные и репродуктивные), наглядные (дедуктивные и наглядно-поисковые), методы стимулирования к процессу обучения (создание эмоционально-нравственных ситуаций, метод предъявления требований, поощрения и наказания), методы контроля и самоконтроля (обсуждения в группе).

ПРИМЕРНЫЕ ТЕМЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

№ п/п	№ прак. работы	Наименование тем практических работ	Формируемые компетенции (или их части)	Количество часов занятий
1	Тесты, прак. раб. № 1	Раздел 1. Исторические стили в материально-предметной и графической культуре	Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.	3,0
2	Тесты, прак. раб. № 2	Раздел 2. Исторические стили в материально-предметной и графической культуре XX в.	Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.	3,0

3	Тесты, прак. раб. № 3	Раздел 3. Стили в современном дизайне	1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. 2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	3,0
4	Тесты, прак. раб. № 4	Раздел 4. Современные стили в субкультурах	1. Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. 2. Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	3,0
			ИТОГО	12,0

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

1. Желондиевская Л. В. Эмоции графики. Изобразительные и выразительные возможности графических техник : учеб. пособие Л. В. Желондиевская, Е. С. Чуканова. - М. : Квадрига, 2009. - 96 с.
2. История графического дизайна : учеб. пособие / Н. Л. Кузвесова. - Екатеринбург : Архитектон, 2015. - 108 с. – Режим доступа в ЭБС "Унив. б-ка online": <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455462>
3. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация: учеб. пособие - Новосибирск: НГТУ, 2010. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305&sr=1>
4. Ульрих К. Интерактивная Web-анимация во Flash – М.: ДМК Пресс, 2010. – Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view&book_id=130237
5. Флеминг Б. Методы анимации лица. Мимика и артикуляция. – М.: ДМК Пресс, 2007. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=132134&sr=1>
6. Макарова Т. В. Основы информационных технологий в рекламе : учеб. пособие / Т. В. Макарова, О. Н. Ткаченко, О. Г. Капустина ; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2014. - 271 с. : ил. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116634&sr=1>

- 7 Графический дизайн. Современные концепции : учеб. пособие / под ред. Е. Э. Павловской. - М. : Юрайт, 2017. - 183 с. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/5CF926E6-F85E-4BC7-8AA5-1F51608D8883.
- 8 Барышников Н. В. Основы профессиональной межкультурной коммуникации : учебник / Н. В. Барышников. - М. : Вузовский учебник : ИНФРА-М, 2014. – 368 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=408974>
- 9 Компьютерная графика и Web-дизайн / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин ; под ред. Л. Г. Гагариной. - М. : ИНФРА-М : ФОРУМ, 2014. - 400 с. : ил. - Библиогр.: с. 372. - Рек. НМС МИЭТ. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=922641>

Дополнительная литература

1. Буковецкая О. А. Дизайн текста [Электронный ресурс]: шрифт, эффекты, цвет / О. А. Буковецкая.- М.: ДМК Пресс, 2006. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN5898180257.html>
2. Adobe Flash CS5 Professional : официальный учебный курс / ред. М. А. Райтман. - М. : Эксмо, 2011. - 448 с.
3. Платонова, Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс]/ Н.С. Платонова. – М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. - 112 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233204>
4. Бесчастнов Н. П. Цветная графика: учеб. пособие М.: ВЛАДОС, 2014. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234837&sr=1>
5. Бесчастнов Н. П. Портретная графика: учеб. пособие М.: ВЛАДОС, 2006. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56675&sr=1>
6. Бесчастнов Н. П. Сюжетная графика: учеб. пособие М.: ВЛАДОС, 2012. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116588&sr=1>
7. Хилько Н. Ф. Педагогика и методика кино-, фото- и видеотворчества: учеб. пособие. - Омск: Омский государственный университет, 2012. -Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=237483&sr=1>
8. Пендикова, И.Г. Архетип и символ в рекламе [Электронный ресурс]: учебное пособие / И.Г. Пендикова, Л.С. Ракитина ; под ред. Л.М. Дмитриевой. - Москва : Юнити-Дана, 2015. - 303 с. - РЕЖИМ ДОСТУПА: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114725>
9. Publish [Электронный ресурс] : дизайн, верстка, печать. - М.: Открытые Системы, 2013. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=210942&sr=1>
10. Крам Р. Инфографика : визуальное представление данных / Рэнди Крам; пер. с англ. О. Сивченко. - СПб. : Питер, 2015. - 384 с.
11. Смикиклас М. Инфографика : коммуникация и влияние при помощи изображений / М. Смикиклас ; пер. с англ. А. Литвинова. - СПб. : Питер, 2014. - 152 с.

Ресурсы ЭБС

1. Глазычев В.Л. Дизайн как он есть. М: Европа, 2006. – 320 с.
2. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. Учебное пособие. М.: Омега – Х, 2009.-224 с.

5. Материально-техническое обеспечение дисциплины



Для проведения занятий используется аудитория, оснащенная проектором и соответствующая количеству студентов и позволяющая осуществлять лекционные занятия и семинары под руководством преподавателя

Средства обучения:

Учебно-методические и дидактические средства: –иллюстративный материал из электронного методического фонда кафедры и –ресурсы глобальной сети.

Наглядные пособия - образцы из методического фонда кафедры.

6. Составители программы

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	ФИО	Ученая степень, ученое звание	Должность	Место работы	Подпись
1	Наумова Светлана Владимировна	Доцент	профессор кафедры ДС	УрГАХУ	
Согласовано:					
1	Дивакова Марина Николаевна	Доцент, к.арх	Декан ФДПО	УрГАХУ	

Программа одобрена на заседании Совета ФДПО «02» сентября 2020 г., протокол №01/20