



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

Кафедра графического дизайна



УТВЕРЖДАЮ:  
 Проректор по учебной работе  
 В.И. Часаченко  
 2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**ПРОЕКТНАЯ ГРАФИКА В МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СРЕДЕ**

<b>Направление подготовки</b>		<b>Дизайн</b>
<b>Код направления и уровня подготовки</b>		<b>54.03.01</b>
<b>Реквизиты приказа Минобрнауки РФ об утверждении ФГОС ВО</b>	<b>дата</b>	<b>11.08.2016</b>
	<b>№</b>	<b>1004</b>
<b>Тип образовательной программы</b>		<b>Прикладной бакалавриат</b>
<b>Профиль</b>		<b>Дизайн мультимедиа</b>
<b>Учебный план</b>		<b>Прием 2018</b>
<b>Форма обучения</b>		<b>Очная</b>

Екатеринбург, 2018

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

## ПРОЕКТНАЯ ГРАФИКА В МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ СРЕДЕ

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

Дисциплина «Проектная графика в мультимедийной среде» входит в вариативную часть образовательной программы. Дисциплина предшествует довузовская художественная подготовка. Знания, умения, навыки, полученные в процессе изучения дисциплины «Проектная графика в мультимедийной среде», используются при освоении дисциплины «Дизайн-проектирование» и при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра.

### 1.2 Аннотация содержания дисциплины:

Практическое освоение широкого спектра графических средств и приемов, использование этих средств и приемов для максимально точного воплощения проектного замысла (идеи), дизайнерского оформления различных графических объектов и процессов (знак, логотип, фирменный стиль, промграфика, упаковка, этикетка, рекламные носители, суперграфика, системы визуальных коммуникаций, книга, презентация, веб-сайт и т.д.).

Раздел 1. Введение в знаковую графику.

Раздел 2. Формирование проектного и образного мышления.

Раздел 3. Проектирование знаковых систем в среде мультимедиа.

Раздел 4. Стиль и стилизация в мультимедийной среде.

Раздел 5. Знак и эмоция в графической анимации.

### 1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает аудиторные практические занятия и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: работа в команде, мастер-классы. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют серию графических работ по разделам дисциплины.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет с оценкой (1-4 семестры). Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения графических работ.

### 1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОПК-1: способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; иметь навыками линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

ПК-2: способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

ПК-4: способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

ПК-10: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:

Способность применять современные технологии, знания о принципах, приемах и методах графического моделирования в процессе дизайн-проектирования, для графического представления художественно-проектной концепции.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

**Знать и понимать:** приемы работы с графикой, цветом и цветовыми композициями.

**Уметь:**

- а) применять знание и понимание принципов, приемов и методов графического моделирования в процессе дизайн-проектирования;
- б) выносить суждения о применяемых графических средствах и приемах, использовании этих средств и приемов для максимально точного воплощения проектного замысла;
- в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения, коллегам и преподавателю.

**Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений для передачи творческого художественного замысла.**

### 1.5 Объем дисциплины

По Семестрам	Зачетных единиц (з.е.)			Аудиторные занятия			Самостоятельная работа													
	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары	Другие виды занятий (Др)	Самостоятельная работа всего	Курсовой проект (КП)	Курсовая работа (КР)	Расчетно-графическая работа (РГР)	Графическая работа (ГР)	Расчетная работа (РР)	Реферат (Р)	Домашняя работа (ДР)	Творческая работа (эссе, клаузура)	Подготовка к контрольной работе	Подготовка к экзамену, зачету	Другие виды самостоятельных занятий	Форма промежуточной аттестации по дисциплине*	
1	3	108	72		72		36				36									Эк
2	3	108	72		72		36				36									Эк
3	2	72	72		72		0				0									Эк
4	3	108	72		72		36				36									Эк
Итого	11	396	288		288		108				108						0			

\*Зачет с оценкой - Эк, Зачет - Зач, Экзамен - Экз, Курсовые проекты - КП, Курсовые работы - КР

## 2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	<b>Введение в знаковую графику.</b> Цели и задачи проектной графики. Обучение работе с цветом и цветовыми композициями.
Р.2	<b>Формирование проектного и образного мышления.</b> Воспроизведение при помощи графических приёмов проектного замысла.
Р.3	<b>Проектирование знаковых систем в среде мультимедиа.</b> Воплощение смысла графическими средствами. Лаконичность и технологичность графики визуальных коммуникаций. Тренировка быстроты решения графических задач.
Р.4	<b>Стиль и стилизация в мультимедийной среде.</b> Графические составляющие стиля. Пропедевтические занятия стилизацией графических объектов.
Р.5	<b>Знак и эмоция в графической анимации.</b> Разработка сценария (нарратива). Разработка концептуальной идеи и графического ключа. Раскадровка сцен и работы камеры. Проектирование эмоции.

\* Дисциплина может содержать деление только на разделы, без указания тем, либо только темы

## 3 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

### 3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
1	1	Раздел 1. Введение в знаковую графику. Цели и задачи проектной графики	6		4	2	
1	2-4	Графическое обобщение. Пятно. Цветовое пятно. Линия. Однолинейный рисунок. Силуэт. Растр. Битовый рисунок	18		12	6	Граф. работа № 1
1	5- 6	Коллаж. Фактура и текстура	12		8	4	Граф. работа № 2
1	7-9	Упражнения на трансформацию одного объекта. Скоростной рисунок. Образно-ролевые игры	18		12	6	Граф. работа № 3
1	10-12	Раздел 2. Формирование проектного и образного мышления. Воссоздание черного квадрата. Серия упражнений «Несвободное растекание». Презентация яблока.	18		12	6	Граф. работа № 4
1	13-15	Формальная композиция. «Музыкальный квартет». Упражнения на метафору, образ, функцию на тему одного предмета. Упражнения на создание персонажа	18		12	6	Граф. работа № 5
1	16-18	Символика и эмблематика. Логотип. Эскизрис	18		12	6	Граф. работа № 6

		<b>Итого за 1 семестр:</b>	<b>108</b>		<b>72</b>	<b>36</b>	<b>Зачет с оценкой</b>
2	1-3	<b>Раздел 3. Проектирование знаковых систем в среде мультимедиа. Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Снег».</b>	18	-	12	6	Граф.работа № 1
2	4-6	Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Сахар».	18	-	12	6	Граф.работа № 2
2	7-9	Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Сыр».	18	-	12	6	Граф.работа № 3
2	10-12	Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Весна».	18	-	12	6	Граф.работа № 4
2	13-15	Морфология слова и морфология формы. Разработка нейминга.	18	-	12	6	Граф.работа № 5
2	16-18	Морфология слова и морфология формы. Воплощение нейминга в знак.	18	-	12	6	Граф.работа № 6
		<b>Итого за 2 семестр:</b>	<b>108</b>		<b>72</b>	<b>36</b>	<b>Зачет с оценкой</b>
3	1	<b>Раздел 4. Стилль и стилизация в знаковых системах. Разработка иероглифической знаковой системы.</b>	4		4	-	Граф.работа № 1
3	2-5	Стилизация иероглифической системы в культуре ацтеков и майя.	16	-	16	-	Граф.работа № 2
3	6-11	Разработка афиши художественного фильма в стиле модерн.	24	-	24	-	Граф.работа № 3
3	12-18	Разработка вывески зоомагазина в древнеегипетском стиле.	28	-	28	-	Граф.работа № 4
		<b>Итого за 3 семестр:</b>	<b>72</b>		<b>72</b>		<b>Зачет с оценкой</b>
4	1-4	<b>Раздел 5. Знак и эмоция в графической анимации. Превращения черного квадрата. Векторная или покадровая анимация.</b>	24	-	16	8	Граф.работа № 1
4	5-8	Превращения черного круга. Векторная или покадровая анимация.	24	-	16	8	Граф.работа № 2
4	9-11	Анимированные мандалы города. Процессинг, флеш-анимация.	18	-	12	6	Граф.работа № 3
4	12-18	Экранизация стихотворения при помощи анимации.	42	-	28	14	Граф.работа № 4

	<b>Итого за 4 семестр:</b>	<b>108</b>		<b>72</b>	<b>36</b>	<b>Зачет с оценкой</b>
	<b>Итого:</b>	<b>396</b>		<b>288</b>	<b>108</b>	

### **3.2 Другие виды занятий**

Не предусмотрено

### **3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля**

#### **3.3.1 Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ)**

Не предусмотрено

#### **3.3.2 Примерный перечень тем расчетно-графических работ**

Не предусмотрено

#### **3.3.3 Примерный перечень тем графических работ**

##### **1 семестр**

№ 1- Графическое обобщение: Пятно. Однолинейный рисунок. Силуэт. Растр.

№ 2- Серия упражнений «несвободное растекание».

№ 3- Формальная композиция «Коллаж».

№ 4- Презентация яблока.

№ 5- Эскиз (монограмма).

№ 6- Создание персонажа: Монстры дизайна.

##### **2 семестр**

№ 1- Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Снег».

№ 2- Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Сахар».

№ 3- Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Сыр».

№ 4- Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Весла».

№ 5- Морфология слова и морфология формы. Разработка нейминга.

№ 6- Морфология слова и морфология формы. Воплощение нейминга в знак.

##### **3 семестр**

№ 1- Разработка иероглифической знаковой системы.

№ 2- Стилизация иероглифической системы в культуре ацтеков и майя.

№ 3- Разработка афиши художественного фильма в стиле модерн.

№ 4- Разработка вывески зоомагазина в древнеегипетском стиле.

##### **4 семестр**

№ 1- Превращения черного квадрата. Векторная или покадровая анимация.

№ 2- Превращения черного круга. Векторная или покадровая анимация.

№ 3- Анимированные мандалы города. Процессинг, флеш-анимация.

№ 4- Экранизация стихотворения при помощи анимации.

#### **3.3.4 Примерный перечень тем расчетных работ (программных продуктов)**

Не предусмотрено

#### **3.3.5 Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ)**

Не предусмотрено

#### **3.3.6 Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ**

Не предусмотрено

#### **3.3.7 Примерная тематика контрольных работ**

Не предусмотрено

#### **3.3.8 Примерная тематика клаузур**

Не предусмотрено

#### 4 ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения							Дистанционные технологии и электронное обучение							
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Мастер - классы	Другие методы (какие)	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка конспекта	Другие (указать, какие)
Р.1-Р.5					*			*							

#### 5 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 5.1 Рекомендуемая литература

##### 5.1.1 Основная литература

##### 5.1.2 Основная литература

1. Желондиевская Л.В., Чуканова Е.С. Эмоции графики. Изобразительные и выразительные возможности графических техник: учебное пособие. – М.: Квадрига, 2009.- 96 с.

##### 5.1.2. Дополнительная литература

1. Шевелина Н. Ю Композиция: проектная практика: монография. - Екатеринбург: Архитектон, 2008. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=222105&st=1>

2. 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>

3. Веселова Ю. В. , Семёнов О. Г.Графический дизайн рекламы[Электронный ресурс]. Плакат: учебное пособие. - Новосибирск: НГТУ, 2012. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228990&st=1>

##### 5.2 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Не используется

##### 5.3 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем\*

##### 5.3.1 Перечень программного обеспечения

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для са-
Прикладное ПО/САПР	SolidWorks	Лицензионная программа	

Прикладное ПО/ 3D моделирование	Autodesk 3D Studio MAX	Лицензионная программа	самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО/ Графический пакет	Corel DRAW Graphics Suite	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Архивирование	WinRAR	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ 3D моделирование	V-Ray	Лицензионная программа	

### 5.3.2 Базы данных и информационные справочные системы

1. <http://www.webadr.ru/>
2. <http://web-silver.ru/>
3. <http://www.weburoki-start.ru/>

### 5.4. Электронные образовательные ресурсы

[biblioclub.ru](http://biblioclub.ru)

## 6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

**Студент обязан:**

#### 1) знать:

- график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
- порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;  
(преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);

#### 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);

#### 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;

#### 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);

#### 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

## 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Аудитории, оборудованные учебной мебелью (столами и стульями), оборудование для просмотра видеоматериала (видеопроектор, компьютер). Для рабочего этапа необходим компьютерный класс.

## 8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:



- 1) соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения интегрированной оценки по дисциплине;
- 2) уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

## 8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1.1. Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок\*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий
Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

\*) описание критериев см. Приложение 1.

8.1.2. Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение аудиторных занятий	
2	Графические работы	1 семестр- 6 работ 2 семестр- 6 работ 3 семестр- 4 работы 4 семестр- 4 работы
3	Зачет с оценкой	Выполнение всех работ

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

8.1.3. Оценка знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровень оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполнено оценочное задание:	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

Уровень оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
		ся

\*) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

## 8.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

## 8.3. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 8.3.1 Перечень заданий для графических работ:

#### 1 семестр

#### Графическая работа № 1 «Графическое обобщение».

##### а) «Пятно»:

Превратить обычное изображение в знаковое.

Способы решения: Поиск виртуальных границ света и тени, формирование изображения формы при помощи пятен.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью.

Запрещается использование линий. Поощряется оригинальность исходного материала.

##### б) «Однолинейный рисунок»:

Создать рисунок одной или несколькими непрерывными линиями.

Способы решения: Получение новой формы путем нахождения ключевых линий сочленений объемов, узлов излома исходной формы.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Запрещается использование разнотолщинных линий, необоснованное их прерывание. Поощряется паличие характера и стиля линии, образность и оригинальное решение композиции.

##### в) «Силуэт»:

Превратить исходное изображение в силуэт.

Способы решения: Получение новой формы путем нахождения абриса.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Запрещаются световые пятна внутри силуэта. Поощряется наличие характера и эмоциональность силуэта, развитость исходной формы.

##### г) «Растр»:

Выполнить растривание исходного изображения.

Способы решения: Наложение различных растров на исходную форму, превращение в одноцветное изображение.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Запрещается пуантэль и нерегулярные виды растра. Поощряется оригинальность исходного материала и ясное прочтение формы, при лаконичности графического приема.

#### Графическая работа № 2 «Серия упражнений «несвободное растекание»:

Найти новые графические приемы путем создания способов получения конкретных решений методом растекания краски.

Способы решения: Разработка матриц (моделей), задающих определенное направление и ограничивающих растекание в соответствии с замыслом автора.

Требования к работе: Выполняется на любых поверхностях любыми растекающимися, красящими субстанциями. Запрещается свободное, неограниченное, случайное растекание. Поощряется оригинальность мышления.

Графическая работа № 3 Формальная композиция «Коллаж»:

Создать графический образ при помощи коллажа.

Способы решения: Композиции и отдельные объекты, созданные при помощи узнаваемых технологий, характерных для определенных материалов.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 при помощи коллажных материалов и клея. Запрещается использование цельных готовых объектов и образов. Поощряется оригинальность мышления, создание образа из разнородных частей.

Графическая работа № 4 «Презентация яблока»:

Создать графический образ при помощи фотографии.

Способы решения: Композиция или отдельный объект – яблоко или его метафора, передающий идею и смысл презентации, спроектированный студентом.

Требования к работе: Выполняется при помощи фототехники и принтера. Запрещается использование компьютерного моделирования. Поощряется оригинальность мышления, работа с освещением и экспозицией.

Графическая работа № 5 «Экслибрис (монограмма)»:

Разработать экслибрис (монограмму) с учетом технологии отпечатки.

Способы решения: Композиция образных решений, соответствующих индивидуальности владельца печати. Реализация функции защиты и идентификации.

Требования к работе: Выполняется при помощи технологий обобщения вручную или на компьютере. Запрещается использование полутонных изображений. Поощряется оригинальность, технологичность, лаконичность образа.

Графическая работа № 6 «Создание персонажа: Монстры дизайна»:

Создать графически 4 персонажа: монстров графического, индустриального дизайна, дизайна одежды и дизайна среды.

Способы решения: Морфологический, образно-метафорический, фантазийный подходы к проектированию объектов.

Требования к работе: Выполняется вручную при помощи карандашей, гелевых ручек, фломастеров. Запрещается использование компьютерного моделирования. Поощряется оригинальность и эмоциональность образов, аккуратность исполнения.

**2 семестр**

Графическая работа № 1 «Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Снег»:

Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Гиф-анимация.

Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 2 «Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Сахар»:

Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Гиф-анимация.

Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 3 «Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Сыр»:

Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Гиф-анимация.

Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 4 «Воплощение смысла в знак. Разработка и анимация графемы «Весна»:

Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Гиф-анимация.

Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 5 «Морфология слова и морфология формы. Разработка нейминга»:

Придумать составное новое слово с интересной образной морфологией.

Способы решения: Групповая работа. Группы по 3 человека разрабатывают новые составные слова с интересными смыслами.

Требования к работе: Выполняется в виде списков придуманных слов.

Графическая работа № 6 «Морфология слова и морфология формы. Воплощение пейминга в знак»:

Воплотить смысл слова в лаконичное и технологичное графическое решение в виде логотипа.

Способы решения: Поиск формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров, пуантели и т.д.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью.

Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

**3 семестр**

Графическая работа № 1 «Разработка иероглифической знаковой системы»:

Превратить звуки букв в графическое решение системы знаков.

Способы решения: Поиск метафор, формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи чёрно-белых пятен, линий, растров и т.д. Написание слова при помощи разработанных иероглифов.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью.

Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 2 «Стилизация иероглифической системы в культуре ацтеков и майя»:

Получившиеся изображения предыдущего задания отрисовать в стиле ацтеков или майя.

Способы решения: Исторический экскурс, поиск и анализ аналогов, на основе которых создаётся изображение.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью в виде логотипа.

Запрещается излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

Графическая работа № 3 «Разработка афиши художественного фильма в стиле модерн»:

Разработать афишу какого-либо фильма на выбор в графическом стиле модерн.

Способы решения: Исторический экскурс, поиск и анализ аналогов, вычленение характерных графических приёмов стиля, на основе которых создаётся изображение.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 красками или тушью. Запрещается копирование графических решений. Поощряется аутентичность стилю.

Графическая работа № 4 «Разработка вывески зоомагазина в древнеегипетском стиле»:

Разработать вывеску зоомагазина в графическом стиле Древнего Египта.

Способы решения: Исторический экскурс, поиск и анализ аналогов, вычленение характерных графических приёмов стиля, на основе которых создаётся изображение.

Требования к работе: Выполняется на листе ватмана формата А4 красками или тушью. Поощряется аутентичность стилю.

#### 4 семестр

Графическая работа № 1 «Преобразования черного квадрата. Векторная или покадровая анимация»:

Выполнить трансформацию черного квадрата Казимира Малевича. Первый и последний кадр - одинаковые, между ними необходимо придумать смысл и способ графической трансформации.

Способы решения: Поиск способов трансформирования изображения, отражающих философию и смысл супрематизма.

Требования к работе: Выполняется методом покадровой или векторной анимации, размер кадра 800X600 пикселей, размер квадрата - 300 пикселей. Длительность 2-4 секунды.

Графическая работа № 2 «Преобразования черного круга. Векторная или покадровая анимация»:

Выполнить трансформацию черного круга Казимира Малевича. Первый и последний кадр - одинаковые, между ними необходимо придумать смысл и способ графической трансформации.

Способы решения: Поиск способов трансформирования изображения, отражающих философию и смысл супрематизма.

Требования к работе: Выполняется методом покадровой или векторной анимации, размер кадра 800X600 пикселей, размер квадрата - 300 пикселей. Длительность 2-4 секунды.

Графическая работа № 3 «Анимированные мандалы города. Процессинг, флеш-анимация»:

Разработать анимированные мандалы города Екатеринбурга.

Способы решения: Исторический и культурологический экскурс, поиск и анализ аналогов, вычленение характерных графических приёмов, на основе которых создаётся круглое знаковое изображение.

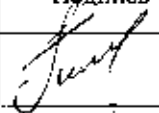
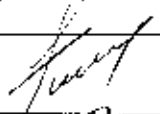
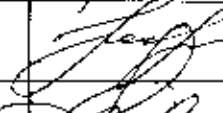

Требования к работе: Выполняется методом векторной анимации, размер кадра 800X600 пикселей. Длительность 4-6 секунд.

Графическая работа № 4 «Экранизация стихотворения при помощи анимации»:

Разработать и изготовить анимационную экранизацию стихотворения.

Способы решения: Подбор сценария (стихотворения). Разработка концептуальной идеи и графического ключа. Раскадровка сцен и работы камеры. Покадровая съёмка при помощи фотоаппарата и штатива. Сведение кадров в стандартной программе с наложением звука.

Требования к работе: Выполняется методом покадровой анимации, размер кадра 800X600 пикселей. Длительность до 180 секунд. Поощряется сценарный юмор, тщательность и качество визуализации.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна	доцент	профессор	В.В.Тиликин	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующий кафедрой графического дизайна				В.В.Тиликин	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Декан факультета дизайна				Е.Э.Павловская	

Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины с использованием фонда оценочных средств

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания*	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения требований к дизайн-проекту (ПК-1);	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дизайна	Студент демонстрирует соответствие требованиям дизайна	Студент демонстрирует соответствие требованиям дизайна	Студент демонстрирует несоответствие требованиям дизайна
Умения*	Студент может применять свои знания и понимание при самостоятельном создании художественный образ;б) разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;в) выполнять работы в материале, эскизные зарисовки.	Студент демонстрирует навыки и опыт в области использования полученных знаний, связанных с умениям поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение;способен к системному пониманию всех проблем.	Студент демонстрирует навыки и опыт в области использования полученных знаний, связанных с умениям поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение;способен к системному пониманию всех проблем.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дизайна	Студент демонстрирует несоответствие требованиям дизайна
Личностные качества (умения в обучении)	Студент может сообщать собственное понимание, демонстрирует умения и деятельность в области изучения требований к дизайн-проектупреподавателю и коллегам своего уровня.	Студент демонстрирует навыки и опыт в области использования полученных знаний, связанных с умениям поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение;способен к системному пониманию всех проблем.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дизайна	Студент демонстрирует соответствие требованиям дизайна	Студент демонстрирует несоответствие требованиям дизайна
Оценка по дисциплине	Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.	

\*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.4