



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
**«Уральский государственный архитектурно-художественный  
университет имени Н. С. Алфёрова»**  
(УрГАХУ)

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ:  
Проректор по ОДиЦТ

Документ подписан электронной подписью  
Владелец Исаченко Виктория Игоревна  
Сертификат 00 aa 14 66 4e 20 b7 7a a7 97 cf d8 f7 a1 80 c1 e5  
Действителен с 30.08.2023 по 22.11.2024

«28» декабря 2023 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>Профиль</b>	<b>Дизайн мультимедиа</b>
<b>Квалификация</b>	<b>Бакалавр</b>
<b>Учебный план</b>	<b>Прием 2024 года</b>
<b>Форма обучения</b>	<b>Очно-заочная</b>

Екатеринбург, 2023

## 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 обязательную часть образовательной программы. Дисциплине предшествует довузовская художественная подготовка. Знания и умения, 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. Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: индивидуальная работа и работа в группах. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют аудиторные задания по темам дисциплины.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет с оценкой. 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 практических работ и заданий по темам дисциплины.

#### 1.3 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

Таблица 1

Категория компетенций	Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенций
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1. знает основные приемы изобразительных средств рисунка, живописи и проектной графики для выражения художественного образа, проектной идеи; ОПК-3.2. знает методологию дизайн-проектирования, последовательность выполнения проектных работ, стратегии и тактики решения дизайнерских задач; ОПК-3.3. знает современные методики изучения потребителей объектов искусства и дизайна; ОПК-3.4. умеет разрабатывать художественно-проектную идею с использованием поисковых эскизов, изобразительных средств и способов проектной графики; ОПК-3.5. умеет синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов.

Создание авторского дизайн-проекта	ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.	ОПК-4.1. знает основы графической и цветовой композиции; ОПК-4.2. знает правила линейного построения объектов проектирования; ОПК-4.3. знает принципы объемно-пространственного моделирования формы; ОПК-4.4. знает современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; ОПК-4.5. умеет работать с цветом и цветовыми композициями; ОПК-4.6. умеет использовать методы и средства проектной и шрифтовой графики, цветовое решение композиции при проектировании, моделировании и конструировании дизайн-проекта.
	ПК-1 Способен воплощать концепцию дизайн-проекта в оригинальном графическом решении с использованием навыков ручного эскизирования и работы в различных компьютерных программах.	ПК-1.1 знает современные творческие концепции и тренды в сфере графического дизайна, в том числе дизайна мультимедиа; ПК-1.2. знает художественные техники, методы, средства и приемы проектной графики, используемые в цифровой среде; ПК-1.3. умеет использовать средства и приемы шрифтографики, типографики, стилизации, комбинаторики и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна при работе в цифровой среде.

#### 1.4. Объем дисциплины

Таблица 2

Трудоемкость дисциплины	Всего	По семестрам			
		1	2	3	4
Зачетных единиц (з.е.)	<b>16</b>	4	4	4	4
Часов (час)	<b>576</b>	144	144	144	144
<b>Контактная работа (минимальный объем):</b>					
<b>По видам учебных занятий:</b>					
<i>Аудиторные занятия всего, в т.ч.</i>	<b>72</b>	18	18	18	18
Лекции (Л)					
Практические занятия (ПЗ)	<b>72</b>	18	18	18	18
Семинары (С)					
Другие виды занятий (Др)					
Консультации (10% от Л, ПЗ, С, Др)					
<b>Самостоятельная работа всего, в т.ч.</b>	<b>504</b>	126	126	126	126
Курсовой проект (КП)					

Трудоемкость дисциплины	Всего	По семестрам			
		1	2	3	4
Курсовая работа (КР)					
Расчетно-графическая работа (РГР)					
Графическая работа (ГР)	<b>288</b>	126	126	126	126
Расчетная работа (РР)					
Реферат (Р)					
Практическая внеаудиторная (домашняя) работа (ПВР, ДР)					
Творческая работа (эссе, клаузура)					
Подготовка к контрольной работе					
Подготовка к экзамену, зачету					
Другие виды самостоятельных занятий (подготовка к занятиям)					
Форма промежуточной аттестации по дисциплине (зачет, зачет с оценкой, экзамен)	<b>Зачет с оценкой</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 3

Код раздела	Раздел, тема, содержание дисциплины*
<b>Р.1</b>	<b>Формирование проектного и образного мышления.</b> Тема 1. Автопортрет, портрет без применения традиционных методов рисования. Тема 2. Упражнения на трансформацию одного объекта в другой. Тема 3. Скоростной рисунок. Графическая “разминка”. Тема 4. Образно-ролевая игра для формирования оригинального изображения. Тема 5. Упражнение: объект в отношении к метафоре, знаку, моде, стилю, морфологии и эмоции. Тема 6. Формальная композиция. Воссоздание квадрата. Тема 7. Экспериментальная графика (несвободное растекание).
<b>Р.2</b>	<b>Введение в знаковую графику. Графическое обобщение.</b> Тема 8. Пятно. Цветовое пятно. Силуэт. Тема 9. Линия. Однолинейный рисунок. Тема 10. Растр. Битовый рисунок. Тема 11. Обобщение при помощи образно-эмоциональных объектов. Тема 12. Фрактальная графика.
<b>Р.3</b>	<b>Проектирование знаковых систем. Воплощение смысла в знак.</b> Тема 13. Разработка графемы природного явления (снег, дождь, ветер). Тема 14. Разработка графемы продукта человеческой деятельности (хлеб, сахар, соль). Тема 15. Разработка графемы продукта с культурной традицией (сыр, молоко). Тема 16. Разработка графемы состояния природы, связанного с эмоцией (весна, лето, осень, зима). Тема 17. Разработка графемы эмоции (страх, зависть, радость, интерес). Тема 18. Морфология слова и морфология формы. Разработка наименования. Воплощение наименования в знак.
<b>Р.4</b>	<b>Формирование комбинаторного мышления. Конфигуративная комбинаторика.</b> Тема 19. Геометрический, орнаментально-декоративный, изобразительный, и

	усложнённый комбинаторный рисунок.
<b>Р.5</b>	<b>Стиль и стилизация в графическом дизайне.</b> Тема 20. Разработка объекта (афиши, иллюстрации, новости, упаковки, вывески) в популярном или историческом художественном стиле (модерн, лубок, барокко). Тема 21. Разработка фонетической иероглифической знаковой системы. Стилизация (в стиле доколумбовой Америки или Древнего Египта).
<b>Р.6</b>	<b>Формальные признаки оригинального изображения.</b> Тема 22. Разработка логотипа «Form» (deform). Тема 23. Структура. Тема 24. Ракурсы и Фильтры. Тема 25. Фотографика. «Презентация объекта»
<b>Р.7</b>	<b>Анимация как способ создания знакового произведения.</b> Тема 26. Превращения абстрактной картины. Тема 27. Экранизация литературного произведения.

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

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

Таблица 4

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	в том числе в форме практической подготовки		
1	1	<b>Раздел 1. Формирование проектного и образного мышления.</b> Тема 1. Автопортрет, портрет без применения традиционных методов рисования.	8		1		7	Граф.работа № 1
1	2	Тема 2. Упражнения на трансформацию одного объекта в другой.	8		1		7	Граф.работа № 2
1	3	Тема 3. Скоростной рисунок. Графическая “разминка”. Тема 4. Образно-ролевая игра для формирования оригинального изображения.	8		1		7	Граф.работа № 3 Граф.работа № 4
1	4	Тема 5. Упражнение: объект в отношении к метафоре, знаку, моде, стилю, морфологии и эмоции.	8		1		7	Граф.работа № 5
1	5	Тема 6. Формальная композиция. Воссоздание квадрата.	8		1		7	Граф.работа № 6
1	6-8	Тема 7. Экспериментальная графика (несвободное растекание).	24		3		21	Граф.работа № 7

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	в том числе в форме практической подготовки		
1	9-10	<b>Раздел 2. Введение в знаковую графику. Графическое обобщение.</b> Тема 8. Пятно. Цветовое пятно. Силуэт.	16		2		14	Граф.работа № 8 Граф.работа № 9
1	11-12	Тема 9. Линия. Однолинейный рисунок.	16		2		14	Граф.работа № 10
1	13-14	Тема 10. Растр. Битовый рисунок.	16		2		14	Граф.работа № 11
1	15-16	Тема 11. Обобщение при помощи образно-эмоциональных объектов.	16		2		14	Граф.работа № 12
1	17-18	Тема 12. Фрактальная графика.	16		2		14	Граф.работа № 13
		<b>Итого за 1 семестр:</b>	<b>144</b>		<b>18</b>		<b>126</b>	<b>Зачет с оценкой</b>
2	1-3	<b>Раздел 3. Проектирование знаковых систем. Воплощение смысла в знак.</b> Тема 13. Разработка графемы природного явления (снег, дождь, ветер).	24		3		21	Граф.работа № 14
2	4-6	Тема 14. Разработка графемы продукта человеческой деятельности (хлеб, сахар, соль).	24		3		21	Граф.работа № 15
2	7-9	Тема 15. Разработка графемы продукта с культурной традицией (сыр, молоко).	24		3		21	Граф.работа № 16
2	10-12	Тема 16. Разработка графемы состояния природы, связанного с эмоцией (весна, лето, осень, зима).	24		3		21	Граф.работа № 17
2	13-15	Тема 17. Разработка графемы эмоции (страх, зависть, радость, интерес).	24		3		21	Граф.работа № 18
2	16-18	Тема 18. Морфология слова и морфология формы. Разработка наименования. Воплощение наименования в знак.	24		3		21	Граф.работа № 19
		<b>Итого за 2 семестр:</b>	<b>144</b>		<b>18</b>		<b>126</b>	<b>Зачет с оценкой</b>
3	1-8	<b>Раздел 4. Формирование комбинаторного мышления. Конфигуративная</b>	64		8		56	Граф.работа № 20 Граф.работа № 21 Граф.работа № 22 Граф.работа № 23

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	в том числе в форме практической подготовки		
		комбинаторика. Тема 19. Геометрический, орнаментально-декоративный, изобразительный, и усложнённый комбинаторный рисунок.						
3	9-15	<b>Раздел 5. Стиль и стилизация в графическом дизайне.</b> Тема 20. Разработка объекта (афиши, иллюстрации, новости, упаковки, вывески) в популярном или историческом художественном стиле (модерн, лубок, барокко).	56		7		49	Граф.работа № 24
3	16-18	Тема 21. Разработка фонетической иероглифической знаковой системы. Стилизация (в стиле доколумбовой Америки или Древнего Египта).	24		3		21	Граф.работа № 25
		<b>Итого за 3 семестр:</b>	<b>144</b>		<b>18</b>		<b>126</b>	<b>Зачет с оценкой</b>
4	1-2	<b>Раздел 6. Формальные признаки оригинального изображения.</b> Тема 22. Разработка логотипа «Fogm» (deform).	16		2		14	Граф.работа № 26
4	3-4	Тема 23. Структура.	16		2		14	Граф.работа № 27
4	5-6	Тема 24. Ракурсы и Фильтры.	16		2		14	Граф.работа № 28
4	7-8	Тема 25. Фотография. «Презентация объекта»	16		2		14	Граф.работа № 29
4	9-13	<b>Раздел 7. Анимация как способ создания знакового произведения.</b> Тема 26. Превращения абстрактной картины.	40		5		35	Граф.работа № 30
4	14-18	Тема 27. Экранизация литературного произведения.	40		5		35	Граф.работа № 31
		<b>Итого за 4 семестр:</b>	<b>144</b>		<b>18</b>		<b>126</b>	<b>зачет с оценкой</b>
		<b>Итого:</b>	<b>576</b>		<b>72</b>		<b>504</b>	

### 3.2. Другие виды занятий

Не предусмотрено

### 3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

### 3.3.1. Примерный перечень тем графических работ

Выполняются графические работы в соответствии с тематикой дисциплины

## 4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Таблица 5

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения							Дистанционные образовательные технологии и электронное обучение								
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Проектный метод	Другие методы (какие)	Мастер-классы	Электронные учебные курсы, размещенные в системе электронного обучения Moodle	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
Р.1					*			*		*						
Р.2								*		*						
Р.3					*			*		*						
Р.4								*		*						
Р.5					*			*		*						
Р.6					*			*		*						
Р.7					*			*		*						

## 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1. Рекомендуемая литература

#### 5.1.1. Основная литература

1. Желондиевская Л.В. Эмоции графики. Изобразительные и выразительные возможности графических техник: учебное пособие/ Желондиевская Л.В., Чуканова Е.С. – М.: Квадрига, 2009.- 96 с.
2. 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>

#### 5.1.2. Дополнительная литература

1. 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&sr=1>
2. Шевелина Н. Ю Композиция: проектная практика: монография. - Екатеринбург: Архитектон, 2008. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=222105&sr=1>
3. 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>



## 5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

1. Пестерева З. М. Плакат для общественного мероприятия : учеб.-метод. пособие / З. М. Пестерева, Н. В. Худякова ; Урал. гос. архитектурно-художеств. ун-т. - Екатеринбург : Архитектон, 2019. - 68 с. Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=573485](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=573485)
2. Тарасова О. П. Организация проектной деятельности дизайнера [Электронный ресурс]: учеб. пособие. – Оренбург: ОГУ, 2013. – 133 с. –Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309&sr=1>
3. Олешко Е. В.Техника и технология СМИ [Электронный ресурс]: шрифтовая культура массмедиа: учеб. пособие. - Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2012.- 150 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=240428&sr=1>

## 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

Таблица 6

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО	Corel Draw	Лицензионная программа	
Прикладное ПО	Adobe Premier	Лицензионная программа	
Прикладное ПО	Photoshop	Лицензионная программа	

Дисциплина обеспечивается свободно распространяемыми и учебными (демонстрационными) версиями программного обеспечения

### 5.3.2. Базы данных и информационные справочные системы

- Университетская библиотека . Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
- Справочная правовая система «КонсультантПлюс» . Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>
- Справочная правовая система «Гарант». Режим доступа: <http://garant.ru>
- Научная электронная библиотека. Режим доступа: <https://elibrary.ru/>
- Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». Режим доступа: <http://znanium.com>
- Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ» . Режим доступа: <https://biblio-online.ru/>
- Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>

## 5.4 Электронные образовательные ресурсы

Электронный учебный курс [Методы и средства проектной графики Семестр 1: Личные данные: Владимир, Владимирович, Типикин \(usaaa.ru\)](#)

## 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

Лекционная аудитория- учебная мебель: парты, экран, проектор, компьютер, доска.

Компьютерный класс- столы, стулья, компьютеры с доступом к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

## 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 индикаторов «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 критериев и шкалы оценок, утвержденных УМС\*:

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 А.

**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:

**Таблица 7**

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение лекций и практических занятий	-
2	Выполнение графических работ	31 (задания)
3	Зачет с оценкой (1-4 семестры)	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:

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное 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

\*) 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**

**Графическая работа № 1. Автопортрет, портрет без применения традиционных методов рисования.**

**Задача:** Графическое создание образа 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 или при помощи компьютерной программы (Photoshop) и последующей

печати изображения на принтере. Запрещается использование цельных готовых объектов и образов. Поощряется оригинальность мышления, создание образа из разнородных частей.

### **Графическая работа № 2. Упражнения на трансформацию одного объекта в другой.**

**Задача:** Поиск оригинальных приемов изменения формы объекта и трансформации этого объекта в другой (выраженные в одной форме, в последовательности форм).

**Способы решения:** Разработка моделей развития формы, задающих оригинальную трансформацию объекта в соответствии с замыслом автора.

**Требования к работе:** Выполняется на листе ватмана формата А 4 тушью. Поощряется оригинальность мышления.

### **Графическая работа № 3. Скоростной рисунок. Графическая “разминка”.**

**Задача:** Привести свои когнитивные способности в готовность к креативной работе.

**Способы решения:** в зависимости от текущего задания.

**Требования к работе:** Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Поощряется оригинальность мышления.

### **Графическая работа № 4. Формирование оригинального изображения.**

**Задача:** Поиск новых графических приемов путем коллективной проектной игры.

**Способы решения:** Проектная игра на заданную тему (Животные Африки, Идентификация России, Деревья), вхождение в образ, поиск оригинальных форм визуализации выполнения задания. Сценарное моделирование видеоматериалов.

**Требования к работе:** Выполняется при помощи видеосъемки.

### **Графическая работа № 5. Упражнение: объект в отношении к метафоре, знаку, моде, стилю, морфологии и эмоциям.**

**Задача :** Поиск и разработка изображений, соответствующих вышеперечисленным задачам.

**Способы решения:** Получение новой формы путем графической разработки.

**Требования к работе:** Выполняется на листе ватмана формата А4 или на компьютере при помощи графического планшета. Поощряется оригинальность проектного мышления.

### **Графическая работа № 6. Формальная композиция. Воссоздание квадрата.**

**Задача:** Поиск и разработка изображений, соответствующих композиционному проявлению формы (сути) квадрата.

**Способы решения:** Получение новой формы путем графической разработки.

**Требования к работе:** Выполняется на компьютере методом покадровой анимации. Поощряется оригинальность проектного мышления.

### **Графическая работа № 7. Экспериментальная графика (несвободное растекание).**

**Задача:** Поиск новых графических приемов 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 компьютерная обработка и оригинальность мышления.

### **Графическая работа № 8. Пятно. Цветовое пятно.**

**Задача:** Превращение обычного изображения в знаковое.

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

**Требования к работе:** Выполняется в виде гиф-анимации из 3-5 кадров.

Запрещается использование линий. Поощряется оригинальность исходного материала.

### **Графическая работа № 9. Силуэт.**

**Задача:** Превращение исходного изображения в силуэт.

**Способы решения:** Получение новой формы путем нахождения абриса.

**Требования к работе:** Выполняется в виде гиф-анимации из 3-5 кадров. Запрещаются световые пятна внутри силуэта. Поощряется наличие характера и эмоциональность силуэта, развитость исходной формы.

### **Графическая работа № 10. Линия. Однолинейный рисунок.**

**Задача:** Создание рисунка одной или несколькими непрерывными линиями.

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

**Требования к работе:** Выполняется в виде гиф-анимации или видео из 10-20 кадров. Запрещается использование разнотолщинных линий, необоснованное их прерывание. Поощряется наличие характера и стиля линии, образность и оригинальное решение композиции.

### **Графическая работа № 11. Растр. Битовый рисунок.**

**Задача:** 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 или на компьютере. Запрещается пуантэль и нерегулярные виды растра. Поощряется оригинальность исходного материала и ясное прочтение формы, при лаконичности графического приема.

### **Графическая работа № 12. Обобщение при помощи образно-эмоциональных объектов.**

**Задача:** Обобщение исходного логотипа образными объектами. Создание эмоционального визуального фона.

**Способы решения:** Наложение различных объектов на исходную форму, превращение в эмоциональное изображение. Клонирование и копирование на компьютере образных объектов.

**Требования к работе:** Выполняется на компьютере (векторная или растровая программа).

Поощряется оригинальность исходного материала и ясное прочтение формы при лаконичности графического приема.

### **Графическая работа № 13. Фрактальная графика.**

**Пример 1** Отрисовка изображения при помощи функции «blend»

**Задача:** Создание векторного изображения при помощи функции “перетекание”.

**Способы решения:** Наложение перетекающих объектов в программной среде CorelDraw или Adobe Illustrator с подбором цвета. Создание формы и объёма.

**Требования к работе:** Выполняется в виде готового компьютерного файла в формате AI, CDR. Запрещаются градиентные заливки и Mesh File. Поощряется оригинальность исходного материала, образность и метафоричность, необычные ракурсы и композиции.

### **Графическая работа № 14. Разработка графемы природного явления (снег, дождь, ветер).**

**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 или на компьютере. Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

### **Графическая работа № 15. Разработка графемы продукта человеческой деятельности (хлеб, сахар, соль).**

**Задача:** 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 или на компьютере. Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

#### **Графическая работа № 16. Разработка графемы продукта с культурной традицией (сыр, молоко).**

**Задача:** 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 или на компьютере. Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

#### **Графическая работа № 17. Разработка графемы состояния природы, связанного с эмоцией (весна, лето, осень, зима).**

**Задача:** 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 или на компьютере. Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

#### **Графическая работа № 18. Разработка графемы эмоции (страх, зависть, радость, интерес).**

**Задача:** 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 или на компьютере. Анимация графемы. Запрещается использование цвета, излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

#### **Графическая работа № 19. Разработка наименования. Воплощение наименования в знак.**

**Задача:** 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.

**Задача:** 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.

#### **Графическая работа № 20. Геометрический комбинаторный рисунок.**

**Задача:** Разработка геометрического комбинаторного рисунка.

**Способы решения:** Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

**Требования к работе:** Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов.

### **Графическая работа № 21. Орнаментально-декоративный комбинаторный рисунок.**

**Задача:** Разработка орнаментально-декоративного комбинаторного рисунка.

**Способы решения:** Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

**Требования к работе:** Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов.

### **Графическая работа № 22. Изобразительный комбинаторный рисунок.**

**Задача :** Разработка изобразительного комбинаторного рисунка.

**Способы решения:** Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

**Требования к работе:** Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов.

### **Графическая работа № 23. Усложнённый комбинаторный рисунок.**

**Задача:** Разработка усложненного комбинаторного рисунка.

**Способы решения:** Поиск и разработка комбинаторных элементов, соединяющихся по комбинаторной линии.

**Требования к работе:** Выполняется на форматах А4 тушью вручную или при помощи компьютерных программ (принтерные отпечатки). Запрещаются внутренние, “выпадающие” изображения, чёткая прямоугольная сетка. Поощряется графическое усложнение комбинаторных элементов при помощи изменения размеров, фактуры, формы; развитая композиция, оригинальность идеи.

### **Графическая работа № 24. Разработка объекта (афиши, иллюстрации, новости, упаковки, вывески) в популярном или историческом художественном стиле (модерн, лубок, барокко).**

**Пример 1 - Разработка афиши художественного фильма в стиле модерн.**

**Задача:** 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 компьютере в векторной программе с доработкой в растровой программе.

Запрещается копирование графических решений. Поощряется аутентичность стилю.

**Пример 2 - Разработка вывески зоомагазина в древнеегипетском стиле.**

**Задача:** 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 компьютере в векторной программе с доработкой в растровой программе. Поощряется аутентичность стилю.

### **Графическая работа № 25. Разработка фонетической иероглифической знаковой системы. Стилизация (в стиле доколумбовой Америки или Древнего Египта).**

**Задача:** Превращение звуков 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.

**Задача:** Получившиеся изображения предыдущего задания отрисовать в стиле.

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

**Требования к работе:** Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере в виде логотипа. Запрещается излишняя усложненность формы. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

### **Графическая работа № 26. Разработка логотипа «Form» (deform).**

**Задача:** Создание лаконичного знакового изображения в пространстве.

**Способы решения:** с использованием структур и модулей, с использованием стилей, фактур и текстур.

**Требования к работе:** Выполняется различными способами визуализации. Запрещаются плоскостные изображения. Поощряется выполнение в цвете, игра с масштабом, плановость и оригинальность идеи.

### **Графическая работа № 27. Структура.**

**Задача:** Воплотить объект в лаконичное и технологичное графическое решение.

**Способы решения:** Поиск формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи обобщающих структур.

**Требования к работе:** Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью или на компьютере. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

### **Графическая работа № 28. Ракурсы и Фильтры.**

**Задача:** Воплотить объект в оригинальное и новаторское графическое решение.

**Способы решения:** Поиск формообразующих решений, графических приёмов, формирование изображения при помощи ракурсов и фильтров.

**Требования к работе:** Выполняется на листе ватмана формата А4 тушью. Поощряется лаконичность и эмоциональность образов.

### **Графическая работа № 29. Фотографика. «Презентация объекта»**

**Задача:** Создание оригинального фотоизображения предмета в среде.

**Способы решения:** Фотографирование при помощи любого фотоаппарата.

**Требования к работе:** Работа сдаётся в виде фотоотпечатков размером 13 X 18 см. Запрещается доработка изображения на компьютере. Поощряется оригинальность композиционных приёмов, необычность среды и процессов, смысловые и эмоциональные составляющие идеи.

### **Графическая работа № 30. Превращения абстрактной картины.**

**Пример 1 - Превращения черного квадрата. Векторная или покадровая анимация.**

**Задача:** Трансформация 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.

**Пример 2 - Превращения черного круга. Векторная или покадровая анимация.**

**Задача:** Трансформация 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 № 31. Экранизация литературного произведения.**

**Пример** - *Экранизация стихотворения при помощи анимации.*

***Задача:*** Разработка и изготовление анимационной экранизации стихотворения.

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

***Требования к работе:*** Выполняется методом покадровой анимации, размер кадра 1920X1080 пикселей. Длительность до 180 секунд. Поощряется сценарный юмор, тщательность и качество визуализации. Возможна комбинация с видео и программируемой графикой.

### **Критерии оценки дифференцированного зачета**

#### **Оценка «отлично», «зачтено»**

- систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за пределы учебной программы;
- точное использование научной терминологии систематически грамотное и логически правильное изложение ответа на вопросы;
- безупречное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать в постановке научных и практических задач;
- выраженная способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы и нестандартные ситуации;
- полное и глубокое усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине;
- умение ориентироваться в теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку, используя научные достижения других дисциплин;
- творческая самостоятельная работа на практических/семинарских/лабораторных занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- высокий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

#### **Оценка «хорошо», «зачтено»**

- достаточно полные и систематизированные знания по дисциплине;
- умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку;
- использование научной терминологии, лингвистически и логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать обоснованные выводы;
- владение инструментарием по дисциплине, умение его использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач;
- усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине;
- самостоятельная работа на практических занятиях, участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- средний уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

#### **Оценка «удовлетворительно», «зачтено»**

- достаточный минимальный объем знаний по дисциплине;
- усвоение основной литературы, рекомендованной учебной программой;
- умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях по дисциплине и давать им оценку;
- использование научной терминологии, стилистическое и логическое изложение ответа на вопросы, умение делать выводы без существенных ошибок;
- владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в решении типовых задач;
- умение под руководством преподавателя решать стандартные задачи;
- работа под руководством преподавателя на практических занятиях, допустимый уровень культуры исполнения заданий
- достаточный минимальный уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

#### **Оценка «неудовлетворительно», «не зачтено»**

- фрагментарные знания по дисциплине;
- отказ от ответа (выполнения письменной работы);
- знание отдельных источников, рекомендованных учебной программой по дисциплине;
- неумение использовать научную терминологию;
- наличие грубых ошибок;
- низкий уровень культуры исполнения заданий;
- низкий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

<b>Рабочая программа дисциплины составлена авторами:</b>					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна	Доцент	профессор	В.В. Типикин	
2		-	доцент	М.С. Третьякова	
<b>Рабочая программа дисциплины согласована:</b>					
Заведующий кафедрой графического дизайна				Е.Э. Павловская	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Директор Института дизайна				И.В. Сагардзе	

**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
<b>Знания*</b>	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения</u> , необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
<b>Умения*</b>	<u>Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях</u> , и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.				
<b>Личностные качества (умения в обучении)</b>	<u>Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.</u> <u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы</u> в области изучения. <u>Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность</u> в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.				
<b>Оценка по дисциплине</b>		<b>Отл.</b>	<b>Хор.</b>	<b>Удовл.</b>	<b>Неуд.</b>

\*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.3