



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

Кафедра графического дизайна



ТВЕРЖДАЮ:  
 Профессор учебной работе  
 И.И. Исаченко  
 2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Направление подготовки		Дизайн
Код направления и уровня подготовки		54.03.01
Реквизиты приказа Минобрнауки РФ об утверждении ФГОС ВО	дата	11.08.2016
	№	1004
Тип образовательной программы		Академический бакалавриат
Профиль		Графический дизайн
Учебный план		Принем 2016, 2017, 2018
Форма обучения		Очная

Екатеринбург, 2018

## **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

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

Дисциплина **ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ** входит в вариативную часть образовательной программы. Дисциплина является начальным этапом освоения профессиональной культуры, истории и теории дизайна визуальных коммуникаций. Результаты изучения дисциплины будут использованы в ходе аналитической, концептуальной и проектной работы, входящей в программы курсового дизайн-проектирования по профилю, а также при выполнении отдельных учебных заданий проектного характера в составе других дисциплин.

#### **1.2. Аннотация содержания дисциплины:**

Дисциплина состоит из десяти тем.

Тема 1 «История профессии и современные тенденции в дизайне визуальных коммуникаций» дает представление о происхождении, развитии и социальном позиционировании графического дизайна.

Тема 2 «Маркетинговые коммуникации. Разработка айдентики торговых марок, позиционирование, управление брендами» раскрывает основы современных маркетинговых коммуникаций, принципы разработки айдентики и позиционирования торговых марок.

Тема 3 «Дизайн полиграфической продукции» знакомит с историей, технологией и принципами дизайна печатных форматов.

Тема 4 «Иллюстрирование и техники визуализации» – обзор современных средств создания и обработки визуальных образов на примерах известных авторов и студий.

Тема 5 «Дизайн упаковки в системе маркетинговых коммуникаций» дает представление о технологиях и принципах дизайна современной товарной упаковки.

Тема 6

«3D и моушн-технологии в визуальных коммуникациях. Дополненная и виртуальная реальность» знакомит с возможностями IT-технологий, применяемых в дизайне видеографики и создании виртуальных 3D-пространств.

Тема 7 «Инфографика как формат коммуникации» – общее знакомство с подходами и принципами проектирования инфографики, обзор удачных примеров и перспективных трендов.

Тема 8 «Дизайн сетевых интерфейсов» знакомит с базовыми принципами проектирования пользовательских интерфейсов сетевых продуктов.

Тема 9 «Визуальные коммуникации в городской среде» – обзор традиционных и инновационных форматов и технологий дизайна, используемых в городской среде.

Тема 10 «Дизайн в социальной рекламе, позиционировании сетевых инициатив и сообществ» дает представление о современных пиар-технологиях и роли визуальных средств коммуникации в формировании общественного мнения.

#### **1.3. Краткий план построения процесса изучения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины включает лекции и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: кейс-метод, работа в команде, компьютерное тестирование. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют тестовые графические задания.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет. 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 заданий по темам дисциплины.

#### 1.4. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОК-7: способностью к самоорганизации и самообразованию
ОК-10: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
ПК-2: способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
ПК-3: способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:

Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу, способность при изучении последующих дисциплин и осуществлении профессиональной деятельности применять полученные знания, самостоятельно ориентироваться в профессиональной культуре, изучать и оценивать события, проекты и инновации в сфере визуальных коммуникаций.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

**Знать и понимать:** исторические, технологические и организационные аспекты дизайна визуальных коммуникаций, современные тенденции и перспективы развития профессии.

**Уметь:**

- применять знание и понимание изученного материала при выполнении курсовых заданий проектного характера по профильным дисциплинам, при выборе тем и направлений в рамках образовательных программ и личной профориентации на рынке профессиональных услуг;
- выносить суждения об эффективности и профессиональном уровне продуктов дизайна визуальных коммуникаций и средств, использованных при их разработке;
- комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

**Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при выполнении графических заданий по разделам дисциплины.**

#### 1.5. Объем дисциплины

По Семестрам	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа															
	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)	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	2	72	36	36			36				36								Зач
Итого	2	72	36	36			36				36						0		

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

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	<p><b>Исторические, социокультурные и технологические предпосылки развития профессионального графического дизайна</b></p> <p>Тема 1. «История профессии и современные тенденции в дизайне визуальных коммуникаций»</p> <p>1.1. Визуальные коммуникации в живой природе и социуме. Базовые понятия, подходы, определения. Механизмы зрительного восприятия, формирования образов, визуальных кодов, языков. История визуальной культуры как развитие средств выражения, фиксации и трансляции впечатлений, событий и опыта.</p> <p>1.2. Из истории профессии. Изобразительное искусство, типографика, сценография, драматургия как источники современных технологий визуальной коммуникации.</p> <p>1.3. Исторически значимые примеры решения коммуникативных задач (демонстрация призовых видео, рекламных и медиа-продуктов).</p> <p>Тема 2. «Маркетинговые коммуникации. Разработка айдентики торговых марок, позиционирование, управление брендами»</p> <p>2.1. Базовые понятия и определения, история развития рыночных отношений.</p> <p>2.2. Истории известных торговых марок. Примеры продвижения и позиционирования мировых и региональных брендов.</p> <p>2.3. Айдентика торговой марки. Логотип, цветографика и другие средства визуальной идентификации.</p> <p>Современные тренды в айдентике. Полиморфная айдентика, ребрендинг, редизайн.</p> <p>2.4. Типовые модели и стратегии позиционирования. Примеры эффективной маркетинговой коммуникации.</p> <p>2.5. Партизанский маркетинг и вирусные технологии распространения.</p> <p>Тема 3. «Дизайн полиграфической продукции»</p> <p>3.1. История развития технологий печати, современные возможности полиграфии.</p> <p>3.2. Дизайн книг и периодических изданий.</p> <p>3.3. Верстка, типографика, шрифтографика – базовые принципы и правила.</p> <p>3.4. Плакат (и близкие по типу форматы – календарь, сити-формат, биллборд) как средство визуальных коммуникаций.</p> <p>3.5. Сувениры и «презентационные комплекты» как объект креативной графики.</p> <p>Тема 4. «Дизайн упаковки в системе маркетинговых коммуникаций»</p> <p>4.1. История упаковочных технологий. Проектирование упаковки. Комплексный подход к разработке упаковки в системе бренд-позиционирования. Примеры современных креативных решений в упаковке.</p>
Р.2	<p><b>Графический дизайн как деятельность по созданию и реализации инновационных визуальных образов, языков и каналов коммуникации</b></p> <p>Тема 5. «Иллюстрирование и техники визуализации»</p> <p>5.1. Иллюстрирование. Художественные и проектные аспекты в работе профессионального иллюстратора.</p> <p>5.2. Креативная фотография и ретуширование.</p> <p>5.3. Примеры работ известных иллюстраторов. Особенности формирования авторского стиля.</p>

	<p>5.4. Использование цифровых технологий в генерации и обработке визуальных образов, процессинг, диджитал арт.</p> <p>Тема 6. «3D и моушн-технологии в визуальных коммуникациях. Дополненная и виртуальная реальность»</p> <p>6.1. Моушн-дизайн, анимированная типографика.</p> <p>6.2. Мэтт-пэйнт, 3D-мэппинг, видеопроекции.</p> <p>6.3. Интерактивные презентации, инсталляции и диджитал арт-объекты.</p> <p>6.4. Принципы дизайна сценарно-игровой коммуникации, разработка игровых продуктов.</p> <p>6.4. Программная, техническая и организационная база разработки и реализации игровых и интерактивных проектов.</p> <p>Тема 7. «Инфографика как формат коммуникации»</p> <p>7.1. Исторические примеры комбинирования изображений и текста для эффективной передачи технической, научной и общекультурной информации.</p> <p>7.2. Современная инфографика. Примеры образовательной (когнитивной), рекламной, социальной и ироничной инфографики.</p> <p>7.3. Ключевые принципы и приемы дизайна инфографики.</p>
Р.3	<p><b>Графический дизайн как средство управления визуальными коммуникациями в информационном социуме.</b></p> <p>Тема 8. «Дизайн сетевых интерфейсов»</p> <p>8.1. Понятие интерфейса и особенности сетевых коммуникаций.</p> <p>8.2. История веб-дизайна, как профессии. Эволюция форматов и форм организации разработки сетевых продуктов. Юзабилити-менеджмент, UX/UI.</p> <p>8.3. Принципы и особенности дизайна интерфейсов (лендинг, сайты, онлайн-магазины и сервисы, мобильные приложения, навигационные, поисковые, новостные, развлекательные, образовательные и др.).</p> <p>8.4. Использование онлайн-конструкторов при разработке сетевых продуктов.</p> <p>Тема 9. «Визуальные коммуникации в городской среде»</p> <p>9.1. Наружная реклама (outdoor): основные форматы, принципы дизайна и особенности размещения.</p> <p>9.2. Indoor-форматы в городской среде. Особенности дизайна и размещения.</p> <p>9.3. «Эмбиент»-форматы и стрит-арт.</p> <p>9.4. Примеры эффективного дизайна в городской среде, возможности реализации игровых и интерактивных сценариев, запуска вирусного распространения.</p> <p>Тема 10. «Дизайн социальной рекламы, позиционирование сетевых инициатив и сообществ»</p> <p>10.1. История и развитие форм социального управления через визуальные коммуникации.</p> <p>10.2. Сетевые медиа как первичный и главный канал управления социальными отношениями. Государственные, политические, корпоративные, независимые СМИ и блогеры в системе формирования общественного мнения.</p> <p>10.3. Дизайн и сетевое продвижение персонального и корпоративного имиджа, пиар-технологии.</p> <p>10.4. Открытость и интерактивность сетевых форматов социальных коммуникаций, феномен визуальных «мемов», морально-этические аспекты, необходимость администрирования и модерации сетевых коммуникационных площадок.</p> <p>10.5. Примеры эффективной социальной рекламы, успешных пиар-кампаний.</p>

### 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	1-7	Раздел 1 Темы 1-4	28	14		14	Графическое задание по теме 4
1	8-13	Раздел 2 Темы 5-7	24	12		12	Графическое задание по теме 7
1	14-18	Раздел 3 Темы 8-10	20	10		10	Графическое задание по темам 1-10
		<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>36</b>		<b>36</b>	<b>зачет</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

Выполняются графические задания:

«Эскизные идеи сувенирной продукции вуза» (Т.3);

«Концепция и компоновка инфографики на заданную тему» (Т.7).

Графические задания в итоговой тестовой анкете (Т.1-10)

##### 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	Другие методы (какие)	Другие методы (какие)	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента
Р.1														
Р.2														
Р.3														

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

##### 5.1. Рекомендуемая литература

##### 5.1.1. Основная литература

1. Розенсон И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. - 2-е изд. - СПб. : Питер Пресс, 2013. - 256 с.
2. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования: учебное пособие для вузов / Р. Ю. Овчинникова; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М. : Юнити-Дана, 2013. - 239 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010&sr=1>

##### 5.1.2. Дополнительная литература

1. Тарасова О. П. Организация проектной деятельности дизайнера [Электронный ресурс]: учеб. пособие / О.П. Тарасова, О.Р. Халиуллина. – Оренбург: ОГУ, 2013. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309&sr=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. Лесняк В. И. Графический дизайн: основы профессии.- М.: ИндексМаркет, 2011.- 416 с.: ил.
4. Глазычев В. Л. О дизайне: очерки по теоретическому и практическому дизайну на Западе / В. Л. Глазычев – М.: Искусство 1970. – 192 с.
5. Михайлов С. М. История дизайна: учеб.для вузов: в 2 т. Т 1: Становление дизайна как самостоятельного вида проектно-художественной деятельности / С. М. Михайлов – М.: СДР, 2004. – 270 с.
6. Михайлов С. М. История дизайна: учеб.для вузов: в 2 т. Т 2: Дизайн индустриального и постиндустриального общества / С. М. Михайлов – М.: СДР, 2004. – 270 с.

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

Не используются

### 5.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационно-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 аудиторных для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО/ 3D моделирование	Autodesk 3D Studio MAX	Лицензионная программа	
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

<http://www.webadr.ru/>

<http://web-silver.ru/>

<http://www.weburoki-start.ru/>

#### 5.4. Электронные образовательные ресурсы

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

<http://www.studentlibrary.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

В качестве материально-технического обеспечения дисциплины наряду с традиционным оборудованием аудиторий (классная доска, аудиторские столы и стулья), обеспечивающим чтение лекций, используется персональный компьютер и проекционное оборудование со специализированным лицензионным программным обеспечением, позволяющим демонстрировать аудио-визуальный материал в графических и видео-форматах.

## 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	Выполнение графических заданий по темам занятий	3 задания
3	Зачет	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

### 8.3.1. Перечень графических заданий:

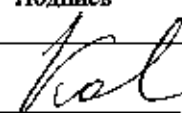
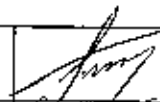


№ 1 (тема 3): выполнить задание «эскизные идеи сувенирной продукции вуза»

(после прохождения темы 3). Задание выполняется в виде поисковых эскизов с текстовыми комментариями индивидуально на бумаге формата А 4;

№ 2 (тема 7): выполнить задание «концепция и компоновка инфографики на заданную тему»

(после прохождения темы 7). Задание формулируется как коммуникативная задача по визуализации простых бытовых инструкций (поговорок, смысловых идиом, мемов и т.п.) и выполняется в виде поисковых эскизов с текстовыми комментариями индивидуально на бумаге формата А 4;

№ 3 (темы 1-10): Ответить на вопросы и выполнить графические задания в итоговой тестовой анкете. Задание выполняется индивидуально путем ответов на вопросы анкеты (распечатанный бланк) формата А 4 (2 стороны). Основная часть анкеты предполагает выполнение небольших эскизов в качестве ответов на соответствующий вопрос.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна	Доцент	Профессор	П.Г. Ковалев	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующий кафедрой графического дизайна				В.В. Типикин	
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

Признаки уровня в уровни освоения элементов компетенций					
Компоненты компетенций	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания*	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, 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%.
Умения*	Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.	Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.	Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.	
Личностные качества (умения в обучении)					
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

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