

# Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

## «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

### Рабочая программа дисциплины

### «Проектирование»

Наименование ОПОП: Дизайн в медиаиндустрии

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Форма обучения: заочная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 720 академ. час. / 20 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 83,1 час.

самостоятельная работа: 636,9 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение всех заданий	2,3,5,6,7,8
выполнение теста	2,3,4,5,6,7,8
выполнение всех заданий	4
выступление на научной конференции по теме дисциплины, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	2,3,4,5,6,7,8
выступление с докладом	2,3,4,5,6,7,8
посещение всех занятий	7
посещение всех занятий	2,3,4,5,6,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	3,5,7,8
экзамен	4,6,9

Рабочая программа дисциплины «Проектирование» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 11.08.2016 г. № 1004)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Дизайн в медиаиндустрии» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

**Составитель(и):**

Нестерова М.А., доцент кафедры , кандидат искусствоведения

**Рецензент(ы):**

Лаврешкина Н.Ю., доцент кафедры искусствоведения ГУП, кандидат искусствоведения

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры компьютерной графики и дизайна

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

И.В. Газеева

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

формирование знаний и умения синтезировать междисциплинарные подходы для решения различных проектных задач медиаиндустрии.

### Задачи дисциплины:

совершенствование знаний и умений, необходимых для проектирования эффективной коммуникативной среды; создание фирменной стилистики, эстетически выразительной полиграфической, визуальной, мультимедийной продукции и системы визуальных коммуникаций;

умение научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту;

формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для дизайнерской деятельности.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

*нет предшествующих дисциплин*

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Преддипломная практика

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Общепрофессиональные компетенции

ОПК-4 — способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

— .

**Знает:** современную шрифтовую культуру и технологии проектирования

0,9

**Умеет:** использовать современную шрифтовую культуру и технологии проектирования

**Владеет:** технологиями проектирования

— .

**Знает:** современную шрифтовую культуру и технологии проектирования

0,9

**Умеет:** использовать современную шрифтовую культуру и технологии проектирования

**Владеет:** технологиями проектирования

— .

**Знает:** современную шрифтовую культуру и технологии проектирования

0,9

**Умеет:** использовать современную шрифтовую культуру и технологии проектирования

**Владеет:** технологиями проектирования

— .

**Знает:** современную шрифтовую культуру и технологии проектирования

0,9

**Умеет:** использовать современную шрифтовую культуру и технологии проектирования

**Владеет:** технологиями проектирования

ОПК-6 — способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

— .

**Знает:** стандартные задачи проектирования

0,5

**Умеет:** решать стандартные задачи проектирования на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий

**Владеет:** навыками проектирования деятельности с учетом основных требований информационной безопасности

— .

**Знает:** стандартные задачи проектирования

0,5

**Умеет:** решать стандартные задачи проектирования на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий

**Владеет:** навыками проектирования деятельности с учетом основных требований информационной безопасности

— .

**Знает:** стандартные задачи проектирования

0,5

**Умеет:** решать стандартные задачи проектирования на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий

**Владеет:** навыками проектирования деятельности с учетом основных требований информационной безопасности

— .

**Знает:** стандартные задачи проектирования

0,5

**Умеет:** решать стандартные задачи проектирования на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий

**Владеет:** навыками проектирования деятельности с учетом основных требований информационной безопасности

ОПК-7 — способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

— .

**Знает:** методы поиска, хранения, обработки и анализа информации в области профессиональной деятельности из различных источников и баз данных

0,3

**Умеет:** представлять информацию по вопросам профессиональной деятельности в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

**Владеет:** навыками получения и представления информации в области профессиональной деятельности с использованием информационных, компьютерных и

сетевых технологий

— .

**Знает:** методы поиска, хранения, обработки и анализа информации в области профессиональной деятельности из различных источников и баз данных  
0,3

**Умеет:** представлять информацию по вопросам профессиональной деятельности в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

**Владеет:** навыками получения и представления информации в области профессиональной деятельности с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

— .

**Знает:** методы поиска, хранения, обработки и анализа информации в области профессиональной деятельности из различных источников и баз данных  
0,3

**Умеет:** представлять информацию по вопросам профессиональной деятельности в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

**Владеет:** навыками получения и представления информации в области профессиональной деятельности с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

— .

**Знает:** методы поиска, хранения, обработки и анализа информации в области профессиональной деятельности из различных источников и баз данных  
0,3

**Умеет:** представлять информацию по вопросам профессиональной деятельности в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

**Владеет:** навыками получения и представления информации в области профессиональной деятельности с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

## 2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 720 академ. час. / 20 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 83,1 час.

самостоятельная работа: 636,9 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	3,5,7,8
экзамен	4,6,9

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	3	4	5	6	7	8	9	Итого
Лекции	0	0	0	0	0	0	0	0
Лекции с использованием ДОТ	2	2	2	2	2	2	2	14
Практические	2	6	6	6	10	8	8	46

Консультации	2	2	2	2	2	2	2	14
Самостоятельная работа	60	89	92	89	88	90	87	595
Самостоятельная работа во время сессии	5,6	6,5	5,6	6,5	5,6	5,6	6,5	41,9
<b>Итого</b>	<b>71,6</b>	<b>105,5</b>	<b>107,6</b>	<b>105,5</b>	<b>107,6</b>	<b>107,6</b>	<b>105,5</b>	<b>710,9</b>

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### Тема 1. Визуализация идей в медиадизайне

Проектирование средств визуальных коммуникаций. Художественно-проектное моделирование как специфическая форма дизайнерской деятельности. Процесс проектирования: этапы проектирования. Предпроектный анализ, эскизация как способ визуализации идеи. Творческая идея. Методы генерирования творческой идеи. Графический дизайн и реклама. Виды рекламы. Виды печатной рекламы. Виды рекламной (представительской) продукции. Восприятие рекламной продукции. Проектирование рекламной продукции. Особенности композиции в графическом дизайне. Визитная карточка – знак владельца. Виды визиток. Требования к проектированию визитки. Интеграция шрифта и изобразительного элемента, особенности построения композиции визитной карточки. Средства визуальной коммуникации, основные принципы и методы проектирования. Знак – значение, символика, построение. Знаки — графический, товарный, фирменный, авторский. Интеграция знака и шрифта в композиции

### Тема 1. Проектирование рекламно-графической продукции

Задачи и функции типографики. Различные аспекты и дефиниции термина «типографика». Шрифт как основа типографики. Рукописные и наборные шрифты. Эволюция наборных шрифтов. Формообразование шрифта и основная терминология шрифтоведения. Понятие графемы. Основные графические признаки и классификации шрифтов. Образность шрифта как художественного средства в дизайне. Выявление смысла и художественного образа средствами шрифтовой графики. Принципы подбора шрифтов в типографике. Выразительные возможности набора. Система структурирования текста. Система материальной конструкции. Поисково-сигнальная система. Служба наглядной информации. Принципы верстки. Структура наборного текста, формы членений. Композиция и ритмика в типографике. Комбинаторные возможности шрифтовых выделений. Влияние технических факторов на восприятие наборного текста.

### Тема 1. Коммуникативное пространство медиа и его организация

Моделирование как основной метод проектирования. Этапы и методы проектного моделирования в дизайне. Предпроектный анализ: требования к проекту. Проектный анализ: семантический анализ, структурно-логическая схема. Графическая модель в дизайн-проектировании. Понятие оригинал-макета. Требования к оригинал-макету в полиграфии. История развития искусства плаката. Плакат, его разновидности: учебный, информационный, агитационный, политический, социальный, рекламный. Композиционная структура плаката. Шрифт в плакате. Афиша: театральная афиша, афиша кино. Особенности дизайна периодического издания (газета, журнал). Макетирование газеты, журнала. Модульная система верстки. Модульные сетки, используемые в проектировании многостраничных изданий

### Тема 1. Использование анимации и компьютерной графики в проектировании объектов виртуальной среды

Понятие коммуникативного пространства. Понятие коммуникативности и ее роль в современной медиакультуре и проектной деятельности. Коммуникативная среда и медиадизайн. Символическая организация среды. Событийная организация среды. Коммуникативная организация среды. Визуальная организация среды. Коммуникант и символ.

Роль символов в медийной среде. Создание медийных символов. Визуальное сообщение. Распространение идей: основные этапы. Цели, задачи, функции публич-релейшнс. Особенности коммуникативного пространства, распространяемого СМИ. Основные коммуникативные технологии. Средства дизайна в формировании коммуникативных пространств. Визуальные формы рекламной коммуникации: исторический аспект. Мифодизайн: моделирование визуального образа в рекламе. Визуальные коммуникации в современной культуре и экономике. Визуальные коммуникации и реклама в городской среде. Визуальные коммуникации и территориальный брендинг

### **Тема 1. проектирование в медиасреде**

Анализ и синтез движения в кинематографе: съемка и проекция. Анимации и мультипликация как феномены искусства XX века. Эволюция техники одушевления. Мультипликация как самостоятельный вид искусства. Виды мультипликации. Школы и направления современной рисованной мультипликации. Сфера применения анимационного кино. Анимационные технологии в современной рекламе. Анимационная реклама в виртуальной среде. Виды Интернет-рекламы: санкционированная и несанкционированная реклама в Интернет. Эффективность рекламы в Интернет. Баннеры: принципы создания баннеры, баннеры и оплата его размещения, влияние местоположения баннера на его эффективность. Требования к баннерам.

### **Тема 1. Проектирование интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анмации**

Понятия медиапроекта. Понятие, типы и виды медиапроектов. Исследовательский проект. Творческий проект. Игровой проект. Информационный проект. Культурологический проект. Цели и задачи медиапроекта. Этапы и методы проектного моделирования в медиадизайне. Предпроектный анализ: требования к проекту. Проектный анализ. Понятие оригинал-макета. Создание и управление проектом. Этапы реализация медиапроекта: качественный отбор; корректура; проверка фактов, дат, имен и т.д.; написание текста; подбор видеоряда.

### **Тема 1.**

Стратегии и направления развития web-индустрии. Подходы и популярные концепции разработки сайтов. Обзор современных технологий, преимущества и недостатки. Эргономика в проектировании web- страниц. Логическая и физическая структура web-сайта. Основные черты профессионально выполненного web-сайта. Динамическая и статическая компоновки сайта. Программы для разработки web-страниц. Включение графики в web-страницу. Практическое использование возможностей CSS при разработке web-сайтов. Блочная модель. Управление типами элементов. Использование различных анимационных технологий для наполнения и проектирования сайта

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Визуализация идеи в медиадизайне	0	2	0	2	0	0	4
1	Проектирование рекламно-графической продукции	0	2	0	6	0	0	8
1	Коммуникативное пространство медиа и его организация	0	2	0	6	0	0	8
1	Использование анимации и компьютерной графики в проектировании объектов виртуальной среды	0	2	0	6	0	0	8
1	проектирование в медиасреде	0	2	0	10	0	0	12
1	Проектирование интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анмации	0	2	0	8	0	0	10
1		0	2	0	8	0	0	10
	<b>ВСЕГО</b>	<b>0</b>	<b>14</b>	<b>0</b>	<b>46</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>

\* — тема для изучения в рамках самостоятельной работы студента

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Проектирование» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Разработка оригинал макета авторской открытки	1,5
2	Разработка оригинал макета обложки и разворота периодического издания (газета, журнал).	4,5
3	Разработка оригинал макета внешнего оформления книги с использованием исторического шрифта	4,5
4	Разработка оригинал проекта системы визуальной идентификации города (туристический бренд, варианты наружной рекламы, варианты полиграфической рекламы, сувенирная продукция, оформление аэропорта и т.д)	4,5
5	Разработка проектов анимационных баннеров, анимационной заставки для музея	7,5

6	Разработка мультимедийного проекта	6
7	Проектирование интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации	6

## 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Проектирование».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение всех заданий	2,3,5,6,7,8
выполнение теста	2,3,4,5,6,7,8
выполнение всех заданий	4
выступление на научной конференции по теме дисциплины, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	2,3,4,5,6,7,8
выступление с докладом	2,3,4,5,6,7,8
посещение всех занятий	7
посещение всех занятий	2,3,4,5,6,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	3,5,7,8
экзамен	4,6,9

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примерные темы докладов

1. Графический дизайн и реклама.
2. Виды печатной рекламы.
3. Восприятие рекламной продукции.
4. Проектирование рекламной продукции.
5. Особенности композиции в графическом дизайне.
6. Визитная карточка – знак владельца.
7. Знак – значение, символика, построение.
8. Знаки — графический, товарный, фирменный, авторский.
9. Роль коммуникативности в современной медиакультуре и проектной деятельности.
10. Коммуникативная среда и медиадизайн.
11. Роль символов в медийной среде.
12. Создание медийных символов.
13. Мифодизайн: моделирование визуального образа в рекламе.
14. Требования к оригинал-макету в полиграфии.
15. История развития искусства плаката.
16. Мультипликация как самостоятельный вид искусства.
17. Мастера русской школы анимации
18. Сфера применения анимационного кино.

19. Анимационные технологии в современной рекламе.
20. Эффективность рекламы в Интернет.
21. Анимации и мультипликация как феномены искусства XX века.
22. Сфера применения анимационного кино.
23. Цели и задачи медиапроекта.
24. Этапы и методы проектного моделирования в медиадизайне.
25. Предпроектный анализ в медиаиндустрии: требования к проекту

примерные тестовые материалы для контроля знаний

1. Суть метода анимации заключается в задании состояния кинематической цепи скелета только в двух граничных кадрах движения
  - a) Метод анимации по ключевым кадрам
  - b) Процедурная анимация
  - c) Метод обратной кинематики
  - d) Пошаговая анимация
2. Суть метода анимации заключается в расчёте по известному положению звена набора обобщенных координат
  - a) Метод анимации по ключевым кадрам
  - b) Процедурная анимация
  - c) Метод обратной кинематики
  - d) Пошаговая анимация
3. Суть метода анимации заключается в расчёте текущих значений параметров анимации, основываясь на начальных значениях, заданных пользователем, и на математических выражениях, описывающих изменение параметров во времени
  - a) Метод анимации по ключевым кадрам
  - b) Процедурная анимация
  - c) Метод обратной кинематики
  - d) Пошаговая анимация
4. Этот метод анимации включает в себя наложение движений реальных актеров на модели виртуальных персонажей
  - a) Метод анимации по ключевым кадрам
  - b) Процедурная анимация
  - c) Захват движения
  - d) Пошаговая анимация
5. Суть метода анимации заключается в генерации движения на основе высокоуровневой модели описания движения
  - a) Метод анимации по ключевым кадрам
  - b) Процедурная анимация
  - c) Синтез движения
  - d) Пошаговая анимация

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой во 2 семестре

1. Проектирование средств визуальных коммуникаций.
2. Художественно-проектное моделирование как специфическая форма дизайнерской деятельности.
3. Процесс проектирования: этапы проектирования.
4. Предпроектный анализ, эскизация как способ визуализации идеи.
5. Творческая идея.
6. Методы генерирования творческой идеи.
7. Графический дизайн и реклама.
8. Виды рекламы.

9. Виды печатной рекламы.
10. Виды рекламной (представительской) продукции.
11. Восприятие рекламной продукции.
12. Проектирование рекламной продукции.
13. Особенности композиции в графическом дизайне.
14. Визитная карточка – знак владельца.
15. Виды визиток. Требования к проектированию визитки.
16. Интеграция шрифта и изобразительного элемента, особенности построения композиции визитной карточки.
17. Средства визуальной коммуникации, основные принципы и методы проектирования.
18. Знак – значение, символика, построение.
19. Знаки — графический, товарный, фирменный, авторский.
20. Интеграция знака и шрифта в композиции.

Перечень вопросов для подготовки к экзамену в 3 семестре

1. Понятие коммуникативного пространства.
2. Понятие коммуникативности и ее роль в современной медиакультуре и проектной деятельности.
3. Коммуникативная среда и медиадизайн.
4. Символическая организация среды.
5. Событийная организация среды.
6. Коммуникативная организация среды.
7. Визуальная организация среды. Коммуникант и символ.
8. Роль символов в медийной среде.
9. Создание медийных символов.
10. Визуальное сообщение.
11. Распространение идей: основные этапы.
12. Цели, задачи, функции паблик-релейшнс.
13. Особенности коммуникативного пространства, распространяемого СМИ.
14. Основные коммуникативные технологии.
15. Средства дизайна в формировании коммуникативных пространств.
16. Визуальные формы рекламной коммуникации: исторический аспект.
17. Мифодизайн: моделирование визуального образа в рекламе.
18. Визуальные коммуникации в современной культуре и экономике.
19. Визуальные коммуникации и реклама в городской среде.
20. Визуальные коммуникации и территориальный брендинг.

Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой в 4 семестре

1. Моделирование как основной метод проектирования.
2. Этапы и методы проектного моделирования в дизайне.
3. Предпроектный анализ: требования к проекту.
4. Проектный анализ: семантический анализ, структурно-логическая схема.
5. Графическая модель в дизайн-проектировании.
6. Понятие оригинал-макета.
7. Требования к оригинал-макету в полиграфии.
8. История развития искусства плаката.
9. Плакат, его разновидности
10. Учебный плакат
11. Агитационный плакат
12. Социальный плакат
13. Рекламный плакат.
14. Композиционная структура плаката.
15. Шрифт в плакате.

16. Афиша: театральная афиша, афиша кино.
17. Особенности дизайна периодического издания (газета, журнал).
18. Макетирование газеты, журнала.
19. Модульная система верстки.
20. Модульные сетки, используемые в проектировании многостраничных изданий.

Перечень вопросов для подготовки к экзамену в 5 семестре

1. Анализ и синтез движения в кинематографе: съемка и проекция.
2. Анимации и мультипликация как феномены искусства XX века.
3. Эволюция техники одушевления.
4. Мультипликация как самостоятельный вид искусства.
5. Виды мультипликации.
6. Школы и направления современной рисованной мультипликации.
7. Немецкая школа анимации
8. Чешская школа анимации
9. Русская школа анимации
10. Мастера русской школы анимации
11. Силуэтная анимация
12. Технологии анимации
13. Песочная анимация: достоинства и недостатки технологии
14. Сфера применения анимационного кино.
15. Анимационные технологии в современной рекламе.
16. Анимационная реклама в виртуальной среде.
17. Виды Интернет-рекламы: санкционированная и несанкционированная реклама в Интернет.
18. Эффективность рекламы в Интернет.
19. Баннеры: принципы создания баннеры, баннеры и оплата его размещения, влияние местоположения баннера на его эффективность.
20. Требования к баннерам.

Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой в 6 семестре

1. Анализ и синтез движения в кинематографе: съемка и проекция.
2. Анимации и мультипликация как феномены искусства XX века.
3. Эволюция техники одушевления.
4. Мультипликация как самостоятельный вид искусства.
5. Виды мультипликации.
6. Школы и направления современной рисованной мультипликации.
7. Сфера применения анимационного кино.
8. Анимационные технологии в современной рекламе.
9. Анимационная реклама в виртуальной среде.
10. Виды Интернет-рекламы: санкционированная и несанкционированная реклама в Интернет.
11. Эффективность рекламы в Интернет.
12. Баннеры: принципы создания баннеры,
13. Баннеры и оплата его размещения,
14. Влияние местоположения баннера на его эффективность.
15. Требования к баннерам.

Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой в 7 семестре

1. Понятия медиапроекта.
2. Понятие, типы и виды медиапроектов.
3. Исследовательский проект.
4. Творческий проект.
5. Игровой проект.

6. Информационный.
7. Культурологический проект.
8. Цели и задачи медиапроекта.
9. Этапы и методы проектного моделирования в медиадизайне.
10. Предпроектный анализ: требования к проекту.
11. Проектный анализ.
12. Понятие оригинал-макета.
13. Создание и управление проектом.
14. Этапы реализации медиапроекта
15. Качественный отбор
16. Корректурa; проверка фактов, дат, имен и т.д.
17. Написание текста
18. Подбор видеоряда.

Перечень вопросов для подготовки к экзамену в 8 семестре

1. Определение Web-дизайна
2. Сетевая среда, практичность Web-сайтов
3. Общие особенности программирования сайтов
4. Классификация сайтов
5. Структура web-страниц сайта
6. Тэги, фреймы, создание документа в HTML
7. Формы в Html документах
8. Расширенный HTML
9. Сценарии для автоматизации
10. Формы, функции, мультимедиа
11. Кодировки символов и выбор кодировок
12. Типы ссылок в вэб-сайте
13. Глобальная структура html документа
14. Стеки и гипертекстовые ссылки
15. Обзор современных технологий разработки сайтов
16. Эргономика в проектировании web-страниц
17. Логическая структура web-сайта
18. Практическое использование возможностей CSS при разработке web-сайтов
19. Что представляет собой каскадные таблицы стилей?
20. Что представляет собой проектирование сайта таблицами?

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
<b>Семестр 2</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещение всех занятий	0,25	32	8,00
Выполнение теста	20	1	20
Выполнение всех заданий	20	1	20
Обязательная самостоятельная работа			
Выступление с докладом	22	1	22
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Выступление на научной конференции по теме дисциплины, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 3</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Выполнение всех заданий	20	1	20
Выполнение теста	20	1	20
Посещение всех занятий	0,25	48	12,00
Обязательная самостоятельная работа			
Выступление с докладом	18	1	18
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Выступление на научной конференции по теме дисциплины, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 4</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение всех занятий	0,25	48	12,00
Выполнение теста	20	1	20

Выполнение всех заданий	20	1	20
Обязательная самостоятельная работа			
Выступление с докладом	18	1	18
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Выступление на научной конференции по теме дисциплины, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 5</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение всех занятий	0,25	48	12,00
Выполнение теста	20	1	20
Выполнение всех заданий	20	1	20
Обязательная самостоятельная работа			
Выступление с докладом	18	1	18
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Выступление на научной конференции по теме дисциплины, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 6</b>			
Обязательная аудиторная работа			
выполнение теста	20	1	20
Выполнение всех заданий	20	1	20
посещение всех занятий	0,25	64	16,00
Обязательная самостоятельная работа			
Выступление с докладом	14	1	14
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Выступление на научной конференции по теме дисциплины, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 7</b>			

Обязательная аудиторная работа			
Выполнение теста	20	1	20
Выполнение всех заданий	20	1	20
Посещение всех занятий	0,25	56	14,00
Обязательная самостоятельная работа			
Выступление с докладом	16	1	16
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Выступление на научной конференции по теме дисциплины, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 8			
Обязательная аудиторная работа			
Выполнение теста	20	1	20
Выступление с докладом	10	1	10
Посещение всех занятий	0,4	50	20,0
Выполнение всех заданий	20	1	20
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Выступление на научной конференции по теме дисциплины, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

#### Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

## 7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### 7.1. Литература

1. Леборг, К. Графический дизайн. Visual Grammar [Текст] : пер. с англ. / К. Леборг. - Санкт-Петербург : Питер, 2017. - 96 с. : ил. - (Современный дизайн). - ISBN 978-5-496-01642-1  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Тарасенко, А. П. Архитектурное проектирование [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. П. Тарасенко, 2018. - 113 с. - Электрон. версия печ. публикации . - Режим доступа: по логину и паролю  
[http://books.gukit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/074i\\_Tarasenko\\_Arhitekturnoe\\_proektirovanie\\_UP\\_2018.pdf](http://books.gukit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/074i_Tarasenko_Arhitekturnoe_proektirovanie_UP_2018.pdf)
3. Уэйншенк, С. 100 новых главных принципов дизайна [Электронный ресурс] : пер. с англ. / С. Уэйншенк. - Санкт-Петербург : Питер, 2016. - 288 с. : ил. - (Современный дизайн). - ISBN 978-5-02239-2.- Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=352721>

### 7.2. Интернет-ресурсы

1. Проектирование

### 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Проектирование» не предусмотрено.

### 7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### 7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебный курс дисциплины «Проектирование» направлен на развитие общекультурного кругозора и включает в себя наряду с общей информацией вводного плана о целях и задачах медиадизайна, необходимые теоретические знания и практические навыки в области создания рекламной и полиграфической продукции средствами компьютерной графики. Студентам следует помнить, что основными формами обучения являются лекции, интерактивные практические занятия и самостоятельная работа. Студентам рекомендуется готовиться к занятиям, заблаговременно изучая литературу по теме каждого занятия. Перечень и объем литературы, необходимой для изучения дисциплины «Проектирование» определяется программой курса и рекомендациями преподавателя. При этом актуализируются имеющиеся знания, а также создается база для усвоения нового материала, возникают вопросы, ответы на которые студент получает в аудитории. Самостоятельная работа студентов, предусмотренная учебным планом, должна ориентироваться на более глубокое усвоение изучаемого курса, формировать навыки исследовательской работы и умение применять теоретические знания на практике. Самостоятельная работа должна носить систематический характер, быть интересной и привлекательной для студента. Самостоятельная работа студентов является неотъемлемой частью процесса обучения и является средством организации самообразования и воспитания самостоятельности как личностного качества. Самостоятельная работа приводит студента к получению нового знания, упорядочению и углублению имеющихся знаний, формированию у него профессиональных навыков и умений. Результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем и учитываются при аттестации студента на экзамене. При этом проводится проверка самостоятельных домашних работ, консультации студентов и т.д.

Самостоятельная работа носит деятельностный характер, в связи с чем можно выделить условия, обеспечивающие успешное выполнение самостоятельной работы:

Мотивированность учебного задания. Зачем Вам необходимо выполнение каждого домашнего задания? Что это может Вам дать в теоретическом и практическом плане для повышения профессиональной компетентности и реализации жизненных целей?

Четкая постановка познавательных задач. На что направлен раздел данного курса? С какими разделами связан?

Алгоритм выполнения работы студентом. Как выполнить задание эффективно и быстро?

Определение форм отчетности и сроков ее представления.

Консультативная помощь преподавателя. «Что мне не понятно? Какая помощь мне нужна?»

Оценочный компонент.

Для выполнения необходимых практических заданий, студенту необходимо помнить, что основным критерием оценки практической работы является:

Новизна, «креативность» идеи, образов;

Адекватное графическое решение и воплощение идеи;

Убедительное композиционное воплощение идеи, умелое использование композиционных средств;

Соответствующие специфике темы выбор изобразительных средств, манеры и приема.

В ходе освоения практического блока студентам предлагается выполнить задания, направленные на закрепление изученного материала и развитие профессиональных умений и навыков, необходимых для успешной работы дизайнера. При выполнении каждого задания студенту следует самостоятельно работать с рекомендованной литературой и мировым художественным наследием архитектуры. Оценка результата практической работы студента напрямую связана с творческим подходом к выполнению задания, проявленных способностей, а также креативного, визуального и аналитического мышления учащегося. Выполнение любого из представленных далее заданий следует производить по следующему алгоритму:

1. Внимательное изучение задания и цели практической работы.
2. Самостоятельная работа с рекомендованной литературой.
3. Формирование творческого замысла, идеи

#### 4. Реализация идеи

Неукоснительное следование целям задания, грамотная самостоятельная работа по изучению мировой рекламы и графического дизайна, работа с дополнительной литературой, творческое мышление и оригинальность идей без стремления к «оригинальничанию» обеспечат успех выполнения практических упражнений и помогут сформировать компетенции выпускника специальности «Дизайн». Практические рекомендации к выполнению практических упражнений направлены на оказание помощи студентам в решении поставленных творческих задач.