

Министерство культуры Российской Федерации

**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

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

**Рабочая программа учебной дисциплины
«Проектирование»**

Направление подготовки: 54.03.01 ДИЗАЙН
Профиль подготовки: Дизайн в медиаиндустрии

Форма обучения: очная

Выпускающая кафедра: Компьютерной графики и дизайна

Санкт-Петербург
2018 г.

Рабочая программа дисциплины «Проектирование» составлена:

— в соответствии с требованиями ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 11.08.2016г. №1004)

— на основании учебного плана и карты компетенций направления подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН и профиля подготовки Дизайн в медиаиндустрии

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цели 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 базовой части Блока 1 «Дисциплины» (Б1.Б).

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

Компьютерная графика в дизайне

Творческая практика

Искусствоведческая практика

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

Дизайн Web-графики

Монтаж аудиовизуальных программ медиаиндустрии

Интернет-коммуникации и сетевая графика

Преддипломная практика

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

1.3.1. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование:

• общепрофессиональных компетенций

Индекс компетенции	Наименование	Вес дисциплины в компетенции
ОПК-4	способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	0,9
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	0,5

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	0,3
-------	---	-----

1.3.2. Требования к результатам обучения по дисциплине:

Знать:

современную шрифтовую культуру и технологии проектирования
стандартные задачи проектирования
методы поиска, хранения, обработки и анализа информации в области профессиональной деятельности из различных источников и баз данных

Уметь:

использовать современную шрифтовую культуру и технологии проектирования
решать стандартные задачи проектирования на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий
представлять информацию по вопросам профессиональной деятельности в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

Владеть:

технологиями проектирования
навыками проектирования деятельности с учетом основных требований информационной безопасности
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 540 астроном. час. / 20 зач.ед.

Вид(ы) промежуточной аттестации	Семестр (курс)
зачет с оценкой	2,4,6,7
экзамен	3,5,8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	2(1.2)		3(2.1)		4(2.2)		5(3.1)		6(3.2)		7(4.1)		8(4.2)
	УП	РПД	УП	РПД	УП	РПД	УП	РПД	УП	РПД	УП	РПД	УП
Лекции	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	10,5	10,5	7,5
Практические	12	12	24	24	24	24	24	24	36	36	31,5	31,5	24
Прочие виды контактной работы	2,35	2,35	4	4	2,35	2,35	4	4	2,35	2,35	2,35	2,35	4
Контактная работа, всего	26,35	26,35	40	40	38,35	38,35	40	40	50,35	50,35	44,35	44,35	35,5
Самостоятельная работа	27,65	27,65	41	41	42,65	42,65	41	41	30,65	30,65	36,65	36,65	45,5
Итого	54	54	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81	81

8(4.2)	Итого	
РПД	УП	РПД
7,5	78	78
24	175,5	175,5
4	21,4	21,4
35,5	274,9	274,9
45,5	265,1	265,1
81	540	540

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Визуализация идеи 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.

Тема 1. Значение типографики ,ее место и роль в графическом дизайне

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.

Тема 1. Проектирование рекламно-графической продукции

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. Художественные эффекты в оформлении текста крупноформатного издани

Тема 1. Коммуникативное пространство медиа и его организация

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 паблик-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. Использование анимации и компьютерной графики в проектировании объектов виртуальной среды

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.

Тема 1. Проектирование в медиасреде

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 реализации медиапроекта: качественный отбор; корректура; проверка фактов, дат, имен и т.д.; написание текста; подбор видеоряда

Тема 1. Проектирование интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации

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)	Итого часов	Виды учебной работы				
			Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Индивидуальные занятия	Самостоятельная работа, всего
1	Визуализация идеи в медиадизайне	51,65	12	0	12	0	27,65
1	Значение типографики, ее место и роль в графическом дизайне	52	12	0	24	0	16

1	Проектирование рекламно-графической продукции	78,65	12	0	24	0	42,65
1	Комуникативное пространство медиа и его организация	52	12	0	24	0	16
1	Использование анимации и компьютерной графики в проектировании объектов виртуальной среды	78,65	12	0	36	0	30,65
1	Проектирование в медиасреде	78,65	10,5	0	31,5	0	36,65
1	Проектирование интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анмации	52	7,5	0	24	0	20,5
	ВСЕГО	443,6	78	0	175,5	0	190,1

4. ЛАБОРАТОРНЫЙ ПРАКТИКУМ

Лабораторный практикум по дисциплине «Проектирование» в соответствии с учебным планом не предусмотрен.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Грудоемкость (час.)
1	Создание мультимедийных презентаций	12
2	1.Проектирование рекламного плаката. 2.Проектирование визитки. 3.Проектирование символов-пиктограмм (для молодежного центра, для аудиторий института, по видам спорта к олимпийским играм и т.п.)	24
3	Проектирование рекламно-графической продукции	24
4	Разработка оригинал макета листовки в рамках одной гарнитуры. Разработка оригинал макета внешнего оформления книги с использованием исторического шрифта Разработка оригинал проекта системы визуальной идентификации города (туристический бренд, варианты наружной рекламы, варианты полиграфической рекламы, сувенирная продукция, оформление аэропорта и т.д)	24
5	Разработка проектов пиктограмм, знаков символов, знаков индексов и их использование в наружной рекламе, полиграфии и web-дизайне	36
6	Разработка медиапроекта на свободную тему	31,5
7	Проектирование интерфейса многостраничного сайта	24

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ РАЗВИТИЕ У ОБУЧАЮЩИХСЯ НАВЫКОВ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ, МЕЖЛИЧНОСТНОЙ КОММУНИКАЦИИ, ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ, ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ

Доклад

7. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Успеваемость по дисциплине «Проектирование» оценивается в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с помощью балльно-рейтинговой системы. Формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации доводятся до сведения обучающихся на первом занятии. Оценочные средства в полном объеме представлены в документе «Фонд оценочных средств по дисциплине «Проектирование»».

7.1. 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

7.2. Перечень вопросов для подготовки к промежуточной аттестации

Теоретические вопросы 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.

Практические задания к зачету с оценкой во 2 семестре

1. Восприятие рекламной продукции.
2. Проектирование рекламной продукции.
3. Особенности композиции в графическом дизайне.
4. Визитная карточка – знак владельца.
5. Виды визиток. Требования к проектированию визитки.
6. Интеграция шрифта и изобразительного элемента, особенности построения композиции визитной карточки.
7. Средства визуальной коммуникации, основные принципы и методы проектирования.
8. Знак – значение, символика, построение.
9. Знаки — графический, товарный, фирменный, авторский.
10. Интеграция знака и шрифта в композиции.

Теоретические вопросы 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. Особенности дизайна периодического издания (газета, журнал).

Практические задания к зачету с оценкой в 4 семестре

1. Учебный плакат
2. Агитационный плакат
3. Социальный плакат
4. Рекламный плакат.
5. Композиционная структура плаката.
6. Шрифт в плакате.
7. Афиша: театральная афиша, афиша кино.
8. Макетирование газеты, журнала.
9. Модульная система верстки.
10. Модульные сетки, используемые в проектировании многостраничных изданий.

Теоретические вопросы к зачету в 6 семестре

1. 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.

Практические задания к зачету с оценкой в 6 семестре

1. Эффективность рекламы в Интернет.
2. Баннеры: принципы создания баннеры,
3. Баннеры и оплата его размещения,
4. Влияние местоположения баннера на его эффективность.
5. Требования к баннерам.
6. Анимационный баннер
7. Современные технологии создания баннеров: gif, flv анимация
8. Эффекты анимации в баннерах
9. Анализ сайта
10. Тенденции в дизайне сайтов

Теоретические вопросы к зачету в 7 семестре

1. Понятия медиапроекта.
2. Понятие, типы и виды медиапроектов.
3. Исследовательский проект.
4. Творческий проект.
5. Игровой проект.
6. Информационный проект.
7. Культурологический проект.
8. Цели и задачи медиапроекта.
9. Этапы и методы проектного моделирования в медиадизайне.
10. Предпроектный анализ: требования к проекту.

Практические задания к зачету с оценкой в 7 семестре

1. Проектный анализ.
2. Понятие оригинал-макета.
3. Создание и управление проектом.
4. Этапы реализация медиапроекта
5. Качественный отбор
6. Написание текста: требования к лексике
7. Подбор видеоряда для медиапроекта
8. Написание заголовков для проекта
9. Написание сценария для проекта
10. Написание заявки на проект

Теоретические вопросы 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.

Практические задания к экзамену в 3 семестре

1. Распространение идей: основные этапы.
2. Цели, задачи, функции паблик-релейшнс.
3. Особенности коммуникативного пространства, распространяемого СМИ.
4. Основные коммуникативные технологии.
5. Средства дизайна в формировании коммуникативных пространств.
6. Визуальные формы рекламной коммуникации: исторический аспект.
7. Мифодизайн: моделирование визуального образа в рекламе.
8. Визуальные коммуникации в современной культуре и экономике.
9. Визуальные коммуникации и реклама в городской среде.
10. Визуальные коммуникации и территориальный брендинг.

Теоретические вопросы 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

Практические задания к экзамену в 5 семестре

1. Силуэтная анимация
2. Технологии компьютерной анимации

3. Песочная анимация: достоинства и недостатки технологии
4. Сфера применения анимации в кино: анализ аналогов.
5. Анимационные технологии в современной рекламе: анализ аналогов.
6. Анимационная реклама в виртуальной среде: анализ аналогов.
7. Виды Интернет-рекламы: санкционированная и несанкционированная реклама в Интернет: анализ аналогов.
8. Баннеры: принципы создания баннеры, баннеры и оплата его размещения, влияние местоположения баннера на его эффективность.
9. Требования к анимационным баннерам: анализ аналогов.
10. Анимационная техника перекидка.

Теоретические вопросы 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,

Практические задания к экзамену в 8 семестре

1. Кодировки символов и выбор кодировок,
2. Типы ссылок в веб-сайте
3. Глобальная структура html документа
4. Стеки и гипертекстовые ссылки.
5. Обзор современных технологий разработки сайтов.
6. Эргономика в проектировании web– страниц.
7. Логическая структура web–сайта.
8. Практическое использование возможностей CSS при разработке web-сайтов.
9. Что представляет собой каскадные таблицы стилей?
10. Что представляет собой проектирование сайта таблицами?

7.3. Система выставления оценок по итогам текущего контроля и промежуточной аттестации

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.

Баллы выставляются за все виды учебной деятельности обучающихся в рамках контактной и самостоятельной работы. Также возможно выставление «премиальных» баллов за дополнительные виды деятельности.

Положительная оценка по дисциплине должна быть выставлена по результатам текущего контроля без дополнительных испытаний в ходе промежуточной аттестации студенту, набравшему более 56 баллов.

Студент, набравший менее 56 баллов, для получения положительной оценки должен пройти дополнительные испытания в ходе промежуточной аттестации. Баллы, набранные в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации, суммируются.

Студент, набравший в ходе текущего контроля более 56 баллов, но желающий повысить свой рейтинговый показатель, проходит дополнительные испытания в ходе промежуточной аттестации.

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

В случае прохождения студентом промежуточной аттестации баллы за прохождение испытания выставляется в соответствии со шкалой, представленной в таблице:

Критерии выставления баллов в ходе промежуточной аттестации

Шкала по БРС	Критерии оценивания
26 – 30	Ответы на вопросы логичные, обнаруживается глубокое знание профессиональных терминов, понятий, категорий, концепций и теорий; очевидны содержательные межпредметные связи; представлена развернутая аргументация выдвигаемых положений, приводятся убедительные примеры; обнаруживается аналитический подход в освещении различных концепций; делаются содержательные выводы, демонстрируется знание специальной литературы в рамках учебного курса и дополнительных источников информации.
20 – 25	Ответы на вопросы изложены в соответствии с планом; в ответе представлены различные подходы к проблеме, но их обоснование недостаточно полное; не всегда очевидны межпредметные связи; аргументация выдвигаемых положений и приводимых примеров не всегда убедительна; наблюдается некоторая непоследовательность анализа материала; выводы правильные, речь грамотная, используется профессиональная лексика; демонстрируется знание основной литературы в рамках учебного курса.
13 – 19	Ответы недостаточно логически выстроены, план ответов соблюдается непоследовательно; раскрытие профессиональных понятий недостаточно развернутое; выдвигаемые положения декларируются, но не в полной мере аргументируются; ответы носят преимущественно теоретический характер, примеры отсутствуют.
0 – 12	В ответах недостаточно раскрыты профессиональные понятия, категории, концепции, теории; наблюдается стремление подменить научное обоснование проблем рассуждениями обыденно-повседневного бытового характера; присутствует ряд серьезных неточностей; выводы поверхностные или отсутствуют.

Формирование оценки текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины с использованием балльно-рейтинговой системы по видам учебной работы представлено в фонде оценочных средств по дисциплине и доводится до обучающихся на первом занятии.

8. 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.

8.1. Перечень основной литературы

1. 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
2. Луптон, Эллен. Графический дизайн. Базовые концепции [Текст] : пер. с англ. / Э. Луптон, Дж. Филлипс. - 2-е изд., доп. и расш. - Санкт-Петербург : Питер, 2017. - 256 с. : цв.ил. - ISBN 978-5-496-01810-4
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

8.2. Перечень дополнительной литературы

1. 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>

8.3. Перечень ресурсов сети «Интернет»

1. Проектирование

8.4. Перечень используемого при осуществлении образовательного процесса по дисциплине лицензионного программного обеспечения

ОС Microsoft Windows
Microsoft Office
Adobe Creative Cloud
Adobe Master Collection CC
Autodesk 3ds Max
Cinema 4D
ZBrush 4R7

8.5. Перечень используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине профессиональных баз данных и информационных справочных систем

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>
Электронная библиотечная система Polpred. <https://polpred.com>
Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>
Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия». <http://www.academia-moscow.ru>
Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

8.6. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
---	---

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории. Набор демонстрационного оборудования и учебно-наглядные пособия
Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории.
Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории.
Помещение для самостоятельной работы	Компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института.
Учебная аудитория для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории.

9. 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 задание 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.