

32

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.Г.ШУХОВА»**  
(БГТУ им. В.Г. Шухова)

УТВЕРЖДАЮ  
Директор института

  
«*ав*» *мая* 2021 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
дисциплины (модуля)

ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

направление подготовки (специальность):

54.03.02 – Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы

Направленность программы (профиль, специализация):

Арт-дизайн

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения  
очная

**Институт технологического оборудования и машиностроения**

**Кафедра технологии машиностроения**

Белгород 2021

Рабочая программа составлена на основании требований:

- Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.02 ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО И НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1010.
- учебного плана, утвержденного ученым советом БГТУ им. В.Г. Шухова в 2021 году.

Составитель: к.т.н., доц.

Инженер



Шопина Е. В.

Жигулина Ю. А.

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры

«14» мая 2021 г., протокол № 11/1

Заведующий кафедрой: д.т.н., проф.



Дуюн Т. А.

Рабочая программа одобрена методической комиссией института

« 20 » мая 2021 г., протокол № 6/1

Председатель: доцент



Герасименко В. Б.

# 1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

| Категория (группа) компетенций | Код и наименование компетенции  | Код и наименование индикатора достижения компетенции   | Наименование показателя оценивания результата обучения по дисциплине  |
|--------------------------------|---|--|---|
| Профессиональная ориентация    | ОПК-3<br>Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; проводить предпроектные изыскания, проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов; выполнять проект в материале | ОПК-3.2<br>Разрабатывает и выдвигает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи, синтезируя набор возможных решений и научно обосновывая свои предложения.                     | <b>Знать:</b><br>- отдельные виды графического дизайна;<br><b>Уметь:</b><br>- различать различные виды изобразительного искусства, светотень, цветоведение, перспективу, основы композиции, и научиться использовать эти знания при работе с программами Corel Draw и Adobe PhotoShop;<br><b>Владеть:</b><br>- навыками графического метода проектирования объектов рекламы   |
|                                |   | ОПК-3.3. Проводит предпроектные изыскания, проектируя, моделируя, конструируя предметы, изделия, товары, промышленные и авторские образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов. | <b>Знать:</b><br>- особенности исторического развития графического дизайна<br><b>Уметь:</b><br>- различать виды графического дизайна<br>- строить шрифты и применять их в проектировании печатной продукции<br>- классифицировать объекты печатной продукции графического дизайна<br>- основами проектирования плакатов, буклетов, логотипов, визиток и пр., создать макет печатной продукции<br><b>Владеть:</b><br>- навыками графического дизайна как средства формирования городской среды |

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
|  | <p><b>ОПК-5</b><br/>Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p> | <p><b>ОПК-5.1</b><br/>Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности, а именно, создавать, редактировать, распечатывать графические файлы. Способен выполнять обмен файлами, содержащими графическую информацию, с применением информационно-коммуникативных технологий</p> | <p><b>Знать:</b><br/>- содержание графической информации ее классификацию и обработку;<br/><b>Уметь:</b><br/>- работать на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и Adobe PhotoShop;<br/><b>Владеть:</b><br/>- умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной);</p> |
|--|---|---|---|

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

**1. Компетенция** ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; проводить предпроектные изыскания, проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов; выполнять проект в материале

Данная компетенция формируется следующими дисциплинами.

| Стадия | Наименования дисциплины                               |
|--------|---|
| 1      | Шрифт и шрифтовая композиция                          |
| 2      | Академический рисунок                                 |
| 3      | Академическая скульптура и пластическое моделирование |
| 4      | Моделирование и макетирование                         |
| 5      | Основы графического дизайна                           |

**2. Компетенция** ОПК-5 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Данная компетенция формируется следующими дисциплинами.

| Стадия | Наименования дисциплины     |
|--------|-----------------------------|
| 1      | Компьютерная графика        |
| 2      | Основы графического дизайна |

### 3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зач. единиц, 144 часов.

Форма промежуточной аттестации **Дифференцированный зачет**

| Вид учебной работы  | Всего часов | Семестр №1 |
|---|-------------|------------|
| Общая трудоемкость дисциплины, час  | 144         | 144        |
| <b>Контактная работа (аудиторные занятия), в т.ч.:</b>  | 53          | 53         |
| лекции  | 17          | 17         |
| лабораторные  | 17          | 17         |
| практические  | 17          | 17         |
| групповые консультации в период теоретического обучения и промежуточной аттестации                              | 2           | 2          |
| <b>Самостоятельная работа студентов, включая индивидуальные и групповые консультации, в том числе:</b>          | 91          | 91         |
| Курсовой проект   |             |            |
| Курсовая работа   |             |            |
| Расчетно-графическое задание  |             |            |
| Индивидуальное домашнее задание   | 9           | 9          |
| Самостоятельная работа на подготовку к аудиторным занятиям (лекции, практические занятия, лабораторные занятия) | 82          | 82         |
| Дифференцированный зачет  |             |            |

## 4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1 Наименование тем, их содержание и объем Курс 2 Семестр 3

| № п/п   | Наименование раздела<br>(краткое содержание)   | Объем на тематический раздел по видам учебной нагрузки, час |                      |                      |                        |
|---|--|---|----------------------|----------------------|------------------------|
|   |  | Лекции  | Практические занятия | Лабораторные занятия | Самостоятельная работа |
| <b>1. Графический дизайн.</b>                                   |  |   |                      |                      |                        |
|   | Введение в курс графического дизайна, сокращенное систематическое изложение предмета в элементарной форме. Предшествует более глубокому детальному изучению предмета и является базовым курсом в профессиональном образовании дизайнеров; отражает взаимосвязи между мышлением дизайнера и рождением объектов проектирования, развивает абстрактно-ассоциативное мышление. История графического дизайна. Анализ исторической составляющей  | 3   | -                    | -                    | 17                     |
| <b>2. Знакомство с программой Corel Draw, и её интерфейсом.</b> |  |   |                      |                      |                        |
|   | Изучение приёмов работы Corel Draw. Рисунок простых форм. Выделение и удаление объектов. Масштабирование. Копирование, изменение размера, перемещение, поворот, наклон, зеркальное отображение объекта. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта. Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов. Комбайн, объединение объектов. Пересечение и исключение. Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов. Работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта. Размещение простого текста в связанных рамках. Вписывание текста в произвольный контур. Художественный текст, размещение на новой текстовой дорожке и вдоль замкнутой траектории. Форматирование художественного текста. Работа с объектом. Форма. Общие сведения об узлах, работа с ними. Редактирование формы эллипса и многоугольников. Эффекты. Оболочка, деформация, перспектива. Объём. Перетекание. Контур, прозрачность. Тень. Фигурная обрезка. Рисование линий. Кривая, кривая Безье, перо, размерные линии, выноски. | 7   | 8                    | 9                    | 32                     |
| <b>3. Знакомство с программой Adobe PhotoShop.</b>              |  |   |                      |                      |                        |
|   | Знакомство с программой Adobe Photoshop, и её интерфейсом. Ознакомление с палитрой инструментов. Изучение приёмов работы с Adobe PhotoShop. Главное меню программы. Палитра инструментов. Инструменты выделения, перемещения и обрезки. Основные палитры программы. Ознакомление с палитрой инструментов. Инструменты рисования и ретуширования. Инструменты заливки. Инструменты коррекции. Измерительные   | 7   | 9                    | 8                    | 33                     |

|  |   |    |    |    |    |
|--|---|----|----|----|----|
|  | инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы. Инструменты ввода текста и работы с текстом. Контуры и фигуры. Палитра Paths. Работа с каналами и масками. Палитра Channels. Дополнительные каналы. Работа со слоями. Палитра Layers. Стили и эффекты. Слойные эффекты. Палитра Styles. Палитра Brush Presets. Параметры палитры кистей. Редактирование изображений. Фильтры, их разновидности и применение. Обработка фотографий. Ретуширование. Раскрашивание контурного изображения. Раскрашивание черно-белой фотографии. Слияние фотографий. Фотомонтаж. (Перенос части изображения в другое окружение). Изменение цвета глаз на фотографии человека. Имитация природных явлений. Текстовые эффекты. Создание рамок. |    |    |    |    |
|  | ВСЕГО:  | 17 | 17 | 17 | 82 |

#### 4.2. Содержание практических занятий

| № п/п      | Наименование раздела дисциплины                           | Тема практического (семинарского) занятия  | К-во часов | К-во часов СРС |
|------------|---|--|------------|----------------|
| семестр №3 |   |  |            |                |
| 1          | Изучение приёмов работы Corel Draw. Рисунок простых форм. | Анализ работы в программе Corel Draw. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта.<br>Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов. Комбайн, объединение объектов.<br>Пересечение и исключение. | 4          | 5              |
| 2          | Комбинирование и объединение объектов.                    | Комбайн, объединение объектов. Пересечение и исключение.   | 4          | 8              |
| 3          | Изучение приёмов работы с Adobe PhotoShop.                | Анализ главного меню программы. Палитра инструментов. Инструменты выделения, перемещения и обрезки. Основные палитры программы.  | 5          | 7              |
| 4          | Ознакомление с палитрой инструментов.                     | Инструменты рисования и ретуширования. Инструменты заливки. Инструменты коррекции.   | 4          | 5              |
| ИТОГО:     |   |  | 17         | 28             |

#### 4.3. Содержание лабораторных занятий

| № п/п      | Наименование раздела дисциплины | Тема лабораторного занятия   | К-во часов | К-во часов СРС |
|------------|---------------------------------|--|------------|----------------|
| семестр №3 |                                 |  |            |                |
| 1          | Приёмы работы Corel Draw.       | Форматирование шрифта.<br>Размещение простого текста в связанных рамках.<br>Вписывание текста в произвольный контур. | 5          | 10             |
| 2          | Художественный текст.           | Художественный текст, размещение на новой текстовой дорожке и вдоль  | 4          | 5              |

|        |                                |   |    |    |
|--------|--------------------------------|---|----|----|
|        |                                | замкнутой траектории.<br>Форматирование<br>художественного текста                             |    |    |
| 3      | Приёмы работы Adobe Photoshop. | Работа со слоями. Палитра Layers. Стили и эффекты. Слойные эффекты. Палитра Styles.           | 4  | 9  |
| 4      | Палитра Brush Presets.         | Параметры палитры кистей. Редактирование изображений. Фильтры, их разновидности и применение. | 4  | 5  |
| ИТОГО: |                                |   | 17 | 29 |

#### 4.4. Содержание курсового проекта/работы

Курсовая работа учебным планом не предусмотрена.

#### 4.5. Содержание расчетно-графического задания, индивидуальных домашних заданий

1. Привести классификацию и описание компьютерной графики (укрупненно).
2. Выбрать «родной» для себя вид графики.
3. Создать в программах Adobe PhotoShop или Corel Draw брошюру, буклет, визитку, рекламный проспект, карту, фирменный бланк, листовку, купон, сертификат, фирменный стиль (по выбору учащегося) на произвольную тему, согласованную с преподавателем.

### 5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

#### 5.1. Реализация компетенций

**1. Компетенция** ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; проводить предпроектные изыскания, проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов; выполнять проект в материале

| Наименование индикатора достижения компетенции   | Используемые средства оценивания                 |
|--|--|
| ОПК-3.2<br>Разрабатывает и выдвигает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи, синтезируя набор возможных решений и научно обосновывая свои предложения. | <i>Дифференцированный зачет<br/>устный опрос</i> |
| ОПК-3.3. Проводит предпроектные изыскания, проектируя, моделируя,  | <i>устный опрос</i>                              |



|  |  |
|--|--|
| конструируя предметы, изделия, товары, промышленные и авторские образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов. |  |
|--|--|

**2. Компетенция** ОПК-5 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

| Наименование индикатора достижения компетенции   | Используемые средства оценивания                 |
|--|--|
| ОПК-5.1<br>Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности, а именно, создавать, редактировать, распечатывать графические файлы. Способен выполнять обмен файлами, содержащими графическую информацию, с применением информационно-коммуникативных технологий | <i>Дифференцированный зачет<br/>устный опрос</i> |


## 5.2. Типовые контрольные задания для промежуточной аттестации

Не предусмотрено

### 5.2.1. Перечень контрольных вопросов (типовых заданий)

Курс 2 Семестр №3

| № п/п | Наименование раздела дисциплины                       | Содержание вопросов (типовых заданий)   |
|-------|---|---|
| 1.    | Графический дизайн.                                   | <p>Назовите первоначальные значения англоязычного понятия «дизайн».</p> <p>Что такое графический дизайн.</p> <p>Какие науки определяют область необходимых знаний дизайнера-графика? Приведите примеры.</p> <p>Векторная графика достоинства и недостатки.</p> <p>Программное обеспечения для векторной графики.</p> <p>Растровая графика достоинства и недостатки.</p> <p>Программное обеспечение для растровой графики.</p> <p>Назовите факторы развития графического дизайна.</p> <p>Каким образом объекты дизайн-графики манипулируют массовым сознанием?</p> <p>Почему именно реклама представляет собой наиболее развивающееся направление графического дизайна?</p> <p>Приведите примеры использования объектов графического дизайна в различных областях массовой информации.</p> |
| 2.    | Знакомство с программой Corel Draw, и её интерфейсом. | <p>В чем заключаются преимущества и недостатки векторной графики.</p> <p>Произойдет ли ухудшение четкости векторного изображения при увеличении его размера. Обосновать почему.</p> <p>Какие объекты создает инструмент Polyline (Полилиния).</p> <p>Для чего служит флажок Scale with Image (Масштабировать вместе с изображением) в диалоговом окне Outline Pen (Перо для</p>   |

|    |  |  |
|----|--|--|
|    |  | <p>контура).<br/>         Каким образом можно создать линию переменной толщины.<br/>         Что произойдет, если выделить и удалить траекторию текста (путь), т.е. только ту управляющую кривую, по которой размещена строка текста.<br/>         Какие действия с текстом можно выполнить командой Arrange &gt; Break Apart (Монтаж &gt; Разъединить).<br/>         Какие начертания шрифта наиболее распространены.<br/>         Что такое Bevel (Фаска) и каковы ее параметры.<br/>         Каково действие линзы «Рыбий глаз».<br/>         Для чего служит Master Page (Шаблонная \ Эталонная \ Главная страница).<br/>         Какие слои по умолчанию не печатаются.<br/>         Что значит термин «не редактируемый слой».<br/>         Как переместить объект на другой слой.<br/>         Каким способом следует помещать пиксельное (растровое) изображение в документ CorelDraw.</p>   |
| 3. | Знакомство с программой Adobe PhotoShop. | <p>Укажите принцип хранения растрового изображения.<br/>         Преимущества растровых изображений.<br/>         Укажите «родной» формат программы Adobe Photoshop.<br/>         Клавиша, используемая в программе для скрытия или отображения всех палитр программы.<br/>         Укажите комбинацию клавиш для отмены выделения.<br/>         Выберите комбинацию клавиш для временного скрытия выделения.<br/>         Чтобы убрать часть выделения из уже выделенной области надо удерживать клавишу.<br/>         Как называется прием, позволяющий менять местами выделенную и невыделенную области.<br/>         Какой слой по умолчанию является заблокированным, а разблокировка возможна только при изменении его статуса.<br/>         Кадрирование изображения.<br/>         Создание текста.</p> <p> Значок в палитре «Слои» обозначает.</p> <p>Какая модель цветов используется для показа изображений на экране монитора.<br/>         На отсканированной фотографии есть разрыв и царапины. Назовите наиболее подходящие инструменты для устранения вышеуказанных дефектов.<br/>         Укажите формат, который является и методом сжатия данных.</p> |

**5.2.2. Перечень контрольных материалов  
для защиты курсового проекта/ курсовой работы**

КП, КР учебным планом не предусмотрены

**5.3. Типовые контрольные задания (материалы)  
для текущего контроля в семестре**

1. Программное обеспечение для растровой графики.
2. Назовите факторы развития графического дизайна.
3. Каким образом объекты дизайн-графики манипулируют массовым сознанием?
4. Почему именно реклама представляет собой наиболее развивающееся направление графического дизайна?
5. Приведите примеры использования объектов графического дизайна в различных областях массовой информации.
6. Что произойдет, если выделить и удалить траекторию текста (путь), т.е. только ту управляющую кривую, по которой размещена строка текста.
7. Какие действия с текстом можно выполнить командой Arrange > Break Apart (Монтаж > Разъединить).
8. Какие начертания шрифта наиболее распространены.
9. Что такое Bevel (Фаска) и каковы ее параметры.
10. Каково действие линзы «Рыбий глаз».
11. Для чего служит Master Page (Шаблонная \ Эталонная \ Главная страница).
12. Какие слои по умолчанию не печатаются.
13. Что значит термин «не редактируемый слой».
14. Как переместить объект на другой слой.
15. Каким способом следует помещать пиксельное (растровое) изображение в документ CorelDraw.
16. Выберите комбинацию клавиш для временного скрытия выделения.
17. Чтобы убрать часть выделения из уже выделенной области надо удерживать клавишу.
18. Как называется прием, позволяющий менять местами выделенную и невыделенную области.
19. Какой слой по умолчанию является заблокированным, а разблокировка возможна только при изменении его статуса
20. Кадрирование изображения.
21. Создание текста.

#### 5.4. Описание критериев оценивания компетенций и шкалы оценивания

Критериями оценивания достижений показателей являются:

| Наименование показателя оценивания результата обучения по дисциплине | Критерий оценивания   |
|--|---|
|  | <p>ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; проводить предпроектные изыскания, проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов; выполнять проект в материале.</p> <p>ОПК-3.2. Разрабатывает и выдвигает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи, синтезируя набор возможных решений и научно обосновывая свои предложения.</p> <p>ОПК-3.3. Проводит предпроектные изыскания, проектируя, моделируя, конструируя предметы, изделия, товары, промышленные и авторские образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов.</p> |
| Знания   | Знание терминов, определений, понятий.  |

|        |   |
|--------|---|
|        | Объем освоенного материала.   |
|        | Полнота ответов на вопросы.   |
|        | Четкость изложения и интерпретации знаний.  |
| Умения | Умение различать различные виды изобразительного искусства, светотень, цветоведение, перспективу, основы композиции, и научиться использовать эти знания при работе с программами Corel Draw и Adobe PhotoShop. |
|        | Умение различать виды графического дизайна.   |
|        | Умение строить шрифты и применять их в проектировании печатной продукции.   |
|        | Умение классифицировать объекты печатной продукции графического дизайна   |
|        | Умение основами проектирования плакатов, буклетов, логотипов, визиток и пр., создать макет печатной продукции   |
|        | Умение работать на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и Adobe PhotoShop  |
| Навыки | Владение навыками графического метода проектирования объектов рекламы.  |
|        | Владение навыками графического дизайна как средства формирования городской среды.   |
|        | Владение умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной).  |

Оценка преподавателем выставляется интегрально с учётом всех показателей и критериев оценивания.

Оценка сформированности компетенций по показателю Знания

| Критерий   | Уровень освоения и оценка             |   |   |   |
|--|---------------------------------------|---|---|---|
|  | 2                                     | 3   | 4                                       | 5   |
| ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; проводить предпроектные изыскания, проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов; выполнять проект в материале. |                                       |   |   |   |
| ОПК-3.2. Разрабатывает и выдвигает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи, синтезируя набор возможных решений и научно обосновывая свои предложения.   |                                       |   |   |   |
| ОПК-3.3. Проводит предпроектные изыскания, проектируя, моделируя, конструируя предметы, изделия, товары, промышленные и авторские образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов.   |                                       |   |   |   |
| Знание терминов, определений, понятий  | Не знает термины и определения        | Знает термины и определения, но допускает неточности формулировок | Знает термины и определения             | Знает термины и определения, может корректно сформулировать их самостоятельно |
| Объем освоенного материала   | Не знает значительной части материала | Знает только основной материал дисциплины, не                     | Знает материал дисциплины в достаточном | Обладает твердым и полным знанием материала дисциплины,                       |

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
|   | дисциплины  | усвоил его деталей  | объеме  | владеет дополнительными знаниями  |
| Полнота ответов на вопросы                | Не дает ответы на большинство вопросов            | Дает неполные ответы на все вопросы                           | Дает ответы на вопросы, но не все - полные                    | Дает полные, развернутые ответы на поставленные вопросы                                       |
| Четкость изложения и интерпретации знаний | Излагает знания без логической последовательности | Излагает знания с нарушениями в логической последовательности | Излагает знания без нарушений в логической последовательности | Излагает знания в логической последовательности, самостоятельно их интерпретируя и анализируя |
|   | Неверно излагает и интерпретирует знания          | Допускает неточности в изложении и интерпретации знаний       | Грамотно и по существу излагает знания                        | Грамотно и точно излагает знания, делает самостоятельные выводы                               |

Оценка сформированности компетенций по показателю Умения

| Критерий  | Уровень освоения и оценка   |  |   |   |
|---|---|--|---|---|
|   | 2   | 3  | 4   | 5   |
| <p>ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; проводить предпроектные изыскания, проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов; выполнять проект в материале.</p> <p>ОПК-3.2. Разрабатывает и выдвигает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи, синтезируя набор возможных решений и научно обосновывая свои предложения.</p> <p>ОПК-3.3. Проводит предпроектные изыскания, проектируя, моделируя, конструируя предметы, изделия, товары, промышленные и авторские образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов.</p> |   |  |   |   |
| Умение различать различные виды изобразительного искусства, светотень, цветоведение, перспективу, основы композиции, и научиться использовать эти знания при работе с программами Corel Draw и Adobe PhotoShop.   | Не умеет различать различные виды изобразительного искусства, светотень, цветоведение, перспективу, основы композиции, и научиться использовать эти знания при работе с программами Corel Draw и Adobe PhotoShop. | Умеет различать различные виды изобразительного искусства, светотень, цветоведение, перспективу, основы композиции, и научиться использовать эти знания при работе с программами Corel Draw и Adobe PhotoShop., но допускает неточности. | Умеет различать различные виды искусства, светотень, цветоведение, перспективу, основы композиции, и научиться использовать эти знания при работе с программами Corel Draw и Adobe PhotoShop. | Уверенно и четко умеет различать различные виды изобразительного искусства, светотень, цветоведение, перспективу, основы композиции, и научиться использовать эти знания при работе с программами Corel Draw и Adobe PhotoShop. |
| Умение различать виды графического  | Не умеет различать виды графического  | Умеет различать виды графического  | Умеет различать виды графического   | Уверенно и четко умеет различать виды графического  |

|   |   |  |  |   |
|---|---|--|--|---|
| дизайна   | дизайна   | дизайна, но допускает неточности.  | дизайна  | дизайна   |
| Умение строить шрифты и применять их в проектировании печатной продукции                                      | Не умеет строить шрифты и применять их в проектировании печатной продукции                                      | Умеет строить шрифты и применять их в проектировании печатной продукции, но допускает неточности.                                      | Умеет строить шрифты и применять их в проектировании печатной продукции                                      | Уверенно и четко умеет строить шрифты и применять их в проектировании печатной продукции                                      |
| Умение классифицировать объекты печатной продукции графического дизайна                                       | Не умеет классифицировать объекты печатной продукции графического дизайна                                       | Умеет классифицировать объекты печатной продукции графического дизайна, но допускает неточности.                                       | Умеет классифицировать объекты печатной продукции графического дизайна                                       | Уверенно и четко умеет классифицировать объекты печатной продукции графического дизайна                                       |
| Умение основами проектирования плакатов, буклетов, логотипов, визиток и пр., создать макет печатной продукции | Не умеет основами проектирования плакатов, буклетов, логотипов, визиток и пр., создать макет печатной продукции | Умеет основами проектирования плакатов, буклетов, логотипов, визиток и пр., создать макет печатной продукции, но допускает неточности. | Умеет основами проектирования плакатов, буклетов, логотипов, визиток и пр., создать макет печатной продукции | Уверенно и четко умеет основами проектирования плакатов, буклетов, логотипов, визиток и пр., создать макет печатной продукции |
| Умение работать на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и Adobe PhotoShop      | Не умеет работать на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и Adobe PhotoShop      | Умеет работать на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и Adobe PhotoShop, но допускает неточности.      | Умеет работать на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и Adobe PhotoShop      | Уверенно и четко умеет работать на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw и Adobe PhotoShop      |

Оценка сформированности компетенций по показателю Навыки

| Критерий   | Уровень освоения и оценка |   |   |   |
|--|---------------------------|---|---|---|
|  | 2                         | 3 | 4 | 5 |
| ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; проводить предпроектные изыскания, проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов; выполнять проект в материале. |                           |   |   |   |
| ОПК-3.2. Разрабатывает и выдвигает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи, синтезируя набор возможных решений и научно обосновывая свои предложения.   |                           |   |   |   |

|  |  |  |  |   |
|--|--|--|--|---|
| ОПК-3.3. Проводит предпроектные изыскания, проектируя, моделируя, конструируя предметы, изделия, товары, промышленные и авторские образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов. |  |  |  |   |
| Владение навыками графического метода проектирования объектов рекламы  | Не владеет навыками графического метода проектирования объектов рекламы                    | Владеет навыками графического метода проектирования объектов рекламы, но допускает неточности.                   | Владеет навыками графического метода проектирования объектов рекламы                   | Уверенно и четко владеет навыками графического метода проектирования объектов рекламы                   |
| Владение навыками графического дизайна как средства формирования городской среды   | Не владеет навыками графического дизайна как средства формирования городской среды         | Владеет навыками графического дизайна как средства формирования городской среды, но допускает неточности.        | Владеет навыками графического дизайна как средства формирования городской среды        | Уверенно и четко владеет навыками графического дизайна как средства формирования городской среды        |
| Владение умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной)  | Не владеет умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной). | Владеет умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной), но допускает неточности. | Владеет умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной) | Уверенно и четко владеет умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной) |

## 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

### 6.1. Материально-техническое обеспечение

| № | Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы     | Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы   |
|---|---|---|
| 1 | Специализированная аудитория для проведения лекционных занятий                | Специализированная мебель, мультимедийный проектор с интерактивной доской, ПК.  |
| 2 | Специализированная лаборатория САПР для курсового и дипломного проектирования | Специализированная мебель, компьютерная техника, подключенная к сети «Интернет» и имеющая доступ в электронную информационно-образовательную среду. |
| 3 | Специализированная лаборатория САПР для курсового и дипломного проектирования | Специализированная мебель, компьютерная техника, подключенная к сети «Интернет» и имеющая доступ в электронную информационно-образовательную среду. |
| 4 | Читальный зал библиотеки для самостоятельной работы                           | Специализированная мебель, компьютерная техника, подключенная к сети «Интернет» и имеющая доступ в электронную информационно-образовательную среду. |

## 6.2. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

| № | Перечень лицензионного программного обеспечения. | Реквизиты подтверждающего документа   |
|---|--|---|
| 1 | Windows 10 Pro                                   | ПодпискаMicrosoftImaginePremiumid: 6f22ecb4-6882-420b-a39b-afba0ace820c. Срок действия до 01.05.2019. |
| 2 | MicrosoftOffice 2016                             | Соглашение №V6328633. Срок действия до 31.10.2020   |

## 6.3. Перечень учебных изданий и учебно-методических материалов

1. Смирнова Л.Э. История и теория дизайна: учеб. пособие / Л.Э.Смирнова. – Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2014 – 224 с.
2. Веселова Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат: учеб. пособие / Ю.В. Веселова, О.Г. Семёнов. – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2012 – 104 с.
3. Муртазина С.А. История графического дизайна и рекламы: учеб. пособие / С.А. Муртазина, В.В. Хамматова; М-во образ. И науки России, Казан. Нац. Исслед. Технол. ун-т. – Казань: Изд-во КНИТУ, 2013 – 124 с.
4. Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна: учеб. пособие / Е.В. Жердев, О.Б. Чепурова, С.Г. Шлеюк, Т.А. Мазурина. – 2-е изд. – Оренбург: ООО ИПК «Университет», 2014 – 255 с.
5. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Прогресс, 1974 Большакова П.П. Упаковка как элемент бренда. – М.: Лаборатория Книги, 2010 – 96 с.
6. Волков В.В. Дизайн рекламы: Учебное пособие. – М.: Книжный дом «Университет», 1999 – 126 с.
7. Каспер Дж. Веркман Товарные знаки. – М.: Прогресс, 1986
8. Кудряшев К.В. Архитектурная графика. – М.: Архитектура-С, 2004 – 94 с.
9. Патернотт Ж. Разработка и создание логотипов и графических концепций. – Ростов н/Д: Феникс, 2008 – 64 с.
10. Рудер Э. Типографика. – М.: Искусство, 1976 – 78 с.
11. Чернихов Я.Г., Соболев Н.А. Построение шрифтов: изд. стереотипное. – М.: Архитектура-С, 2005 – 116 с.
12. Устинов В. Композиция в дизайне. Основы композиционно – художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. – 2-е изд., уточненное и доп. – М.: АСТ: Астель, 2007 – 239 с.

## 6.4. Перечень интернет-ресурсов, профессиональных баз данных, информационно-справочных систем

1. <https://videoinfographica.com/graphic-design/> - Графический дизайн
2. <https://vplate.ru/stil-zhizni/vse-o-firmennom/> - Все о фирменном стиле
3. <https://texterra.ru/blog/chto-takoe-firmennyi-stil-primery-rossiyskikh-kompaniy.html> - Что такое фирменный стиль
4. <https://www.klerk.ru/boss/articles/259109/> - Фирменный стиль: его функции и основные элементы