



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

**«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)**

ИНЖЕНЕРНАЯ ШКОЛА

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель ОП


Р.Е. Тлустый

« 19 » июня 2019

«УТВЕРЖДАЮ»

Заведующий кафедрой
Проектирования архитектурной среды и
интерьера


Р.Е. Тлустый

« 19 » июня 2019

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«История графического дизайна и рекламы»
Направление подготовки 07.03.03 Дизайн архитектурной среды
профиль «Архитектурно-дизайнерское проектирование»
Форма подготовки – очная**

курс 2, семестр 3
лекции – 36 час.
практические занятия – не предусмотрены
лабораторные работы – не предусмотрены
всего часов аудиторной нагрузки – 36 час.
в том числе с использованием МАО: 36 час.
самостоятельная работа – 9 час.
в том числе на подготовку к экзамену- 27 час.
контрольные работы – не предусмотрены
курсовая работа – не предусмотрена
экзамен-3 семестр

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 07.04.03 Дизайн архитектурной среды, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 08.06. 2017 г. № 510

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры Проектирования архитектурной среды и интерьера протокол № 11 от 05 июня 2019 г.

Заведующий кафедрой Р.Е.Тлустый
Составитель: доцент каф. ПАСИ Е.А. Мовчан

Владивосток
2019

Оборотная сторона титульного листа РПУД

I. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от «_____» _____ 20__ г. № _____

Заведующий кафедрой _____
(подпись) (И.О. Фамилия)

II. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от «_____» _____ 20__ г. № _____

Заведующий кафедрой _____
(подпись) (И.О. Фамилия)

ABSTRACT

Bachelor's/Specialist's/Master's degree in 07.03.03 Design of architectural environment

Study profile of «Designing the urban environment»

Course title: History of graphic design and advertising

Basic (variable) part of elective subjects Block 1, 2 credits

Instructor: Movchan Ekaterina Aleksandrovna

At the beginning of the course a student should be able to:

GPC-2 - Ability to integrate architectural and design components in the formation of the subject-space environment, to the creative perception of utilitarian-practical requirements of man and society in the formation of objects of the architectural environment and Transformation of these requirements into perspective models of the organization of the modern way of life, to adequate and expressive display in the design materials utilitarian-practical, artistic characteristics and parameters of the projected environment

Learning outcomes:

GPC-1 - the ability to shape the architectural environment as a synthesis of subject (design), spatial (architecture), natural (ecology) and artistic (visual culture) components and circumstances of human life and

GPC-3 –the ability to mutually agree upon the various means and factors of design, integrate diverse forms of knowledge and skills in the development of design solutions, coordinate interdisciplinary goals, think creatively, initiate innovative solutions and act as a leader in the design process

GPC-5 –ability in the development of design projects to apply knowledge of related disciplines, to act creatively and technically competent in using modern computer 3D technologies and graphic programs, innovative construction and finishing materials, structures, life support systems and energy saving

GPC-8 -ability to develop tasks for environmental design projects by defining the needs of society, specific customers and users, to conduct a comprehensive assessment of the requirements for urban, industrial and recreational environments

GPC-9 ability to demonstrate spatial imagination, developed artistic taste, knowledge of methods of modeling and harmonization of artificial habitat; ability to use the achievements of visual culture in the development of projects

Course description:

The discipline "History of graphic design and advertising" is based on the disciplines already studied, such as "Professional means of presenting the project", "Composition in architecture and design", "Architectural analytical drawing". In turn, it is the "Foundation" for the study of the discipline "Subject content of the architectural environment" and diploma design. The content of the discipline covers a range of issues related to the need to create a holistic view of the activities of the bachelor in the field of graphic design, taking into account the knowledge of compositional modeling, the color of the environment and typographic studies, helping to orientate in the variety of related design and inseparable from it activities, to include students in the active process of searching for the implementation of ideas, to give an understanding of the essence and social significance of their future profession. In the course of studying of this discipline the idea of the basic principles of work of the graphic designer in the field of development of corporate style and its elements, advertizing and visual communications is formed. This determines the specific area of professional activity and interrelationship in the integral system of knowledge.

The purpose of discipline:

* To study the theoretical foundations of visual design and practical methods of working with color, composition of various levels of complexity. The results obtained in this course will be needed by specialists in various fields of design, in the field of modern technologies and computer graphics techniques.

Course objectives:

- * Give students an idea of the professional activities of the graphic designer;
- * The use of artistic means of composition, color, lighting design to solve design problems for further use in web design, advertising design, environment design and computer graphics;
- * Learn how to create design objects in various fields of design, using the methodology of design.

Main course literature:

1. Khvorostov D. A. 3D Studio Max + Vray. Design environmental design: textbook /D. A. khvorostiv. - Moscow: Forum: SIC INFRA-M, 2015. - 272. <http://znanium.com/bookread.php?book=460461> ABS "Synium (rus)
2. Lupton E. Graphic design from idea to implementation. SPb.: Peter's publishing house. 2014, 184 pages. (rus)
3. Golubeva O. design principles. M.: Publishing House V. Shevchuk. 2014, 132 pages. (rus)

Form of final control: exam.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «История графического дизайна и рекламы»

Дисциплина разработана для студентов, обучающихся по направлению подготовки 07.03.03 Дизайн архитектурной среды и входит в часть дисциплин по выбору Блока 1 Дисциплины (модули) учебного плана (Б1.В.ДВ.3).

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 часа (2 зачётные единицы). Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (36 часов) и самостоятельная работа студента (9 часов, в том числе 27 часов на экзамен). Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре. Форма контроля по дисциплине – экзамен.

Дисциплина «История графического дизайна и рекламы» опирается на уже изученные дисциплины, такие как «Профессиональные средства подачи проекта», «Композиция в архитектуре и дизайне», «Архитектурный аналитический рисунок». В свою очередь она является «фундаментом» для изучения дисциплины «Предметное наполнение архитектурной среды» и дипломного проектирования. Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с необходимостью создания целостного представления о деятельности бакалавра в области графического дизайна с учетом знаний композиционного моделирования, колористики среды и типографского дела, помогая сориентироваться в многообразии смежной с дизайном и неразрывной от него деятельностью, включить студентов в активный процесс поиска реализации задуманных идей, дать понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии. В процессе изучения данной дисциплины формируется представление об основных принципах работы графического дизайнера в области разработки фирменного стиля и его элементов, рекламы и визуальных коммуникаций. Это определяет конкретную область профессиональной деятельности и взаимосвязи в целостной системе знаний.

Цель дисциплины:

- Изучить теоретические основы визуального дизайна и практические приемы работы с цветом, композицией различного уровня сложности. Результаты, полученные на этом курсе, понадобятся специалистам в различных сферах дизайна, в области современных технологий и приемах компьютерной графики.

Задачи дисциплины:

- Дать студентам представление об профессиональной деятельности дизайнера-графика;
- Использование художественных средств композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования для дальнейшего использования в веб-дизайне, дизайне рекламы, дизайне среды и компьютерной графики;
- Научиться создавать дизайн-объекты в различных сферах дизайна, используя методику дизайн-проектирования.

Планируемые результаты обучения по данной дисциплине (знания, умения, владения), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют этапы формирования следующих компетенций:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
(ПК-3) способностью взаимно согласовывать различные средства и факторы проектирования, интегрировать разнообразные формы знания и навыки при разработке проектных решений, координировать междисциплинарные цели, мыслить творчески, инициировать новаторские решения и осуществлять функции лидера в проектом процессе	знает	основные законы формирования визуальных коммуникаций
	умеет	Координировать и согласовывать различные средства и факторы при разработке проектных решений
	владеет	методами решения задач визуальной коммуникации в аспекте междисциплинарных связей
(ПК-8) способностью разрабатывать	знает	типологию и номенклатуру элементов фирменного стиля и

задания на средовые дизайн-проекты путем определения потребностей общества, конкретных заказчиков и пользователей, проводить комплексную оценку требований к городской, промышленной и рекреационной среде обитания		современные тенденции и изменения в социально психологическом аспекте потребностей общества
	умеет	использовать в профессиональной деятельности знания аспектов графического дизайна, определяющие направление развития представлений о принципах предметно-пространственной организации средовых объектов и систем
	владеет	необходимой базой приемов и средств для возможности проектирования в ключе современного парадигмы устойчивого развития общества и архитектуры с позиции видео экологии
(ПК-9) способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания; способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов	знает	Приемы и методы гармонизации антропогенной среды
	умеет	использовать в профессиональной деятельности достижения визуальной культуры при разработке проектов
	владеет	способностью демонстрировать пространственное воображение и развитый художественный вкус

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Графический дизайн и фирменный стиль» применяются следующие методы активного обучения: проблемное обучение, проектирование, консультирование и рейтинговый метод.

I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Раздел I. История графического дизайна (6 час.)

Тема 1. Исторический экскурс по видам графического дизайна

Графический дизайн – возникновение понятия. Реклама и фирменный стиль в истории человечества.

Раздел II. Графический дизайн и фирменный стиль (30 час.)

Тема 1. Проектирование в графическом дизайне

Графический дизайн. Сфера применения. Полиграфическая база: рамки и возможности. Проект как совокупность различных видов деятельности. Социальные функции графического дизайна. Классификация объектов графического дизайна.

Тема 2. Логотип, фирменный знак, товарный знак. Разработка. Регистрация.

Тема 3. Элементы фирменного стиля. Бренбук. Идентификация.

Тема 4. Печатная продукция. Типография. Макет.

Тема 5. Реклама и дизайн среды. Архитектура и графический дизайн. Визуальные коммуникации. Рекламные носители.

II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Практических и лабораторных работ по дисциплине «История графического дизайна и рекламы» не предусмотрено учебным планом.

III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «История графического дизайна и рекламы» представлено в Приложении 1 и включает в себя:

план-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине, в том числе примерные нормы времени на выполнение по каждому заданию;

Самостоятельная работа над изучением материала согласно учебному плану составляет 9 часов, в том числе 27 – на подготовку к экзамену. При введении рейтинговой системы, возможно получение досрочного экзамена, при условии выполнения объема самостоятельных работ.

При самостоятельной работе студент должен ознакомиться с основными учебниками и учебными пособиями, дополнительной литературой и иными доступными литературными источниками. При работе с литературой по конкретным темам курса, в том числе указанным для самостоятельной проработки, основное внимание следует уделить важнейшим понятиям, терминам, определениям, для скорейшего усвоения которых целесообразно вести конспект.

IV. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/п	Контролируемые модули/ разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Исторический экскурс по видам графического дизайна	ПК-1	Знает	ПР-7	-
			умеет	ПР-7	-
			владеет		-
2	Проектирование в графическом дизайне	ПК-3	Знает	ПР-7	-
			умеет	ПР-7	-
			владеет		-
3	Логотип, фирменный знак, товарный знак. Разработка. Регистрация.	ПК-5	Знает	ПР-7	-
			умеет	ПР-13	-
			владеет		-
4	Элементы фирменного стиля. Бренбук. Идентификация.	ПК-5	Знает	ПР-7	-
			умеет	ПР-13	-
			владеет		-
5	Печатная продукция. Типография. Макет.	ПК-8	Знает	ПР-7	-
			умеет	ПР-13	-
			владеет		-

6	Реклама и дизайн среды. Архитектура и графический дизайн. Визуальные коммуникации. Рекламные носители.	ПК-9	Знает	ПР-7	
			умеет	ПР-13	
			владеет		

Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 2.

V. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

1. Г. Тимофеев, Е. Тимофеева. Графический дизайн. Ростов-на-Дону : Феникс, 2002. 319 с.
2. Хворостов Д.А. 3D Studio Max + VRay. Проектирование дизайна среды: Учебное пособие /Д.А. Хворостов. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 272 с. <http://znanium.com/bookread.php?book=460461> ЭБС "Знаниум"
3. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения. СПб.: Изд-во «Питер». 2014 г., 184 стр.
4. Голубева О. Основы проектирования. М.: Издательство В. Шевчук. 2014 г., 132 стр.

Дополнительная литература

1. Мазурина Т.А. Дизайн визуального стиля бренда: теория и методология. Мир науки, культуры, образования. 2014. № 5 (48). С. 190-194.

2. Мазурина Т.А. Бионическое формообразование в графическом дизайне: учебное пособие/Оренбургский государственный университет, 2009.- 133 с.

http://www.bibliorossica.com/book.html?search_query=%D0%9C%D0%B0%D0%B7%D1%83%D1%80%

3. Лепская Н. А. Художник и компьютер. Учебное пособие. - М.: "Когито-Центр", 2013. - 172 с.: ил

[http://www.bibliorossica.com/book.html?ЭБС"Библиороссика";](http://www.bibliorossica.com/book.html?ЭБС)

search_query=%D0%9B%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%88%D0%B0%D1%84%D1%82%D0%BD%D1%ЭБС "Библиороссика"

3. Сурина М.О. Цвет и символ в искусстве, дизайне, архитектуре. Ростов-на-Дону. ИЦ Март., 2006

4. Товарные знаки и логотипы. М., Тигра, 2011

5. Михайлов С. История дизайна. М. Союз дизайнеров России. 2002

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети

«Интернет»

1. <http://www.saatchi-gallery.co.uk> - Сайт посвящен современному искусству различных жанров;
2. <http://www.artanum.ru> Официальный сайт Московского союза художников, освещающий выставки, профессиональную деятельность художников;
3. <http://www.compuart.ru> На сайте рассматриваются проблемы современного компьютерного дизайна;
4. <http://artru.info> Каталог работ художников
5. <http://kak.ru> Сайт, посвященный актуальным вопросам графического дизайна.

Перечень информационных технологий и программного обеспечения

Для обеспечения успешного изучения дисциплины «История графического дизайна и рекламы» необходимы следующие информационные технологии и программное обеспечение. Лекционная аудитория должна быть оборудована мультимедийной установкой с доступом в интернет для показа презентаций и интернет материалов. У студента должен быть пакет программного обеспечения для самостоятельной работы: Microsoft Word, Adobe Photoshop, CorelDRAW, Autodesk 3ds Max.

VI. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические указания по освоению дисциплины «История графического дизайна и рекламы» включает описание последовательности действий обучающихся, т.е. алгоритм изучения дисциплины.

Необходимую теоретическую часть студент получает из лекций аудиторных занятий, часть самостоятельной работы тратит на знакомство с заданной литературой. Контроль проходит в виде проверки конспектов лекционного материала.

Достаточно значимой частью освоения дисциплины «История графического дизайна и рекламы» является самостоятельная работа студента, которая связаны с получением умений и навыков работы в области графического дизайна и визуальных коммуникаций, а также с будущей дипломной работой студента. Результатом самостоятельной работы студента служит альбом графических материалов по дисциплине. Оценивается как творческое задание.

VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для обеспечения успешного изучения дисциплины «История графического дизайна и рекламы» необходимы следующие информационные технологии и программное обеспечение. Лекционная аудитория должна быть оборудована мультимедийной установкой с доступом в интернет для показа презентаций и интернет материалов. У студента должен быть пакет программного обеспечения для ведения лабораторных работ Microsoft Word, Adobe Photoshop, CorelDRAW, Autodesk 3ds Max.



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ИНЖЕНЕРНАЯ ШКОЛА

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ
РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ**
по дисциплине «История графического дизайна и рекламы»
Направление подготовки 07.03.03 Дизайн архитектурной среды
профиль «Проектирование городской среды»
Форма подготовки очная

**Владивосток
2015**

План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Дата/сроки выполнения	Вид самостоятельной работы	Примерные нормы времени на выполнение	Форма контроля
1	сентябрь	Концепция проекта. Разработка логотипа	6 час	ПР-13
2	октябрь	Работа с колористическим ключом. Выбор элементов фирменного стиля для разработки	6 час	ПР-13
3	ноябрь	Визитка, листовка, внутренняя документация, буклет, плакат-афиша.	9 час	ПР-13
4	декабрь	Визуальная коммуникация. Объемный знак. Фасадная реклама	6 час	ПР-13
5	январь	Оформление альбома и сдача	3 час	ПР-13

Рекомендации по самостоятельной работе студентов

Методические указания к 1. Концепция проекта. Разработка логотипа.

На основе лекционного материала и знакомства с рекомендованной литературой студенту предлагается выполнить творческое задание по разработке пакета элементов фирменного стиля на заданную тему.

Темы творческих заданий приведены в Приложении 2.

Первым этапом выполнения творческого задания является разработка фирменного знака или логотипа. Поиск образа логотипа происходит в эскизировании. Идет поиск композиционной, цветовой и шрифтовой частей. Преподаватель направляет студента путем индивидуального консультирования.

Методические указания к 2. Работа с колористическим ключом. Выбор элементов фирменного стиля для разработки.

Студентом подбираются варианты колористических ключей. Из них отбираются основные и дополнительные цвета фирменного стиля, оформленные кодом RGB. Утверждается список элементов фирменного стиля, т.е состав брендбука.

Методические указания к 3. Визитка, листовка, внутренняя документация, буклет, плакат-афиша.

После разработки и утверждения колористического ключа и логотипа, студент приступает к разработке остальных элементов фирменного стиля. Информацией по проектированию элементов служит информация из лекционного материала и литературных источников.

Методические указания к 4. Визуальная коммуникация. Объемный знак. Фасадная реклама.

На основе логотипа разрабатывается объемный знак или установка, которая обычно располагается на входной территории объекта или перед непосредственным входом в здание и сооружение. Фасадная реклама разрабатывается в аспекте средового дизайна и тесно связана с архитектурой объекта.

Визуальная коммуникация – это всевозможные указатели, таблички, лайтбоксы, напольные объекты, трехмерные элементы среды информационного характера и т.д.

Методические указания к 5. Оформление альбома и сдача.

Альбом материалов по дисциплине «История графического дизайна и рекламы» оформляется по правилам оформления, принятым в ДВФУ. Титульный лист выглядит как титульный лист реферата. Далее следует лист с составом альбома. Затем следует пояснительная записка, где расписывается выбранная тема и принятая концепция. Характеризуется метод реализации концепции в логотипе и фирменном стиле в целом. За ней следует колористический ключ с основными и дополнительными цветами. Далее каждый элемент фирменного стиля размещается на отдельном листе с указанием габаритных размеров.

Формат альбома А4. Сдается в печатном и электронном виде.



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ИНЖЕНЕРНАЯ ШКОЛА

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине «Графический дизайн и фирменный стиль»
Направление подготовки 07.03.03 Дизайн архитектурной среды
профиль «Проектирование городской среды»
Форма подготовки очная

Владивосток
2015

Паспорт ФОС

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
(ПК-1) способностью формировать архитектурную среду как синтез предметных (дизайн), пространственных (архитектура), природных (экология) и художественных (визуальная культура) компонентов и обстоятельств жизнедеятельности человека и общества	знает	основные законы формирования художественных компонентов среды
	умеет	Формировать элементы фирменного стиля в синтезе архитектурно-дизайнерских решений
	владеет	методами идентифицирования компонентов дизайна среды
(ПК-3) способностью взаимно согласовывать различные средства и факторы проектирования, интегрировать разнообразные формы знания и навыки при разработке проектных решений, координировать междисциплинарные цели, мыслить творчески, инициировать новаторские решения и осуществлять функции лидера в проектном процессе	знает	основные законы формирования визуальных коммуникаций
	умеет	Координировать и согласовывать различные средства и факторы при разработке проектных решений
	владеет	методами решения задач визуальной коммуникации в аспекте междисциплинарных связей
(ПК-5) способностью при разработке дизайн-проектов применять знания смежных дисциплин, действовать креативно и технически грамотно при использовании современных компьютерных 3Д технологий и графических программ, инновационных строительных и отделочных материалов, конструкций, систем жизнеобеспечения и энергосбережения	знает	Этапы технической работы и документации с работой со смежными отраслями и отделами в проектировании
	умеет	определять на основе обобщений, следующих из содержания дисциплины, перспективы развития положений о профессиональных принципах приемов формирования визуальной коммуникации среды
	владеет	Знаниями и навыками работы в графических программах
(ПК-8) способностью разрабатывать задания на средовые дизайн-проекты путем определения потребностей общества, конкретных заказчиков и пользователей, проводить комплексную оценку требований к городской, промышленной и рекреационной среде обитания	знает	типологию и номенклатуру элементов фирменного стиля и современные тенденции и изменения в социально психологическом аспекте потребностей общества
	умеет	использовать в профессиональной деятельности знания аспектов графического дизайна, определяющие направление развития

		представлений о принципах предметно-пространственной организации средовых объектов и систем
	владеет	необходимой базой приемов и средств для возможности проектирования в ключе современного парадигмы устойчивого развития общества и архитектуры с позиции видео экологии
(ПК-9) способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания; способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов	знает	Приемы и методы гармонизации антропогенной среды
	умеет	использовать в профессиональной деятельности достижения визуальной культуры при разработке проектов
	владеет	способностью демонстрировать пространственное воображение и развитый художественный вкус

№ п/п	Контролируемые модули/ разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства -	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Исторический экскурс по видам графического дизайна	ПК-1	Знает	ПР-7	-
			умеет	ПР-7	-
			владеет		-
2	Проектирование в графическом дизайне	ПК-3	Знает	ПР-7	-
			умеет	ПР-7	-
			владеет		-
3	Логотип, фирменный знак, товарный знак. Разработка. Регистрация.	ПК-5	Знает	ПР-7	-
			умеет	ПР-13	-
			владеет		-
4	Элементы фирменного стиля. Бренбук. Идентификация.	ПК-5	Знает	ПР-7	-
			умеет	ПР-13	-
			владеет		-
5	Печатная продукция. Типография. Макет.	ПК-8	Знает	ПР-7	-
			умеет	ПР-13	-
			владеет		-
6	Реклама и дизайн	ПК-9	Знает	ПР-7	

среды. Архитектура и графический дизайн. Визуальные коммуникации. Рекламные носители.	умеет	ПР-13	
	владеет		

Шкала оценивания уровня сформированности компетенций

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции		критерии	показатели
(ПК-1) способностью формировать архитектурную среду как синтез предметных (дизайн), пространственных (архитектура), природных (экология) и художественных (визуальная культура) компонентов и обстоятельств жизнедеятельности человека и общества	знает (пороговый уровень)		только основной материал, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала.	испытывает затруднения при выполнении практических работ.
	умеет (продвинутый)		твердо знает материал, грамотно и, по существу, излагает его, не допуская существенных неточностей	в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.
	владеет (высокий)		программным материалом, знаниями, умениями и навыками всех компетенций	Не испытывает затруднения при выполнении практических работ.

			дисциплины	
<p>(ПК-3) способностью взаимно согласовывать различные средства и факторы проектирования, интегрировать разнообразные формы знания и навыки при разработке проектных решений, координировать междисциплинарн ые цели, мыслить творчески, инициировать новаторские решения и осуществлять функции лидера в проектном процессе</p>	знает (пороговый уровень)		только основной материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательнос ти в изложении программного материала.	испытывает затруднения при выполнении практических работ.
	умеет (продвинутой)		твердо знает материал, грамотно и, по существу, излагает его, не допуская существенных неточностей	в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.
	владеет (высокий)		программным материалом, знаниями, умениями и навыками всех компетенций дисциплины	Не испытывает затруднения при выполнении практических работ.
<p>(ПК-5) способностью при разработке дизайн- проектов применять знания смежных дисциплин, действовать креативно и технически грамотно при</p>	знает (пороговый уровень)		только основной материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической	испытывает затруднения при выполнении практических работ.

использовании современных компьютерных технологий 3Д и графических программ, инновационных строительных отделочных материалов, конструкций, систем жизнеобеспечения и энергосбережения			последовательно сти в изложении программного материала.	
	умеет (продвинутый)		твердо знает материал, грамотно и, по существу, излагает его, не допуская существенных неточностей	в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.
	владеет (высокий)		программным материалом, знаниями, умениями и навыками всех компетенций дисциплины	Не испытывает затруднения при выполнении практических работ.
(ПК-8) способностью разрабатывать задания на средовые дизайн-проекты путем определения потребностей общества, конкретных заказчиков и пользователей, проводить комплексную оценку требований к городской, промышленной и рекреационной среде обитания	знает (пороговый уровень)		только основной материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательно сти в изложении программного материала.	испытывает затруднения при выполнении практических работ.
	умеет (продвинутый)		твердо знает материал, грамотно и, по существу, излагает его, не допуская существенных неточностей	в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми

				навыками и приемами их выполнения.
	владеет (высокий)		программным материалом, знаниями, умениями и навыками всех компетенций дисциплины	Не испытывает затруднения при выполнении практических работ.
<p>(ПК-9) способностью демонстрировать пространственное воображение, развитый художественный вкус, владение методами моделирования и гармонизации искусственной среды обитания; способностью использовать достижения визуальной культуры при разработке проектов</p>	знает (пороговый уровень)		только основной материал, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала.	испытывает затруднения при выполнении практических работ.
	умеет (продвинутый)		твердо знает материал, грамотно и, по существу, излагает его, не допуская существенных неточностей	в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.
	владеет (высокий)		программным материалом, знаниями, умениями и навыками всех компетенций дисциплины	Не испытывает затруднения при выполнении практических работ.

Методические рекомендации, определяющие процедуры оценивания результатов освоения дисциплины

Контроль успеваемости дисциплины «История графического дизайна и рекламы» осуществляется учетом посещений занятий, ведение конспекта лекций и выполнения самостоятельной работы студентом. Оценивание осуществляется по 5-ти бальной системе. При успешном выполнении плана дисциплины, т.е. выполнении всех вышеперечисленных условий, студенту автоматически проставляется экзамен.

Для осуществления самостоятельной работы студенту предлагается на выбор следующие темы к разработке элементов фирменного стиля:

1. Предприятие общественного питания
2. Завод или фабрика
3. Парк или место городского отдыха
4. Учреждение культуры (музей, театр, галерея)
5. Городское мероприятие (праздник, фестиваль)
6. Жилой или общественный центр

Если студент не выполнил необходимых требований для получения автоматического проставления экзамена: посещение 2/3 лекционных занятий, выполнения самостоятельной работы, то студент выходит на экзамен с минимальными условиями выполнения плана дисциплины: посещение 1/2 лекционных занятий и выполнения 1/2 самостоятельной работы.

На экзамене студент отвечает по билетам, каждый содержит два теоретических вопроса и одно практическое задание. Время подготовки 1 час 30 мин. Ответы принимаются в устной форме с обязательным графическим сопровождением ответа и графической частью на формате листа А.

Контрольные вопросы к экзамену.

1. Графический дизайн.
2. Сфера применения.
3. Полиграфическая база: рамки и возможности.
4. Проект как совокупность различных видов деятельности.
5. Социальные функции графического дизайна.
6. Классификация объектов графического дизайна.
7. Эскиз. Фиксирование вариантов.
8. Этапное планирование работы.
9. Вербальная формула проекта.
10. Стимулирование творческого поиска силой слова.
11. Варианты названия проектов.
12. Фактор времени.
13. Итог работы - завершённый проект.
14. Графика. Виды графики, тиражная графика.
15. Графика в книге, плакате.
16. Типографика.
17. Шрифтовая графика как самостоятельный вид проектирования в графическом дизайне.
18. Пластика. Скульптура. Фотография.
19. Цвет как композиционная составляющая проекта.
20. Структура сложных проектов - синтез.
21. Композиционные решения.
22. Понятие стиля, стилистики. Серия и серийность.
23. Композиционные решения в графическом дизайне.
24. Формат и композиция плаката.
25. Поиск темы плаката в рамках предложенной тематики.
26. Эскизы с поиском темы, композиции, цветового решения.
27. Цифровые технологии графического дизайна на примере одностраничного документа.

28. Программы для графического дизайна. Сравнение параметров.
29. Выбор варианта эскиза для дальнейшей разработки.
30. Объемно-плоскостные приемы макетирования.
31. Место шрифта (знака) в системе проектирования печатной продукции.
32. Основные элементы книжного дизайна.
33. Серийность. Признаки и рамки серийности.
34. Модулирование (пропорционирование) в типографике.
35. Формат. Поля.
36. Система восприятия разворотов и временной характер воздействия на читателя-«зрителя».
37. Цифровые технологии.
38. Верстка и ее структурная роль в проектировании.
39. Виды иллюстрации.
40. Технические возможности полиграфии в искусстве книги.
41. Макет книги.
42. Ассоциативное решение. Цифровые технологии.
43. Цифровая графика и обработка «ручной» графики для печати.
44. Графические программы.
45. Структура и иерархическая соподчиненность.
46. Способы выделения в тексте.
47. Заголовок. Цифровые технологии.
48. Плоскость и глубина. Фактура слова.
49. Шрифтовой плакат.
50. Журнальный макет.
51. Рекламные модули, полосы.
52. Буклет с экспрессивным шрифтовым решением.
53. Марка, логотип, товарный знак.
54. Графика и простота знака.
55. Фактура как средство композиции.

56. Способы печати и тиснения. Цифровые технологии.
57. Подготовка оригиналов для типографии.
58. Суперобложка, различных видов.
59. Современные дизайнерские решения.
60. Футляр. Конструирование.
61. Упаковка как защита и структурный элемент.
62. Особенности восприятия рекламы.
63. Слоган как форма программирования.
64. Графические и композиционные решения.
65. Структура упаковки. Расчет размеров.
66. Композиция выставки.
67. Особенности восприятия зрителем.
68. Масштабность.
69. Эргономика.
70. Время и движение в пространстве.
71. Графические композиции большого масштаба в интерьере и городской среде.
72. Принципы оп-арта в графических проектах большого масштаба для средового дизайна замкнутых и открытых пространств.
73. Суперграфика как элемент синтеза искусств.
74. Разработка фирменного стиля.
75. Рекламный буклет.
76. Упаковка. Дизайн упаковки.
77. Суперграфика в интерьере. Иллюзии пространства и плоскости.

Практическое задание к экзамену:

1. Логотип фабрики мороженого
2. Фирменный знак фестиваля средневековья
3. Визитная карточка гольф клуба
4. Листовка театрального представления

5. Товарный знак магазина игрушек
6. Плакат жилого комплекса
7. Билборд социальной рекламы
8. Листовка фестиваля уличных видов спорта
9. Логотип ботанического сада
10. Визитка базы семейного отдыха