

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Юров Сергей Серафимович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 07.08.2023 09:37:17  
Уникальный программный ключ:  
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

**УТВЕРЖДАЮ**  
Ректор  
от « 18 » февраля 2021 г.  
**С.С. Юров**



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.В.ДЭ.01.02 «ТИПОЛОГИЯ ДИЗАЙНА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Дизайн в цифровой среде»

**Форма обучения:**

очная

**Москва – 2021**

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.


Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России, член Московского союза художников.

«20» января 2021 г.  /Т.Н. Михалина /  
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ  / В.В. Самсонова /  
(подпись)

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД  / Е.А. Дубоносова /  
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Целью:** приобретение студентами теоретических знаний по типологии приемов, используемых в дизайне, практических умений их использовать в работе над различными дизайн-проектами.

**Задачи:**

- приобрести теоретические знания и практические навыки в создании элементов дизайн-проектов;
- познакомиться с новыми ходами в искусстве дизайна;
- ориентироваться в многообразии графических стилей и форм современной визуальной среды.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули)

**Часть:** Часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективные дисциплины

**Осваивается:** 5 семестр

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 – способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии;

ПК-2 – способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования;

ПК-3 – способен проектировать корпоративную айдентику и системы визуальной коммуникации.

## 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<b>ПК-1</b> Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии	<b>ПК 1.1.</b> Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира	<b>Знать:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы <b>Уметь:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов <b>Владеть:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ПК-2</b> Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования</p>	<p><b>ПК 2.1.</b> Определяет группы пользователей интерфейса и проектирует логику работы каждой группы с интерфейсом</p>	<p><b>Знать:</b> виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных <b>Уметь:</b> анализировать логику работы пользователей интерфейса <b>Владеть:</b> способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>
<p><b>ПК-3</b> Способен проектировать корпоративную айдентику и системы визуальной коммуникации</p>	<p><b>ПК 3.1.</b> Проектирует корпоративную айдентику и адаптирует ее для нужд бизнеса в цифровой среде</p> <p><b>ПК 3.2.</b> Проектирует системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>	<p><b>Знать:</b> принципы и требования к корпоративной айдентике <b>Уметь:</b> адаптировать корпоративную айдентику в цифровой среде с учетом нужд бизнеса <b>Владеть:</b> способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентику к потребностям бизнеса в цифровой среде</p> <p><b>Знать:</b> требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля <b>Уметь:</b> синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль <b>Владеть:</b> способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Типология дизайна» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 3 з.е. / 108 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<b>Аудиторные занятия</b>	72
<i>в том числе:</i>	
Лекции	36
Практические занятия	
Лабораторные работы	-
<b>Самостоятельная работа</b>	36
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Вид	Зачет с оценкой
Трудоемкость (час.)	-
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	3 з.е. / 108 час.

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
		Очная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
2	Маска	3	3	-	3
3	Ритм и акцент	3	3	-	3
4	Рекурсия	3	3	-	3
5	Сетка	3	3	-	3
6	Дорисовать	3	3	-	3
7	Пополам	3	3	-	3
8	Многослойность	3	3	-	3
9	Минимализм	3	3	-	3
10	Коллаж	3	3	-	3
11	Разрушение	3	3	-	3
12	Симметрия	3	3	-	3
Итого (часов)		36	36	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет с оценкой</b>			
<b>Всего по дисциплине:</b>		108 / 3 з.е.			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема №1. Стилизация***

Студенты учатся работать в стиле выбранного дизайнера и выбранного художественного стиля. Тема помогает настроить художественный вкус, понять стилистику дизайнера.

### ***Тема №2. Маска***

Изучение приемов наложения и маски в работе над обложкой книги, подбор необходимой стилистики.

### ***Тема №3. Ритм и акцент***

Изучение приема ритма и акцента для работы над диском или пластинкой.

### ***Тема №4. Рекурсия***

Создать рисунок или фотомонтаж в технике «мизанабим». Mise en abyme (в переводе с французского – помещённый в бездну) – рекурсивная художественная техника, известная как «сон во сне», «рассказ в рассказе», «спектакль в спектакле», «фильм в фильме» или «картина в картине».

### ***Тема №5. Сетка***

Работа с сеткой для верстки мобильного выставочного баннера, полиграфии.

### ***Тема №6. Дорисовать***

Выберете произвольный предмет, который можно изобразить. Проанализируйте его форму (или часть формы), на какие другие объекты окружающего мира он может быть похож? Подберите объект-сравнение так чтобы он был похож на ваш предмет по своей форме, но совершенно далёк по смыслу. Дорисуйте изображение вашего предмета, так чтобы придать ему свойства объекта-сравнения.

### ***Тема №7. Попалам***

Создайте изображение, состоящую из двух половин разных объектов, имеющих схожую форму. Ваша задача противопоставить различные по смыслу образы, объединив их в общую конструкцию.

### ***Тема №8. Многослойность***

Изучение приема «прозрачность» в работе над афишей или плакатом.

### ***Тема №9. Минимализм***

Изучение стилистики минимализма в работе над киноплакатом.

### ***Тема №10. Коллаж***

Изучение техники коллажа в работе над киноплакатом.

### ***Тема №11. Разрушение***

Изучение техники разрушения в работе над обложкой журнала.

### ***Тема №12. Симметрия***

Изучение принципов симметрии в работе над рекламными билбордами.

## 7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

### 8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

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

#### 9.1. Рекомендуемая литература:

1. Дизайн в рекламе: Основы графического проектирования: Учебное пособие Овчинникова Р. Ю. Издательство: Юнити-Дана, 2015

*Режим доступа:* [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1)

2. Кашевский П.А. Шрифты: учебное пособие, Минск: «Літаратура і Мастацтва», 2012

*режим доступа* [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=139774&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=139774&sr=1)

3. Бесчастнов, Н. П. Сюжетная графика: учебное пособие / Н. П. Бесчастнов. – Москва: Владос, 2012.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116588>

**9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

**Лицензионное программное обеспечение:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

**Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;

2. Браузер Yandex;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

**9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

Электронная библиотека: [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)

1 Novate.Ru. Интернет-проект о дизайне <http://www.novate.ru>

2 Re:vision. Следим за дизайном с 1999 года <http://www.revision.ru>

3 THE ARTIST AND HIS MODEL <http://www.theartistandhismodel.com>

4 Дизайн-студия Primaris <http://www.primaris.ru/articles.html>

5 Изобразительное искусство, дизайн, архитектура, фото <http://www.kulturologia.ru>

6 Каталог логотипов и знаков <http://www.logobank.ru/>

7 Отраслевой портал об упаковке <http://www.unipack.ru/>

8 Фирменные стили и логотипы <http://www.logobar.ru/>



9	Дизайн-журнал «Дежурка»	<a href="http://www.dejurka.ru/tag/упаковка/">http://www.dejurka.ru/tag/упаковка/</a>
10	Журнал Про100 дизайн	<a href="http://www.pro100.spb.ru/">http://www.pro100.spb.ru/</a>
11	Как.ru. Журнал о дизайне.	<a href="http://kak.ru">http://kak.ru</a>
12	Креативная реклама	<a href="http://www.adme.ru/">http://www.adme.ru/</a>
13	Популярная каллиграфия	<a href="http://www.callig.ru">http://www.callig.ru</a>
14	Проект бесплатных шрифтов	<a href="http://jovanny.ru/">http://jovanny.ru/</a>
15	Сайт журнала «Инфографика» Статья	<a href="http://infographicsmag.ru">http://infographicsmag.ru</a> <a href="http://www.cmsmagazine.ru/library/items/graphical_design/jj_2011-10-25/">http://www.cmsmagazine.ru/library/items/graphical_design/jj_2011-10-25/</a>
16	Шрифтовой портал «Фонтов.нет»	<a href="http://www.fontov.net/">http://www.fontov.net/</a>
17	Peopleofdesign. Блог о дизайне	<a href="http://www.peopleofdesign.net">http://www.peopleofdesign.net</a>
18	Smashmag. Блог о дизайне	<a href="http://ww.smashmag.ru">http://ww.smashmag.ru</a>

## 10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеют оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Проектная мастерская оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки, многофункциональное устройство;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) стол проектный большой, коврики для резки макетов, инструменты и оборудование, материалы по видам профессиональной деятельности;
- д) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

## **11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебным планом по дисциплине «» предусмотрена самостоятельная внеаудиторная работа студентов.

Следовать методическим указаниям, имеющимся в учебных изданиях.

При подготовке к практическим занятиям надо прочитать соответствующие страницы рекомендованных учебных пособий, а прежде чем приступить к изучению того или иного вопроса обратиться к словарю исторических терминов и понятий. Далее на основе прочитанного материала составляется конспект по вопросам предстоящего практического занятия (тезисное изложение), готовится текст доклада/сообщения (историческая справка).

### ***Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины***

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

Факультет дизайна и моды  
Кафедра дизайна

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.В.ДЭ.01.02 «ТИПОЛОГИЯ ДИЗАЙНА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Дизайн в цифровой среде»

**Форма обучения:**

очная

### Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ПК-1</b> Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии</p>	<p><b>ПК 1.1.</b> Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира</p>	<p><b>Знать:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы  <b>Уметь:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов  <b>Владеть:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>
<p><b>ПК-2</b> Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования</p>	<p><b>ПК 2.1.</b> Определяет группы пользователей интерфейса и проектирует логику работы каждой группы с интерфейсом</p>	<p><b>Знать:</b> виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных  <b>Уметь:</b> анализировать логику работы пользователей интерфейса  <b>Владеть:</b> способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>
<p><b>ПК-3</b> Способен проектировать корпоративную айдентику и системы визуальной коммуникации</p>	<p><b>ПК 3.1.</b> Проектирует корпоративную айдентику и адаптирует ее для нужд бизнеса в цифровой среде</p>	<p><b>Знать:</b> принципы и требования к корпоративной айдентике  <b>Уметь:</b> адаптировать корпоративную айдентику в цифровой среде с учетом нужд бизнеса  <b>Владеть:</b> способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентику к потребностям бизнеса в цифровой среде</p>
	<p><b>ПК 3.2.</b> Проектирует системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>	<p><b>Знать:</b> требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля  <b>Уметь:</b> синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль  <b>Владеть:</b> способностью проектировать системы</p>

<b>Код и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения компетенции</b>	<b>Результаты обучения</b>
		визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль

*Показатели оценивания результатов обучения*

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p><b>Не знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы</p> <p><b>Не умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>	<p><b>В целом знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы</p> <p><b>В целом умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>	<p><b>Знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы</p> <p><b>Умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов</p> <p><b>Владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>
<p><b>Не знает:</b> виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных</p> <p><b>Не умеет:</b> анализировать логику работы пользователей интерфейса</p> <p><b>Не владеет:</b> способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>	<p><b>В целом знает:</b> виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных</p> <p><b>В целом умеет:</b> анализировать логику работы пользователей интерфейса</p> <p><b>В целом владеет:</b> способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>	<p><b>Знает:</b> виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных</p> <p><b>Умеет:</b> анализировать логику работы пользователей интерфейса</p> <p><b>Владеет:</b> способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> виды взаимодействия пользователей с интерфейсом, методы исследований, методы статистического анализа данных</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> анализировать логику работы пользователей интерфейса</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> способностью проектировать логику работы целевой группы пользователей с интерфейсом</p>
<p><b>Не знает:</b> принципы и требования к корпоративной айдентике</p>	<p><b>В целом знает:</b> принципы и требования к корпоративной</p>	<p><b>Знает:</b> принципы и требования к корпоративной</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> принципы и требования к корпоративной</p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p><b>Не умеет:</b> адаптировать корпоративную айдентику в цифровой среде с учетом нужд бизнеса</p> <p><b>Не владеет:</b> способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентику к потребностям бизнесе в цифровой среде</p>	<p>айдентики</p> <p><b>В целом умеет:</b> адаптировать корпоративную айдентику в цифровой среде с учетом нужд бизнеса</p> <p><b>В целом владеет:</b> способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентику к потребностям бизнесе в цифровой среде</p>	<p>айдентики</p> <p><b>Умеет:</b> адаптировать корпоративную айдентику в цифровой среде с учетом нужд бизнеса</p> <p><b>Владеет:</b> способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентику к потребностям бизнесе в цифровой среде</p>	<p>айдентики</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> адаптировать корпоративную айдентику в цифровой среде с учетом нужд бизнеса</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> способностью проектировать и адаптировать корпоративную айдентику к потребностям бизнесе в цифровой среде</p>
<p><b>Не знает:</b> требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля</p> <p><b>Не умеет:</b> синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> <p><b>Не владеет:</b> способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>	<p><b>В целом знает:</b> требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля</p> <p><b>В целом умеет:</b> синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> <p><b>В целом владеет:</b> способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>	<p><b>Знает:</b> требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля</p> <p><b>Умеет:</b> синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> <p><b>Владеет:</b> способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> требования к проектированию систем визуальной коммуникации, особенности формирования корпоративного стиля</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> синтезировать набор возможных решений по созданию систем визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> способностью проектировать системы визуальной коммуникации учитывая корпоративный стиль</p>

## *Оценочные средства*

### Задания для текущего контроля

#### *Пример творческого задания*

##### **Тема 1. Стилизация**

Подготовьте доклад об известном художнике/дизайнере. Создайте автопортрет, намеренно имитируя художественный стиль автора. Стилизация от слова стиль, стиль – совокупность приёмов, характерных черт.

Дизайнер просто обязан копировать стиль, проходить через различные стадии освоения и накопления опыта. Зачастую важно повторить то, что оставило впечатление после просмотра работ, стилей, приемов. Эта «энергия чужого видения» имеет свою природу в нашем мозге. Мы обучаемся через повторение.

##### **Тема 2. Маска**

Выберите произвольный объект, который можно изобразить. Возьмите листок бумаги и разделите его на три колонки. В левой колонке в столбик перечислите 5 главных свойств, характеризующие выбранный объект. Поменяйте каждое свойство на противоположное и запишите результат в средней колонке. В правой колонке напишите 5 ассоциаций, которые совершенно НЕ применимы к данному объекту – ваша задача получить невозможные, абсурдные сочетания. Теперь выберете самые интересные варианты из 2 и 3 колонок и изобразите их. Техника выполнения любая.

##### **Тема 11. Разрушение**

Создайте изображение, основанное на разрушении или деформации предмета, фотографии или текста. Можно выполнить ручным способом и сфотографировать результат или сделать преобразования с помощью графической программы.

### Промежуточная аттестация

#### **Примерные вопросы к зачету с оценкой**

1. Понятие дизайна и его основные виды.
2. Роль дизайна как вида проектной культуры. Основные категории дизайна.
3. Орнаментные схемы, рапорт, модульная сетка.
4. Виды орнаментальной симметрии.
5. Задачи и значение применения шрифтовых композиций,
6. Особенности сочетания шрифта и изображения (логотип, фирменный знак и т.д.).
7. Особенности восприятия и специфики «языка» цвета.
8. Психофизиологическое воздействие цвета на человека и его образная символика.
9. Законы оптического смещения, цветового контраста и типы гармонических сочетаний цвета.
10. Понятие формы, ее трансформация и стилизация.
11. Влияние массы, фактуры и цвета на форму.
12. Восприятие точки, линии и пятна на плоскости.
13. Законы гармонии (примеры цельности, равновесия).
14. Законы гармонии (примеры центра композиции, тектоники, гармоничности).
15. Средства композиции (виды ритмов, ритмические прогрессии).
16. Средства композиции (контрасты, нюансы, тождества в организованной форме).
17. Средства композиции (статичность, динамика, масштабность).

18. Средства композиции (пропорционирование, "золотое сечение", способы его построения и приемы использования).
19. Пропорции человека и пропорции в природе.
20. Назовите два значения термина «композиция».
21. Назначение композиции.
22. Средства композиции.
23. Назовите средства композиции.
24. Отличие объемно-пространственной композиции от плоскостной.
25. Форматы композиции.
26. Понятие «открытость – замкнутость» композиции.
27. Декоративность в композиции.
28. Главная задача любой композиции.
29. Назовите первичные элементы организации плоскостной композиции.
30. Назовите виды линий.
31. Связь между точкой и объемной формой.
32. Когда линия превращается в пятно.
33. Дайте определение контура.
34. Назовите основные характеристики формы.
35. Отличие линейной формы от плоскостной.
36. Образование различных видов объемных форм.
37. Расположение формы в пространстве.
38. Измерение величины формы.
39. Понятие «масса» в объемно-пространственной.
40. Назовите некоторые особенности свойства массивности.
41. Отличие понятия фактуры и текстуры.
42. Назовите различные виды фактур.
43. Влияние фактуры на художественный образ композиции.
44. Условие возникновения предельного состояния светотени.
45. Изменение цветом формы.
46. Изменение пространства с помощью цвета.
47. Раппорт
48. Использование раппортных композиций.
49. Основа модульной системы.
50. Назначение и область применения модульных систем.
51. Назовите виды метрических рядов.
52. Верно ли утверждение - линия пример метрического ряда.
53. Есть ли предел метрическому ряду?
54. Назовите примеры ритмических рядов.
55. Назовите виды ритмических рядов.
56. Особенность ряда Фибоначчи.
57. Отличие простого метрического ряда от сложного.
58. Разделение ритмических рядов по направлению.
59. Стилизация формы, ее назначение.
60. Трансформация формы, ее назначение.
61. Область применения приемов стилизации и трансформации.
62. Приемы стилизации
63. Деление всех знаковых изображений на группы.
64. Область применения знаков.
65. Отличие пиктограммы от знака-символа.
66. Деление цвета на группы.
67. Взаимодополнительные цвета, их функции.
68. Способы получения составного цвета.



69. Приведите примеры символики красного цвета.

70. Дайте определение колорита.

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2- балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).