

Автономная некоммерческая организация высшего образования
“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины
«ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА»

Для направления подготовки:
54.03.01 «Дизайн»
(уровень бакалавриата)
Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:
Проектная

Профиль:
Графический дизайн

Форма обучения:
(очная, очно-заочная)

Москва – 2017

Разработчик: Михалина Т. Н. - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».


Рецензент: Цыганков В.А. – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«13» июль 2017г.  /Т.Н. Михалина/

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»

СОГЛАСОВАНО:

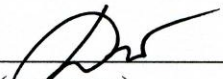
Руководитель УМУ

 /Е.С. Мальцева /
(подпись)

Декан факультета
ФДМ

 /Е.Е. Нуцубидзе /
(подпись)

Заведующий кафедрой
разработчика РПД

 /Дембич Н.Д. /
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 01 от «14» июля 2017 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.....
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).....
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) – Приложение 1
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля).....
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости).....
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина входит в базовую часть дисциплин (Б1) учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

«Основы производственного мастерства» как учебная дисциплина является одной из базовых составляющих образования графического дизайна.

В результате изучения базовой части цикла обучающийся должен освоить основы производственного мастерства, знать основы композиции и формообразования в графическом дизайне, типологию композиционных средств и их взаимодействие; цветоведение и колористику; основы проектной графики; основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне, применять информационные технологии в дизайне. На курсе «Основы производственного мастерства» изучаются принципы и приёмы стилизации изображений. на примере знаковых форм, одновременно с этим происходит практическое освоение программы Adobe Illustrator и некоторых функций программы Adobe Photoshop.

Дисциплина «Основы производственного мастерства» является предшествующей для дисциплины «Проектирование».

Цель курса - формирование у студентов творческого мышления, объединение знаний основных законов и методов создания художественного образа, с последующим выполнением дизайна изделия.

Задачи курса:

- изучить программу векторной графики Adobe Illustrator и уметь использовать программные возможности для решения конкретных задач проектирования;
- дать представление о том, как с помощью программы Adobe Illustrator реализуются изучаемые в рамках пропедевтических курсов композиции и цветоведения;
- формирование у студентов системы устойчивых знаний по профессиональным графическим программам;
- получить информацию о различных приемах позволяющих создавать работы для реализации в полиграфии и мультимедии;
- формирование навыков самостоятельного выполнения дизайн-проекта.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК), общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» квалификация (степень) «бакалавр».

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):
способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);

Выпускник должен обладать следующими общепрофессиональными компетенциями (ОПК):

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

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

способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);

способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей) (ОПК-5)

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);

способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОК-10 способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - культурные традиции страны; - методику обобщения и анализа информации; - приемы постановки цели и путей ее достижения <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - пользоваться информационными источниками, анализировать их и ставить задачу проектирования <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - культурой мышления; - приемами обобщения и анализа информации
ОПК-7 способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - степень важности и значение информации в развитии индустриального общества; - о необходимости владеть методами, способами, и средствами получения и хранения информации <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - пользоваться различными ресурсами, источниками информации и способами ее хранения <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - методологией владения и хранения информации
ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - требования предъявляемые к дизайн-проекту; - необходимость спецификации; - как синтезировать набор возможных подходов к выполнению дизайн-проекта и обоснованности креативного предложения <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - составить план требований к дизайн-проекту и спецификацию способствующую синтезировать возможные решения проектной задачи <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - знаниями, позволяющими проанализировать исходные дизайн-проекта, чтобы составить спецификацию и синтезировать креативные идеи
ОПК-1 способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - технику академического рисования и живописания; - способы практического их использования в проектировании; - принципы подбора техники исполнения; пользоваться

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	арсеналом средств типографики и модульной сетки; - правила работы с цветом и классическими техниками станковой графики <u>Уметь:</u> - пользоваться разными инструментами и материалами для рисунка, живописи и графики; - использовать композиционные приемы в реальном проекте; - использовать арсенал шрифтовой культуры <u>Владеть:</u> - всем арсеналом художественных приемов и средств для каждодневной дизайнерской практики
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<u>Знать:</u> - полноту и важность понятия БРИФ для успешной работы в индустрии рекламы и дизайна <u>Уметь:</u> - Отделить формальное от содержательного, чтобы сформулировать визуальную идею на языке целевой аудитории <u>Владеть:</u> - дополнительными сведениями о целевой аудитории
ПК-5 способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<u>Знать:</u> - основные требования к подготовке проекта для печати; - состав документов по проходящему проекту; - методику расчета текущего проекта <u>Уметь:</u> - подготовить полный набор документации по проекту для его экономичного воплощения <u>Владеть:</u> - способами оптимизации работы по созданию рабочих проектов
ОПК-5 Способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей)	<u>Знать:</u> - специфику преподавательской деятельности <u>Уметь:</u> - составлять план учебного процесса; - подготавливать методические материалы и лекции <u>Владеть:</u> - методикой подготовки планов учебного процесса, лекций и методических рекомендаций для среднего и специального образований

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра работ на 8-ой и 16-ой неделях обучения в семестре.
- *промежуточный контроль успеваемости (ПА)* – проводится в форме экзамена по окончанию 1 и 2 семестров (просмотр экспозиции творческих работ).

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу

обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Основы производственного мастерства» используются как классические методы обучения (лекции, практические занятия), так и различные виды самостоятельной работы студентов по материалам, предоставляемым преподавателем, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и расширения кругозора. В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;

интерактивные формы обучения:

- ситуационный анализ;
- групповое обсуждение.

Общая трудоемкость дисциплины «ОПМ» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 7 зачетных единиц (252 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	144	72
В том числе:		
Лекции	72	36
Практические занятия	72	36
Семинары	х	х
Лабораторные работы	х	х
Самостоятельная работа (всего)	54	117
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	Экзамен – 1,2 сем	Экзамен – 2,3 сем
Трудоемкость (час.)	54	63
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	7 ЗЕТ / 252 часа	7 ЗЕТ / 252 часа

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ ¹ Форма ПА ²	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия					
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	Лабораторный практикум			Групповое обсуждение
Очная форма										

¹ТКУ – текущий контроль успеваемости.

²ПА – промежуточная аттестация.

<i>Первый этап формирования компетенций</i>										
Тема 1. Введение в предмет. Гиф-анимация слова «слеза».	8	4		4	1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-4 ОПК-5	
Тема 2. Знак зверя по квадратной сетке 16х16. Два варианта – цветной и черно-белый.	6	5		2	2			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-5 ОПК-5	
Тема 3. Знак зверя в технике «монолиния».	6	5		4	1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ПК-4 ПК-5 ОПК-5	
Тема 4. Знак зверя по сетке из полигонов и треугольников.	6	5		2	2			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ПК-4 ПК-5 ОПК-5	
Тема 5. Знак зверя кругами	6	5		3	1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ПК-4 ПК-5 ОПК-5	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1						<i>Просмотр творческих работ</i>
<i>Второй этап формирования компетенций</i>										
Тема 6. Знак зверя прозрачными цветными пятнами.	8	5		4	2			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-4 ПК-5 ОПК-5	
Тема 7. Знак зверя в технике «плетёнка».	6	5		4	1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-4 ОПК-5	
Тема 8. Знак зверя силуэтом, с использованием контрформы.	6	5		4	2			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-1 ПК-4 ПК-5 ОПК-5	
Тема 9. Знак зверя по модулю.	6	5		4	2			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-5 ОПК-5	

Тема 10. Автопортрет-знак.	8	5		2	2			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-4 ОПК-5	
Тема 11. Гиф-анимация собственного имени.	6	5		1	2			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-1 ПК-4 ПК-5 ОПК-5	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				1						Просмотр творческих работ
Всего:	72	54		36	18			18		
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	252									Экзамен, 54 часа
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	7									
Очно-заочная форма										
Первый этап формирования компетенций										
Тема 1. Введение в предмет. Гиф-анимация слова «слеза».	2	10		1	1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-4 ПК-5 ОПК-5	
Тема 2. Знак зверя по квадратной сетке 16х16. Два варианта – цветной и черно-белый.	4	12			2			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-5 ОПК-5	
Тема 3. Знак зверя в технике «монолиния».	4	10			1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-4 ПК-5 ОПК-5	
Тема 4. Знак зверя по сетке из полигонов и треугольников.	4	10		1	1			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-4 ОПК-5	
Тема 5. Знак зверя кругами	2	10			1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-4 ПК-5 ОПК-5	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции					1					Просмотр творческих работ
Второй этап формирования компетенций										

Тема 6. Знак зверя прозрачными цветными пятнами.	4	10			2			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-5 ОПК-5	
Тема 7. Знак зверя в технике «плетёнка».	4	10			1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-4 ОПК-5	
Тема 8. Знак зверя силуэтом, с использованием контрформы.	2	10			1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-4 ПК-5 ОПК-5	
Тема 9. Знак зверя по модулю.	4	11		1	1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-5 ОПК-5	
Тема 10. Автопортрет- знак.	4	12			2			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-5 ОПК-5	
Тема 11. Гиф-анимация собственного имени.	2	12		1	1			2	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-1 ПК-5 ОПК-5	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>					1					<i>Просмотр творческих работ</i>
Всего:	36	117		4	16			16		
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	252									Экзамен, 63 часа
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	7									

Содержание тем учебной дисциплины

Тема №1. Введение в предмет. Гиф-анимация слова «слеза».

Важность программы, как одного из основных инструментов графического дизайнера. Место программы Illustrator в линейке программ компании Adobe. Овладение навыками метода гиф-анимации, необходимых для выполнения творческого задания в конце семестра – гиф-анимации собственного имени.

Тема №2. Знак зверя по квадратной сетке 16x16. Два варианта – цветной и черно-белый.

Умение обобщать, выделять существенный признак, структурировать, работать по сетке. Освоение инструментов программы Adobe Illustrator CS6: Rectangular Grid Tool, Rectangular Tool.

Тема №3. Знак зверя в технике «монолиния».

Умение строить кривую Безье инструментом программы Adobe Illustrator CS6: Pen Tool.

Тема №4. Знак зверя по сетке из полигонов и треугольников.

Умение обобщать, выделять существенный признак, структурировать Освоение инструментом программы Adobe Illustrator CS6: Polygon Tool. Работа с контуром и усреднением точек. Создание своей палитры с глобальными цветами.

Тема №5. Знак зверя кругами.

Умение обобщать, выделять существенный признак, пользоваться инструментами и палитрами программы Adobe Illustrator CS6: Pathfinder, Shape Builder Tool, Ellipse Tool.

Тема №6. Знак зверя прозрачными цветными пятнами.

Из хаотичных пятен создать узнаваемый образ. Освоить инструменты и палитры программы Adobe Illustrator CS6: Transparency, Color, Color Guide,

Тема №7. Знак зверя в технике «плетёнка».

Стилизация, декорирование, кельтский узел. Освоить инструменты и палитры программы Adobe Illustrator CS6: Live Paint Bucket, Live Paint Selection Tool.

Тема №8. Знак зверя силуэтом, с использованием контрформы.

В противоборстве черного с белым найти графический образ. Освоить инструменты и палитры программы Adobe Illustrator CS6: Pencil Tool, Blob Brush Tool, Eraser Tool.

Тема №9. Знак зверя по модулю

Минимализм, условность, модульная конструкция. Освоить инструменты и палитры программы Adobe Illustrator CS6: Polar Grid Tool, Guides, Grid.

Тема №10. Автопортрет-знак

Минимализм, условность, умение выбирать инструмент и технику изображения в соответствии с творческой задачей.

Тема №11. Гиф-анимация собственного имени.

Владение навыками метода гиф-анимации. Оживить слово, используя только графические элементы букв, образующих слово, без добавления каких-либо внешних частей.

Практические занятия.

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
1.	Тема 1. Введение в предмет. Гиф-анимация слова «слеза».	Овладение навыками метода гиф-анимации, необходимых для выполнения творческого задания в конце семестра – гиф-анимации собственного имени.	Комментирование работ
2.	Тема 2. Знак зверя по квадратной сетке 16x16. Два варианта – цветной и черно-белый.	Умение обобщать, выделять существенный признак, структурировать, работать по сетке. Освоить инструменты программы Adobe Illustrator CS6: Rectangular Grid Tool, Rectangular Tool	Комментирование работ
3.	Тема 3. Знак зверя в технике «монолиния».	Умение строить кривую Безье инструментом программы Adobe Illustrator CS6: Pen Tool.	Комментирование работ
4.	Тема 4. Знак зверя по сетке	Умение обобщать, выделять существенный	Комментирование работ

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	из полигонов и треугольников.	признак, структурировать Освоить инструмент программы Adobe Illustrator CS6: Polygon Tool. Работа с контуром и усреднением точек. Создание своей палитры с глобальными цветами.	ние работ
5.	Тема 5. Знак зверя кругами	Умение обобщать, выделять существенный признак, пользоваться инструментами и палитрами программы Adobe Illustrator CS6: Pathfinder, Shape Builder Tool, Ellipse Tool.	Комментирование работ
6.	Тема 6. Знак зверя прозрачными цветными пятнами.	Из хаотичных пятен создать узнаваемый образ Освоить инструменты и палитры программы Adobe Illustrator CS6: Transparency, Color, Color Guide.	Комментирование работ
7.	Тема 7. Знак зверя в технике «плетёнка».	Стилизация, декорирование, кельтский узел. Освоить инструменты и палитры программы Adobe Illustrator CS6: Live Paint Bucket, Live Paint Selection Tool.	Комментирование работ
8.	Тема 8. Знак зверя силуэтом, с использованием контрформы.	В противоборстве черного с белым найти графический образ. Освоить инструменты и палитры программы Adobe Illustrator CS6: Pencil Tool, Blob Brush Tool, Eraser Tool.	Комментирование работ
9.	Тема 9. Знак зверя по модулю.	Минимализм, условность, модульная конструкция. Освоить инструменты и палитры программы Adobe Illustrator CS6: Polar Grid Tool, Guides, Grid.	Комментирование работ
10.	Тема 10. Автопортрет-знак.	Минимализм, условность, умение выбирать инструмент и технику изображения в соответствии с творческой задачей.	Комментирование работ
11.	Тема 11. Гиф-анимация собственного имени.	Владение навыками метода гиф-анимации. Оживить слово, используя только графические элементы букв,	Комментирование работ

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы, обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «ОПМ», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru и библиотеке Института.

1. Шрифт и орнамент: практикум. Наумова С. В., Наумова П. М. Издатель: Архитектон, 2014
Режим доступа: <http://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436720&sr=1>
2. Секреты письменных знаков Ищенко Е. П. Издатель: Проспект, 2015.
Режим доступа: <http://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=453406&sr=1>

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

6.1 Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОК-10, ОПК-7, ОПК-6, ОПК-1, ПК-4, ПК-5, ОПК-5 формируются в I семестре учебного года, на первом этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Основы производственного мастерства» выделяются два этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях.

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции		
		Знать	Уметь	Владеть
ОК-10 способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Этап 1: Темы: 1-5	нормы культуры мышления, основы логики	уметь адекватно воспринимать информацию	навыками постановки цели
	Этап 2: Темы 6-11	нормы критического подхода	логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь	способностью в устной и письменной речи логически оформить результаты мышления
ОПК-7 способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с	Этап 1: Темы: 1-5	принципы современного программного обеспечения; ресурсы Интернета для поиска необходимой информации	использовать прикладные программные средства для создания дизайн-проектов	навыками практической работы на персональном компьютере, являющимся базисным инструментом функционирования информационных технологий

использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Этап 2: Темы 6-11	современные информационные технологии, основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации	создавать базы данных с использованием ресурсов Интернет	навыками применения стандартных программных средств, компьютером как средством управления информацией
ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Этап 1: Темы: 1-5	современные технологии, требуемые при создании объектов для дизайн-проекта	использовать современные технологии при создании объектов дизайна	современными приемами и методами создания дизайн-объектов;
	Этап 2: Темы 6-11	тренды и методики создания графических кодов в современном дизайне	создавать графические коды для дизайна	навыками работы с различными техническими средствами в области создания дизайна
ОПК-1 способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления	Этап 1: Темы: 1-5	технику академического рисования и живописания	пользоваться разными инструментами и материалами для рисунка, живописи и графики	всем арсеналом художественных приемов и средств для каждодневной дизайнерской практики

композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Этап 2: Темы 6-11	способы практического их использования в проектировании; принципы подбора техники исполнения	использовать композиционные приемы в реальном проекте	навыками анализа построения знаков
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: Темы: 1-5	основные законы цветоведения и колористики;	Использовать законы цветоведения и колористики	приемами и методами цветовой организации композиционного единства;
	Этап 2: Темы 6-11	Тренды и методики создания цветовых кодов	выбирать цветовые решения	навыками работы с цветом
ПК-5 способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Этап 1: Темы: 1-5	основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности;	грамотно работать с чертежами будущего объекта	навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).

	Этап 2: Темы 6-11	принципы и закономерности формообразования	применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах.	Навыками □ создания самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач
ОПК-5 Способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей)	Этап 1: Темы: 1-5	принципы применения психологических практик в педагогической деятельности	Проектировать процесс обучения с учетом психологии участников образовательного процесса	профессиональными терминами и понятиями психологии и педагогики
	Этап 2: Темы 6-11	основы психологии художественного и проектного творчества	Реализовывать собственный творческий потенциал в обр. деятельности, формировать методическую базу своей работы	способами самоорганизации и самообразования

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОК-10, ОПК-7, ОПК-6, ОПК-1, ПК-4, ПК-5, ОПК-5 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю) (критерии и показатели определены соответствующими картами компетенций, при этом используются либо традиционной системой оценивания, либо БРС)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций	Шкала оценивания (БРС)
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)		
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ	0-60 баллов
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения		
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки		
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ	0-60 баллов
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения		
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки		

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Пример творческого задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Тема: Введение в предмет. Специфика векторной графики.

Задание:

Используя программу Adobe Illustrator заливать и обводить простейшие объекты: квадрат, круг.

Подготовить к просмотру художественно-графические работы по изучаемым темам дисциплины.

Оценка проводится матричным методом:

Критерии оценки	БАЛЛЫ
Полнота представления студентом изучаемого материала	0 -20 баллов
Выявление творческих идей	0 -20 баллов
Наличие и грамотное оформление чертежей	0 -20 баллов
Итоговая оценка	0 -60 баллов

6.3.2. Пример творческого задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Тема: Работа кистью

Задание:

Отрисовать буквы рукописного шрифта каллиграфической кистью.

Подготовить к просмотру художественно-графические работы по изучаемым темам дисциплины.

Оценка проводится матричным методом:

Критерии оценки	БАЛЛЫ
Полнота представления студентом изучаемого материала	0 -20 баллов
Выявление творческих идей	0 -20 баллов
Наличие и грамотное оформление чертежей	0 -20 баллов
Итоговая оценка	0 -60 баллов

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Вопросы к экзамену, 1 семестр

1. Специфика векторной графики.
2. Какие используются инструменты для трансформации.
3. Какими инструментами отрисовываются геометрические фигуры.
4. Как редактируются контура.
5. Для чего используется кисть.
6. Как моделируется процесс цветоделения.
7. Чем, и как настраиваются основные характеристики.
8. Что такое плашечные цвета.
9. Что такое триадные цвета.
10. Что такое инфографика.
11. Дайте определение понятия проектной идеи.

12. Дайте определение понятия проектирования.
13. Дайте определение понятия моделирования.
14. Какие инструменты и методы применяются при выполнении дизайн-проектов?
15. Назовите основные типы композиционных средств в дизайне и их взаимодействие.
16. Основы композиции в дизайне.

Устный ответ – 10 баллов. Всего 30 баллов.

Вопросы к экзамену, 2 семестр

1. Каковы разновидности технологического обеспечения дизайн-проектирования?
2. Каковы разновидности материального обеспечения дизайн-проектирования?
3. Инженерное обеспечение дизайна призвано ...
4. Дайте определение понятия специальность.
5. Назовите границы разделения труда в дизайне.
6. Чем определяется экономическая граница разделения труда?
7. Социальная граница разделения труда определяется ...
8. Назовите основные формы кооперации труда в дизайн-проектах.
9. Каковы основные пути совершенствования разделения и кооперации труда в дизайне?
10. Назовите направления стандартизации дизайн-процессов.
11. Назовите основные виды нормативных документов на оформление проектной документации.
12. Опишите производственный цикл в дизайне.
13. Изложите требования к подготовительному этапу дизайн-проектирования.
14. Каковы предпосылки групповой формы организации труда?
15. Назовите виды рабочих групп в зависимости от уровня специализации.
16. Назовите критерии оценки качества готового дизайн-объекта.

Устный ответ – 10 баллов. Всего 30 баллов.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Основы производственного мастерства» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины. Проводится в форме просмотра творческих работ.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена, включающего просмотр творческих работ и ответ на экзаменационный вопрос.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде просмотра творческих работ и промежуточная аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей

аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Выставление итоговой оценки происходит следующим образом:

	Всего, max
Рубежный контроль 1 этап (Просмотр творческих работ)	60
Рубежный контроль 2 этап (Просмотр творческих работ)	60
Самостоятельная работа в процессе изучения дисциплины, включая посещаемость и активность на занятиях	10
Итого в процессе изучения дисциплины	70
Экзамен (max)	30

Сумма полученных баллов переводится в оценки по пятибалльной шкале:

Суммарный рейтинговый балл	Российская оценка	Европейская оценка	Соотношение европейских и российских оценок
Менее 40	2	F	2
40-49	2+	FX	2+
50-60	3	E	3-
61-65			3
66-70		D	3+
71-75	4	C	4-
76-80			4
81-85		B	4+
86-90	5	A	5-
91-95			5
96-100			5+
50-70	зачтено	-	-
Менее 50	не зачтено	-	-

Просмотр творческих работ (рубежный контроль 1,2,3 этап)

Просмотр творческих работ выполняется в форме развески по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов. Студентам сообщается оценка (БРС), которая заносится в соответствующую ведомость. Ведомость рубежного контроля предоставляется преподавателем в деканат факультета.

Комментирование работ (текущий контроль)

В ходе выполнения студентами творческих работ преподаватель выполняет оценку и комментирование, опираясь на критерии: умение осмыслить визуальные решения, как способ донесения информации; умение объяснить свою работу, владение компьютерными программами.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у абитуриента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача.

Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос. Вторая составляющая экзамена является просмотр творческих работ, выполненных за семестр.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Отметка **«отлично»** ставится, если обучающийся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и в форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и в форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

При проведении экзамена учитываются результаты выполнения контрольных заданий, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций - результаты рубежного контроля (максимально 60 баллов) 10 баллов обучающийся может получить за активность на занятиях и посещаемость. На экзамене обучающийся может получить максимально 30 баллов. 86-100 баллов в совокупности соответствуют оценке «5» - отлично, 85-75 баллов -

«4» хорошо, 74-60 –«3» удовлетворительно, менее 60 баллов –«2» неудовлетворительно.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Райтман Михаил. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс. Москва: Эксмо, 2014.
2. Леса Снайдер. Photoshop CC 2014. Исчерпывающее руководство. Москва: Эксмо, 2015.
3. Луптон Эллиен. Графический дизайн. Базовые концепции. Санкт-Петербург: Питер, 2016.

Дополнительная литература:

1. Иттен Иоханес. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. Изд 5-е М: Д. Аронов, 2010.
2. Элен Луптон. Графический дизайн от идеи до воплощения. Питер, 2013
3. Зэнд Пол. Дизайн: форма и хаос. М.: ИЗДАЛ, 2013. 244 стр.
4. Серов С. И. Графика современного знака. Линия График, 2007.
5. Леборг Кристиан. Visual Grammar. Питер, 2016.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
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»	http://www.dejurka.ru/tag/упаковка/
10	Журнал Про100 дизайн	http://www.pro100.spb.ru/
11	Как.ru. Журнал о дизайне.	http://kak.ru
12	Креативная реклама	http://www.adme.ru/
13	Популярная каллиграфия	http://www.callig.ru
14	Проект бесплатных шрифтов	http://jovanny.ru/
15	Сайт журнала «Инфографика» Статья	http://infographicsmag.ru http://www.cmsmagazine.ru/library/items/graphical_design/jj_2011-10-25/
16	Шрифтовой портал «Фонтов.нет»	http://www.fontov.net/
17	Peopleofdesign. Блог о дизайне	http://www.peopleofdesign.net
18	Smashmag. Блог о дизайне	http://www.smashmag.ru

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает: уяснение задания на самостоятельную работу;

подбор рекомендованной литературы;
составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Практические занятия по дисциплине

Организация учебного процесса предусматривает применение инновационных форм учебных занятий, развивающих у студентов творческие навыки, умение ориентироваться в современных технологиях и работать в команде. Старайтесь делать задания самостоятельно, избегайте раскрывать сюжеты, которые являются штампами. Особенно полезно консультироваться с иностранными источниками, искать примеры для вдохновения на интернет-страницах многочисленных сайтов, посвященных дизайну, современному искусству и моде.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Основы производственного мастерства» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office, пакет графических программ Adobe.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебно-вспомогательные аудитории:

- поточные аудитории стационарно оборудованные мультимедийными проекторами; переносной мультимедийный комплекс (проектор и ноутбук) используются для обеспечения лекций и практических занятий демонстрационным оборудованием;

- проектные мастерские

- обеспеченность наглядными пособиями, учебными пособиями на электронных носителях;

- наглядные и учебные пособия представлены в электронной библиотеке, а также обеспечен доступ к крупнейшим электронным библиотекам мира: e-library.ru и т.п.

Для развития доступности обучающихся к источникам учебной информации широко применяются возможности интернет.