

Автономная некоммерческая организация высшего образования
“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

«ПЕРСОНАЛИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»

Для направления подготовки:

54.03.01 “Дизайн”

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

проектная

Профили:

Графический дизайн

Форма обучения:

(очная, очно-заочная)

Разработчик: Рымшина Т.А. – кандидат искусствоведения, доцент, заведующая кафедрой изобразительных искусств,.

Рецензент: Шмалько И.С. – член Союза дизайнеров, доцент кафедры дизайна.

«14» июли 2017г.  /Т.А. Рымшина/


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

 /Нуцубидзе Е.Е. /
(подпись)

Заведующий кафедрой
разработчика РПД

 /Дембич Н.Д. /
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 1 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

Рабочая программа учебной дисциплины «Персоналии в графическом дизайне» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом

(ФГОС) высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки: графический дизайн, квалификация (степень) выпускника: бакалавр, утвержденного Министерством образования и науки Российской Федерации.

Данная дисциплина закладывает основной фундамент теоретических знаний о творчестве ведущих дизайнеров, повлиявших на формирование, становление и развитие графического дизайна на протяжении всей его истории, заложивших основы художественного формообразования, во многом определивших визуальный характер XX и первого десятилетия XXI века.

Программа «Персоналии в графическом дизайне» содержит основные понятия и термины истории графического дизайна, раскрывает тесную связь творчества графического дизайнера с исторической эпохой, стилями и развитием технического прогресса, дает представление об особенностях развития графического дизайна разных стран и дизайнерских школ.

Дисциплина «Персоналии в графическом дизайне» позволяет студентам в дальнейшем расширять кругозор, эстетические представления, совершенствоваться в своей художественно-практической деятельности, помогает также понять законы формообразования и проектирования, возможности композиционного построения и изобразительных средств в воплощении творческого замысла, увидеть необходимость тесного взаимодействия содержания и художественной формы.

Дисциплина «Персоналии в графическом дизайне» является дисциплиной по выбору Б1.В.ДВ.6.2 и входит во все учебные планы программ для бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Персоналии в графическом дизайне» тесно связана с дисциплинами «Философия», «История искусств», «История стилей», «История дизайна, науки и техники», «История графического дизайна» «Иллюстрация», «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Пропедевтика», «Проектирование», «Цветоведение». Компетентности, сформированные в результате освоения программы необходимы при изучении профессиональных дисциплин.

Цель дисциплины – ознакомление студентов с творчеством ведущих зарубежных и отечественных дизайнеров, формирование навыков анализа и обобщения их художественных достижений, способствующих развитию информационно-коммуникативных процессов, визуальной культуры; выявление роли графического дизайнера в современной рекламе и рекламных технологиях; развитие аналитического мышления и художественного видения, расширение кругозора, повышение общей культуры.

Задачи дисциплины:

- дать представление об индивидуальной специфике и сущности творчества графического дизайнера и его роли в современном художественном формообразовании;
- сформировать у студентов представления об особенностях развития графического дизайна и его взаимосвязях с искусством, рекламой и техническим прогрессом;
- привить умение увязывать индивидуальное творчество графического дизайнера с исторической системой, с философско-эстетическими взглядами эпохи, стилевыми тенденциями;
- дать представление об особенностях развития зарубежных и отечественных мастерах графического дизайна, их взаимодействии и взаимовлиянии;
- выработать у студентов аналитический подход при рассмотрении произведений мастеров графического дизайна;
- показать студентам диапазон авторских рекламных технологий и широкий спектр средств, которые предоставляет сегодня графический дизайнер;
- обучение системно-историческому подходу в восприятии и анализе явлений графического дизайна, индивидуальных методов формообразования и проектирования.

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);

способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-5);

способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции (ОК-2);

способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности (ОК-8);

Выпускник должен обладать следующими общепрофессиональными компетенциями (ОПК):

способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4)

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)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОК-10 Обладает способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Знать: историю графического дизайна и рекламы и их взаимосвязь; творчество зарубежных и отечественных графических дизайнеров Уметь: системно анализировать различные художественно культурные концепции и тенденции в истории графического дизайна на разных этапах развития; характеризовать творчество ведущих мастеров графического дизайна; описывать индивидуальные творческие методы графических дизайнеров; применять теоретические знания в процессе решения задач профессиональной деятельности Владеть: методами и навыками целостного подхода к научному анализу проблем графического дизайна и рекламы и их основных представителей; методами исследования и творческого осмысления процессов графического дизайна и рекламы
ОК-5 способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	Знать: особенности развития творчества ведущих зарубежных и отечественных мастеров графического дизайна, типологию фирменных стилей, визуальных коммуникаций Уметь: анализировать процессы и явления, происходящие в истории графического дизайна; анализировать авторские проектные ситуации с точки зрения информационных технологий и графических средств Владеть: понятийно-категориальным аппаратом в области графического дизайна; способами совершенствования профессиональных знаний и умений
ОК-7 способностью к самоорганизации и самообразованию	Знать: современные стилевые тенденции в графическом дизайне, взаимодействие и взаимовлияния графического дизайна разных стран, авторские подходы к формообразованию и проектированию в графическом дизайне Уметь: отстаивать свою точку зрения, проявляя принципиальность в дискуссиях Владеть: способами установления контактов и поддержания

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
	технологиями приобретенных знаний; навыками ведения дебатов и дискуссий
ОК-2 способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	Знать: хронологию развития графического дизайна; основные тенденции, присущие графическому дизайну; национальные особенности стилей; школы современного графического дизайна, творчество ведущих мастеров графического дизайна Уметь: системно анализировать различные художественно-культурные стили на разных этапах исторического развития; учитывать различные контексты (социальные, культурные, стилевые изменения; особенности формирования индивидуального творчества Владеть: приемами и навыками изображения в создании новых стилей; способами стилизаций, необходимых для решения творческих задач; способами осуществления психолого-педагогической поддержки и сопровождения; способами совершенствования профессиональных знаний и умений
ОК-8 способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Знать: традиционное и новаторское в изменениях графического дизайна, ценить национальные и стилевые особенности, культурное западно-европейское и отечественное наследие в области графического дизайна, индивидуальные творческие методы графических дизайнеров Уметь: проектировать художественно-образовательный процесс с использованием современных технологий, соответствующих общим и специфическим закономерностям и особенностям возрастного развития личности; проектировать элективные курсы с использованием последних достижений наук; использовать в образовательном процессе разнообразные ресурсы, в том числе индивидуальные творческий опыт, потенциал других учебных предметов; участвовать в общественно - профессиональных дискуссиях Владеть: способами установления контактов и взаимодействия с другими субъектами художественно-образовательного процесса; способами установления контактов и поддержания технологиями приобретения, использования и обновления гуманитарных, социальных и экономических знаний
ОПК-4 способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Знать: основные закономерности историко-культурного развития человека и стилевых изменениях, эволюцию графического дизайна и их влияние на сущность и структуру художественных процессов в обществе; тенденции мирового историко-художественного, и культурного процессов; особенности современного этапа развития графического дизайна Уметь: учитывать различные контексты (социальные, культурные, национальные и т.д.), в которых протекают художественные процессы; проектировать интерактивные курсы с использованием последних достижений наук; анализировать мировоззренческие, социально и личностно значимые философские проблемы в области графического дизайна Владеть: способами осуществления психолого-педагогической поддержки и сопровождения; способами совершенствования профессиональных знаний и умений; способами установления контактов взаимодействия с другими субъектами художественно-образовательного процесса
ПК-4 способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений	Знать: ценностные основы профессиональной и творческой деятельности; способы взаимодействия бакалавра с различными субъектами художественно - культурного процесса; системе Уметь: использовать различные формы и виды устной и письменной коммуникации на родном и иностранных языках в профессиональной деятельности; применять теоретические знания в процессе решения задач профессиональной деятельности

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Владеть: способами проектной и инновационной деятельности в сфере графического дизайна; способами установления контактов и Поддержания технологиями приобретения, использования и обновления гуманитарных, социальных и экономических знаний; навыками самооценки, самоконтроля

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме опросов.
- *Промежуточная аттестация (ПА)* проводится в форме зачета после 3-го семестра и зачета с оценкой по окончании изучения курса (4 семестр).

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 проведения занятий по дисциплине «Персоналии в графическом дизайне» для студентов, обучающихся по программе бакалавриата, используются активные и интерактивные формы обучения.

Активные формы обучения:

- Практические занятия:
- Интерактивные формы обучения:
 - дискуссии,
 - дебаты,
 - блиц-опросы;
 - мастер-классы;

Общая трудоемкость дисциплины «Персоналии в графическом дизайне» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 4 зачетных единиц (144 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	72	36
В том числе:		
Лекции	36	18
Практические занятия	36	18
Семинары	х	х
Лабораторные работы	х	х
Самостоятельная работа (всего)	72	108
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	Зачет	Зачет
Трудоемкость (час.)		
Вид	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой
Трудоемкость (час.)		
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	4 ЗЕТ / 144 часа	4 ЗЕТ / 144 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	Практически е занятия	Дискуссион- дебаты	Мастер-класс	Блиц-опросы	Тренинг		
III семестр										
Очная форма										
Первый этап формирования компетенций										
Тема 1. Графические дизайнеры Австрии	2	4		2					ОК-10, ОК-2, ОК-8, ПК-4	
Тема 2. Бразильские графические дизайнеры	2	4		2					ОК-10, ОК-5, ОК-8, ОПК-4, ПК-4	
Тема 3. Дизайнеры Великобритании	2	4				2			ОК-10, ОК-2, ОПК-4	
Тема 4. Графические дизайнеры Германии	2	4		1					ОК-10, ОК-5, ОК-2, ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				1						Опрос
Второй этап формирования компетенций										
Тема 5. Графические дизайнеры Израиля	2	4		1					ОК-10, ОК-5 ОПК-4, ПК-4	
Тема 6. Графические дизайнеры Индии	2	4			2				ОК-10, ОК-5, ОПК-4, ПК-4	
Тема 7. Графические дизайнеры Ирана	2	4				2			ОК-1, ОК-12, ПК-2,	
Тема 8. Дизайнеры Исландии	2	4			2				ОК-10, ОК-5, ОК-2, ОПК-4, ПК-4	
Тема 9. Графические дизайнеры Италии	2	4					2		ОК-10, ОК-5, ОК-2, ОПК-4, ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				1						Опрос
Всего	18	36		8	4	4	2			

¹ТКУ – текущий контроль успеваемости.

²ПА – промежуточная аттестация.

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)								Кол формируемых компетенций	Форма ТКУ ¹ Форма ПА ²
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия					
			Семинары	Практические занятия	Дискуссионные дебаты	Мастер-класс	Блиц-опросы	Тренинг		
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	72									Зачет
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	2									
IV семестр										
Третий этап формирования компетенций										
Тема 10. Графические дизайнеры Испании	2	4		2					ОК-10, ОК-5, ОК-2, ОК-8, ПК-4	
Тема 11. Графические дизайнеры Нидерландов	2	4				2			ОК-10, ОК-5, ОК-8, ОПК-4	
Тема 12. Графические дизайнеры США	2	4		2					ОК-10, ОК-8, ОПК-4, ПК-4	
Тема 13. Графические дизайнеры Франции	2	4			2				ОК-10, ОК-8, ОПК-4, ПК-4	
Тема 14. Графические дизайнеры Швейцарии	2	4		1					ОК-10, ОК-5, ОПК-4, ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				1						Опрос
Четвертый этап формирования компетенций										
Тема 15. Графические дизайнеры России 1960-1970-х г.	2	4			2				ОК-10, ОК-5, ОК-2, ПК-4	
Тема 16. Графические дизайнеры России 1970-1980-х г.	2	4				2			ОК-10, ОК-2, ОК-8, ПК-4	
Тема 17. Графические дизайнеры России 1980-1990-х г.	2	4		2					ОК-10, ОК-8, ОПК-4, ПК-4	
Тема 18. Графические дизайнеры России рубежа 20-21 веков	2	4					2		ОК-10, ОК-5, ОПК-4, ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности				1						Опрос

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	Дискуссионные дебаты	Мастер-класс	Блиц-опросы	Тренинг		
компетенции										
Всего	18	36		8	4	4	2			
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	72									Зачет с оценкой
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	2									
Очно-заочная форма										
Первый этап формирования компетенций										
Тема 1. Графические дизайнеры Австрии	1	6			0,5				ОК-10, ОК-2, ОК-8, ПК-4	
Тема 2. Бразильские графические дизайнеры:	1	6			0,5				ОК-10, ОК-5, ОК-8, ОПК-4, ПК-4	
Тема 3. Дизайнеры Великобритании	1	6							ОК-10, ОК-2, ОПК-4	
Тема 4. Графические дизайнеры Германии	1	6							ОК-10, ОК-5, ОК-2, ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции					1					Опрос
Второй этап формирования компетенций										
Тема 5. Графические дизайнеры Израиля.	1	6			1				ОК-10, ОК-5 ОПК-4, ПК-4	
Тема 6. Графические дизайнеры Индии.	1	6			1				ОК-10, ОК-5, ОПК-4, ПК-4	
Тема 7. Графические дизайнеры Ирана	1	6			1				ОК-1, ОК-12, ПК-2,	
Тема 8. Дизайнеры Исландии	1	6				1			ОК-10, ОК-5, ОК-2, ОПК-4, ПК-4	
Тема 9. Графические дизайнеры Италии	1	6					2		ОК-10, ОК-5, ОК-2, ОПК-4, ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности					1					Опрос

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	Дискуссионные дебаты	Мастер-класс	Блиц-опросы	Тренинг		
компетенции										
Всего:	9	54			6	1	2			
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	72									Зачет
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	2									
IV семестр										
Третий этап формирования компетенций										
Тема 10. Графические дизайнеры Испании	1	6			0,5				ОК-10, ОК-5, ОК-2, ОК-8, ПК-4	
Тема 11. Графические дизайнеры Нидерландов	1	6			0,5				ОК-10, ОК-5, ОК-8, ОПК-4	
Тема 12. Графические дизайнеры США	1	6			0,5				ОК-10, ОК-8, ОПК-4, ПК-4	
Тема 13. Графические дизайнеры Франции	1	6			0,5				ОК-10, ОК-8, ОПК-4, ПК-4	
Тема 14. Графические дизайнеры Швейцарии	1	6			1				ОК-10, ОК-5, ОПК-4, ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции					1					Опрос
Четвертый этап формирования компетенций										
Тема 15. Графические дизайнеры России 1960-1970-х г.	1	6			2				ОК-10, ОК-5, ОК-2, ПК-4	
Тема 16. Графические дизайнеры России 1970-1980-х г.	1	6			1				ОК-10, ОК-2, ОК-8, ПК-4	
Тема 17. Графические дизайнеры России 1980-1990-х г..	1	6				1			ОК-10, ОК-8, ОПК-4, ПК-4	
Тема 18. Графические дизайнеры России	1	6					2		ОК-10, ОК-5, ОПК-4, ПК-4	

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	Дискуссион-дебаты	Мастер-класс	Блиц-опросы	Тренинг		
рубежа 20-21 веков.										
Текущий контроль уровня сформированности компетенции					1					Опрос
Всего	9	54			6	1	2			
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	72									Зачет с оценкой
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	2									

Содержание тем учебной дисциплины III семестр

Тема 1. Графические дизайнеры Австрии

Кристоф Нардин - австрийский дизайнер и его поиски новых возможностей взаимодействия дизайнера со зрителем, принцип тонкого сочетания иронии с социальной тематикой. Плакаты, журналы, книги и корпоративный дизайн художника.

Тема 2. Бразильские графические дизайнеры

Бруно Порто - основатель студии «Bruno Porto Comunicacao Visual», разработчик проектов в сфере культуры и в издательском деле, организатор конференций, семинаров международных выставок и съездов дизайнеров

Рико Лине - наиболее влиятельный дизайнер в Бразилии. Проекты Лине для CBS Records, Time Warner, *NY Times*, *Newsweek*, *Liberation*, MTV Networks, Публичного театра Нью-Йорка, Центра Помпиду, Института Гете, TV Globo, Editorial Abril, Soomp, Natura.

Тема 3. Дизайнеры графического дизайна Великобритании

Рико Линс - дизайнер и арт-директор. Проекты Линса: CBS Records, Time Warner, *NY Times*, *Newsweek*, *Liberation*, MTV Networks, Публичного театра Нью-Йорка, Центра Помпиду, Института Гете, TV Globo, Editorial Abril, Soomp, Natura.

Ангус Хайленд – дизайнер крупных компаний: Asprey, Garrard, BMP DDB, Cass Art, EMI, Getty Images, EAT, Penguin group, Dorling Kindersley, Canongate Books, Verso, Phaidon, BBC и Nokia, разработчик новых концепций оформления книг.

Миша Вейдман – дизайнер женского журнала моды *The Fashion*, выставок и публикаций галереи Тейт-модерн, кардинально изменивший дизайн швейцарской газеты *Le Temps* и журнала *Time Out*.

Гарри Пирс – дизайнер, охватывающий многие направления: от пространственного дизайна и разработки корпоративного стиля до дизайна упаковки и печатных изданий. Значительные проекты — дизайн для компаний Haldfords и The Co-operative, лондонской студии Pentagram.

Тема 4. Графические дизайнеры Германии

Армии Линдауэр – дизайнер плаката и книги (книга Helmut Lortz — leicht sinnig). Гервин Шмидт – дизайнер визуальной коммуникации. Плакаты Шмидта для Мюнхенского центра дизайна, Новой коллекции (Мюнхен), Дома искусства (там же) и Национальной галереи.

Саша Лобе и его деятельность в сфере пространственного дизайна, разработчик системы ориентации, автор музейных экспозиций (Музей Штутгарта, Музей ювелирного искусства в Пфорцхайме, Бюртембергская ассоциация искусств).

Уве Лёш – один из крупнейших мастеров современного плакатного дизайна, корпоративного дизайна и корпоративной культуры. Особенности его плакатов: минимализм, декоративный лаконизм, способность устанавливать контакт со зрителем.

Тема 5. Графические дизайнеры Израиля

Одед Эзер — известный специалист и экспериментатор в области рекламной типографики и дизайна шрифтов, один из организаторов объединения дизайнеров по шрифтам.

Тема 6. Графические дизайнеры Индии

Пушкар Тхакур – дизайнер цифрового искусства. Работы Тхакура, порожденные самыми разнообразными интересами — к искусству, фотографии, технологиям, литературе, музыке и путешествиям, глубоко затрагивающие воображение, эмоции и мысли.

Тема 7. Графические дизайнеры Ирана

Реза Абедини - создатель современного иранского шрифта, уникального в своем роде благодаря сочетанию традиционных и современных элементов, пропагандирующего иранское художественное наследие, ставшего важным средством международного общения.

Иранский дизайнер Сайд Мешки и его стремление к налаживанию связей между графическими дизайнерами Ирана и их иностранными коллегами. Мешки - дизайнер книги, иллюстратор детской книги

Тема 8. Дизайнеры Исландии

Сигги Орри Торханнесон и **Соль Храфнсдоттир** и их работа в графическом дизайне, создание иллюстраций. Специализация Соль Храфнсдоттир на иллюстрировании истории и мифологии, интересы Сигги в области анимации.

Деятельность **Хёрдюра Ларуссона** в сфере графического дизайна (дизайн книг и плакатов) и наружной рекламы. Интерес художника к разным формам подачи информации. Проектирование карт, вывесок и выставочных экспозиций.

Тема 9. Графические дизайнеры Италии

Итало Луни – разработчик корпоративного имиджа и коммуникации, вывесок, эфемерной архитектуры и дизайна музейных залов (Миланский музей современного искусства), главный редактор и арт-директор журнала Abitare.

IV семестр

Тема 10. Графические дизайнеры Испании

Исидро Феррер - художник-иллюстратор и графический дизайнер.

Хавьер Марискаль и его творческий диапазон: комиксы, иллюстрация, графика, промышленный и текстильный дизайн, скульптура, мультимедиа, мультипликация и дизайн интерьеров. Художественные эксперименты дизайнера, использование разнообразных техник и материалов.

Давид Руис - художник по рекламе, арт-директор и графический дизайнер, сотрудничество с рекламными агентствами Saatchi&Saatchi, Publis, CGK and Bassat, Ogilvy & Mather, создатель инновационных концепций для брендов.

Тема 11. Графические дизайнеры Нидерландов

Арьян Грот - Независимый графический дизайнер, специализирующийся на дизайне печатных изданий, разработке корпоративной идентичности и шрифтов, участие в проекте *Universal Authority for National Flag Registration*,

Мелле Хаммер - дизайнер, работающий в 3-х в трех сферах - искусстве, дизайне и рекламе, разработчик шрифтов и дизайнер проектов сцен консультант различных дизайн-студий и рекламных агентств, сцен для оперного театра, дизайн мебели и промышленных товаров. Организатор серии презентаций и конференций 5x High-T(урography) в Арнеме.

Аннелиз де Веет – исследователь дизайна в общественно-политическом дискурсе. Работа с Thames & Hudson, Droog Design, KPN, TPG Post Rijksgebouwendienst и Appel art space. Выпуск под своей редакцией ряд книг, в том числе «*Субъективный атлас Европейского Союза с эстонской точки зрения*», в которой предлагается новый имидж Европы.

Тема 12. Графические дизайнеры США

Графическая реклама **Энди Уорхолла** и **Джеймса Розенквиста**. Создание графической иконографии своего времени. Формирование мифа о себе — суперзвезде, формирующей своим искусством суперзвезд.

Эстетика поп-арта в графическом дизайне Клааса Олденбурга, Тома Весселмана, Роя Лихтенштейна, Роберта Раушенберга.

Мирко Илич - иллюстратор, дизайнер плакатов, крупнейших американских журналов и газет, обложек для музыкальных дисков и комиксов, специализирующийся на графическом дизайне, компьютерной 3D-графике и анимации.

Ричард Даблдей - дизайнер современного американского плаката.

Массимо Виньелли – классик мирового графического дизайна. Неофункционализм Массимо Виньели, новые формы графического языка, программы разработки фирменного стиля, полиграфический дизайн, архитектурная графика, выставки, мебель, потребительские товары.

Стефан Загмайстер - один из наиболее инновационных и влиятельных графических дизайнеров современности. Его концепция графического дизайна и художественные эксперименты.

Тема 13. Графические дизайнеры Франции

Андре Бальдингер - графический дизайнер и разработчик шрифтов (шрифт Newut - новый универсальный современный и оригинальный шрифт), альтернативных проектов (театральные сцены и 3D-дизайн), сотрудничество с учреждениями культуры.

Антуан Одье и Мануэль Варош – совместное сотрудничество под псевдонимом «Antoine+Manuel». Смело сочетают карандашный рисунок с цифровыми технологиями и фотографиями, которые делали сами же с использованием собственных разработок в области шрифтов, инициаторы новых графических форм. Концептуальный подход к каждому фирменному стилю. Создатели дизайна музея Ламбер в Авиньоне, организаторы многочисленных выставок в Париже,

Мишель Буве – дизайнер плаката, автор дизайна государственных культурных учреждений, таких как драматические и оперные театры, музеи, фестивали и танцевальные студии.

Руди Мейер - графический дизайнер товаров и интерьеров, фотограф, картограф, художник по шрифтам. Мейер - автор логотипов и программ корпоративной идентичности для компании Waterman, парижского отделения французского Национального банка, а также плакатов для Esso, Фестиваля Марэ в Париже и регаты Kieler Woche.

Мейер – картограф Национальной компании французских железных дорог и парижского ее отделения, дизайнер каталогов и годовых отчетов для международных компаний Michelin, Polaroid и Renault, создатель афиш для парижского театра Шатле, разработчик дизайна выставок и музеев, в том числе MNHAA в Люксембурге.

Тема 14. Графические дизайнеры Швейцарии

Стефан Бунди – художник, посвятивший свое творчество издательскому дизайну и искусству иллюстрирования книг в Государственной академии искусства и дизайна в Штутгарте, основатель дизайн-студии Atelier Bundi. Стефан Бунди - арт-директор, работает над дизайном издательств, театров, концертных промоутеров, кинопродюсеров и музеев, мастер визуальной интерпретации (иллюстрации), плаката.

Джорджо Пеше – создатель дизайн-студии Atelier Poisson, автор графических дизайнерских проектов для театров, танцевальных коллективов, фестивалей, музеев, научных и архитектурных выставок.

Мартин Вудли - дизайнер серии оригинальных визуальных экспериментов, автор дизайна новых швейцарских банкнот.

Никлаус Трокслер – мастер плаката, руководитель собственной студией графического дизайна в городке Виллисау, организатор и дизайнер джазового фестиваля, участник различных конкурсов дизайна и плакатного творчества.

Тема 15. Графические дизайнеры России 1960-1970-х годов

Василий Максимович Дьяконов – ярчайший представитель послевоенного поколения художников, формировавших отечественную школу графического дизайна с конца 1950-х до 1990-х годов, создатель произведений, формировавших стиль и высокий уровень отечественного графического дизайна.

Валерий Акопов – художественный руководитель и директор бюро графического дизайна «Акопов: Дизайн и Реклама», художник всех жанров графического дизайна, автор оригинальных визитных карточек России, российских художественных календарей, промышленных знаков и логотипов, дизайнерских открыток.

Михаил Аникст – художник, внесший большой вклад в развитие графического дизайна, мастер всех жанров графического дизайна, но главные творческие интересы сосредоточены в области дизайна книги.

Александр Коноплев и его творчество в книжном дизайне, рекламе, в станковой графике.

Андрей Крюков - разносторонне одаренный художник, руководитель Мастерской прикладной графики, дизайнер-график Внешторгиздата, Торговой палаты, издательства «Музыка», фирмы «Мелодия».

Вадим Лазурский - теоретик графического дизайна, автор статей по искусству, книги «Альд и альдины», «Путь к книге. Воспоминания художника». В. Лазурский осуществил уникальный теоретический и графический анализ почерков устава Остромирова Евангелия XI века, первопечатного полуустава XVI века, шрифта надписи на колонне Траяна. Создатель на основе изучения итальянских шрифтов эпохи Возрождения и русского шрифтового наследия XVIII века наборного шрифта «Гарнитура Лазурского» для художественной литературы и изданий по искусству.

Борис Трофимов – многогранный художник, работающий во всех жанрах графического дизайна. Главные творческие интересы сосредоточены в области дизайна книги. Руководитель студии «Графический дизайн – Борис Трофимов». Автор самобытной серии календарей России, оригинального высокохудожественного дизайна православных изданий. Организатор ряда дизайн-акций и профессионального клуба «Футура», руководитель проекта «Простая красота букв», посвященного юбилею Германа Цаппа, участник международной плакатной акции «Окружающая среда, развитие и прогресс» (Рио-де-Жанейро, 1992).

Аркадий Троянker - художник книжного и журнального дизайна. Художественный руководитель отдела оформления упаковки детской игрушки комбината «Огонёк», главный

художник издательства «Книга». Арт-директор журналов «Итоги», «Еженедельного журнала», издательств «Дейч» и «Анатолия».

Тема 16. Графические дизайнеры России 1970-1980-х годов

Юрий Боксер - архитектор, дизайнер, художник, график, автор рекламных плакатов на фабрике «Рекламфильм»: плакаты к кинофильмам «Мужчина и женщина», «Броненосец «Потемкин», «Легко ли быть молодым?», «Маленькая Вера», «Похороны Сталина» и другие. Творческий директор рекламного агентства «Премьер СВ».

Эркен Кагаров – автор ряда статей по графическому дизайну, многожанровый художник (фирменные знаки и логотипы, визитные карточки, дизайнерские открытки, упаковка), дизайнер московского рекламного агентства «Гратис» (1992–1994). Основатель, арт-директор, творческий директор московской студии Imadesign,

Николай Калинин – книжный дизайнер, художественный редактор издательства «Искусство» (1961-1967).

Евгений Добровинский – графический дизайнер, работающий во многих жанрах дизайна. Сферы его деятельности: станковая графика, шрифт, плакат (театральный, политический, музейный), книжно-журнальный дизайн. Автор ряда художественных акций и перформансов.

Основатель и руководитель Школы каллиграфии в Херсонесе (совместно с Ю. Гулитовым).

Владимир Ефимов – автор многих статей и книг по шрифту и типографике, художник-дизайнер, специализировавшийся в области проектирования наборного шрифта, работал в Отделе наборных шрифтов ВНИИ «Полиграфмаш», в компании ParaGraph International, арт-директор компании ParaType.

Автор шрифтов Ньютон, Октава, Петербург, Прагматика и др.; кириллических версий латинских шрифтов ITC Avant Garde Gothic, Bitstream Kis, ITC Charter, Futura, Raleigh, ITC Zapf Chancery и др.; а также шрифтов других графических форм (греческих, индийских и др.).

Шрифтами В. Ефимова, установленными на компьютерах, работают аппараты Совета Федерации и Госдумы РФ, Правительства Москвы, республик Башкирии, Татарии, Калмыкии, Бурятии, Карелии и др., крупные отечественные издательства: «Эксмо», «ОЛМА-пресс», «Просвещение», «АСТ», «Искусство», «Комсомольская правда», телекомпании: «Первый канал», «ВГТРК», «Культура», «НТВ».

Тема 17. Графические дизайнеры России 1980-1990-х годов

Анатолий Гусев - дизайн-директор Издательского дома «Коммерсантъ», работает в области книжно-журнального и газетного дизайна.

Максим Жуков – дизайнер в области проектирования шрифта, типографики, оформления изданий. Художественный редактор издательства «Искусство», главный художник издательства «Мир», заведующий дизайн-студией, координатор по типографике Секретариата ООН в Нью-Йорке.

Консультант фирм ParaType, Typeface Corporation, Microsoft, Monotype, Font Bureau Carter & Cone и других цифровых словолитен. Автор книг «On the Peculiarities of Cyrillic Letterforms», «Typography: Polyglot», в соавторстве с Джорджем Садеком), «Typographia Polyglotta» и ряда статей, очерков и исследований по типографике и шрифтовому дизайну. Организатор выставки Typographica USSR, передвижной советско-американской выставки Calligraphia USA/USSR, Международного конкурса шрифтового дизайна «буква: раз!» и других выставок в области типографики, каллиграфии и шрифтовой графики. Участник и призер многих национальных и международных конкурсов, художественных обществ и объединений.

Евгений Корнеев – графический дизайнер, специализирующийся в области книжно-журнального дизайна. Оформляет издания по искусству, книги для детей. Дизайнер архитектурных журналов «Проект Россия», «Проект Классика», «Проект International». Основатель бюро «Раздизайн».

Игорь Майстровский – художник, работающий в области киноплаката, театральной, концертной, цирковой, выставочной афиши, а также общественно-политического плаката. Занимается графическим дизайном и иллюстрированием книг. Участник международного симпозиума «Графический дизайн в Восточной Европе» в Голландии.

Тагир Сафаев - дизайнер шрифта в фирме ParaType. Автор шрифтов PT Freeset, LEF Grotesque, Bitstream Humanist Cyr. 521 Cyr, ITC Kabel, Meta+ Cyr, Mirra, ITC New Baskerville Cyr., ITC Officina Sans Cyr., ITC Officina Serif Cyr. (1995), PT Proun, ITC Rodchenko, ITC Stenberg, Swift-2 Cyr, PT Yanus, PT Serp and Molot и др.

Владимир Чайка – графический дизайнер, автор многих визуальных коммуникаций, обложек дизайнерских журналов, современных плакатов, визитных карточек, упаковок. Арт-директор журналов Greatis, «Весь мир».

Тема 18. Графические дизайнеры России рубежа 20-21 веков

Андрей Логвин – графический дизайнер, главный художник издательства ИМА-пресс, руководитель творческой группы «Логвинdesign». Автор многих известных остросоциальных плакатов. Обладатель титулов «Человек рекламного года» и «Дизайнер года» (Москва, 2003).

Эрик Белоусов – графический дизайнер, автор плакатов, дизайнерских проектов многих музейных экспозиций, музейных каталогов, сотрудничал с издательством «ИМА-пресс», основал совместно с И. Гуровичем и А. Наумовой студию Ostengruppe.

Игорь Гурович – один из основателей студии Ostengruppe, арт-директор издательства «ИМА-пресс». Дизайнер рекламы, плакатов, журналов, постеров, инициатор цифровых и компьютерных технологий в графическом дизайне.

Юрий Гулитов – графический дизайнер плакатов, выставочных каталогов, торговых этикеток

Анна Наумова – автор многих современных плакатов, дизайнерских проектов для Детского музыкального театра им. Натальи Сац, сотрудничество с издательством «ИМА-пресс». Основатель дизайн-студии Ostengruppe (совместно с Э. Белоусовым и И. Гуровичем).

Юрий Сурков – дизайнер плаката, рекламы, книги, основатель студии Suric Design, автор дизайна выставочных музейных проектов, визуальных коммуникаций.

Андрей Шелютто – художник-дизайнер издательств «Беларусь», «Эридан», «ИМА-Пресс», сотрудничество с дизайн-студиями «Премьер-СВ», «База», работа в газете «Газета» и на телевидении («НТВ», «РТР»). Арт-директор газеты «Известия».

Практические занятия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
1	Тема 1. Графические дизайнеры Австрии.	Практическое занятие 1. 1. Кристоф Нардин и его дизайнерские проекты.	
2	Тема 2. Бразильские графические дизайнеры.	Практическое занятие 2. 1. Бруно Порто – разработчик дизайнерских проектов в сфере культуры. 2. Графический дизайн Рико Лине для театров.	Дискуссия
3	Тема 3. Дизайнеры Великобритании.	Практическое занятие 3. 1. Графический дизайн Рико Линса 2. Ангус Хайленд и его дизайнерские проекты. 3. Миша Вейдман и его дизайнерские проекты журналов моды. 4. Пространственный дизайн и	Дискуссия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
		корпоративный стиль Гарри Пирса.	
4	Тема 4. Графические дизайнеры Германии.	Практическое занятие 4. 1. Армии Линдауэр – дизайнер плаката, книги, визуальной коммуникации. 2. Саша Лобе и его деятельность в сфере пространственного дизайна, музейных экспозиций. 3. Уве Лёш – мастер современного плакатного дизайна, корпоративного дизайна и корпоративной культуры.	Дискуссия
5	Тема 5. Графические дизайнеры Израиля	Практическое занятие 5. 1. Одед Эзер и его деятельность в области рекламной типографики и дизайна шрифтов.	Дискуссия
6	Тема 6. Графические дизайнеры Индии.	Практическое занятие 6. 1. Пушкар Тхакур - дизайнер цифрового искусства	Дискуссия
7	Тема 7. Графические дизайнеры Ирана	Практическое занятие 7. 1. Реза Абедини - создатель современного иранского шрифта. 2. Сайд Мешки - дизайнер книги, иллюстратор детской книги.	Дискуссия
8	Тема 8. Дизайнеры Исландии	Практическое занятие 8. 1. Сигги Орри Торханнесон- дизайнер анимации. 2. Деятельность Хёрдюра Ларуссона в сфере графического дизайна (дизайн книг и плакатов) и наружной рекламы.	Дискуссия
9	Тема 9. Графические дизайнеры Италии	Практическое занятие 9. 1. Итало Лупи - разработчик корпоративного имиджа и коммуникации.	Дискуссия
IV семестр			
10	Тема 10. Графические дизайнеры Испании	Практическое занятие 10. 1. Творчество Исидро Феррера - художника-иллюстратора и графического дизайнера. 2. Художественные эксперименты Хавьера Марискаля. 3. Давид Руис и его деятельность в области графического дизайна и рекламы.	Дискуссия
11	Тема 11. Графические дизайнеры Нидерландов	Практическое занятие 11. 1. Творчество Арьяна Грота - дизайнера корпоративной идентичности и шрифтов. 2. Творчество Мелле Хаммера.	Дискуссия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
12	Тема 12. Графические дизайнеры США	Практическое занятие 12. 1.Графическая реклама Энди Уорхолла и Джеймса Розенквиста. 2.Графический дизайн Клааса Олденбурга. 3.Творчество Роя Лихтенштейна. 4.Творчество Роберта Раушенберга. 5.Творчество Мирко Илича. 6.Ричард Даблдей - дизайнер современного американского плаката. 7.Массимо Виньелли – классик мирового графического дизайна. 8.Стефан Загмайстер и его концепция графического дизайна.	Дискуссия
13	Тема 13. Графические дизайнеры Франции	Практическое занятие 13. 1.Андре Бальдингер - графический дизайнер и разработчик шрифтов. 2.Мишель Буве – дизайнер плаката. 3.Руди Мейер - графический дизайнер, автор логотипов и программ корпоративной идентичности для компании.	Дискуссия
14	Тема 14. Графические дизайнеры Швейцарии	Практическое занятие 14. 1.Творчество Стефана Бунди. 2.Джорджио Пеше – автор графических дизайнерских проектов для театров и музеев. 3.Творчество Мартина Вудли. 4.Никлаус Трокслер – мастер плаката.	Дискуссия
15	Тема 15. Графические дизайнеры России 1960-1970-х г.	Практическое занятие 15. 1. Творчество Валерия Аконова. 2. Михаил Аникст – дизайнер книги. 3.Творчество Василия Дьяконова. 4. Александр Коноплев-дизайнер книги и рекламы. 5.Творчество Андрея Крюкова. 6.Вадим Лазурский-теоретик графического дизайна, создатель наборных шрифтов. 7.Творчество Бориса Трофимова. 8. Аркадий Троянker - художник книжного и журнального дизайна.	Дискуссия
16	Тема 16. Графические дизайнеры России 1970-1980-х г.	Практическое занятие 16. 1. Творчество Юрия Боксера. 2.Николай Калинин-книжный дизайнер. 3.Творчество Евгения Добровинского. 4.Творчество Эркена Кагарова. 5.Владимир Ефимов-художник - дизайнер наборного шрифта.	Дискуссия
17	Тема 17. Графические дизайнеры России 1980-1990-х г.	Практическое занятие 17. 1.Анатолий Гусев – мастер книжно-журнального и газетного дизайна. 2.Максим Жуков – дизайнер шрифта,	Дискуссия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
		типографики. 3.Творчество Евгения Корнеева 4.Игорь Майстровский – дизайнер киноплаката, театральной, концертной, цирковой, выставочной афиши. 5.Тагир Сафаев - дизайнер шрифта. 6.Творчество Владимира Чайки.	
18	Тема 18. Графические дизайнеры России рубежа 20-21 Веков.	Практическое занятие 18. 1. Творчество Андрея Логвина. 2. Творчество Эрика Белоусова. 3. Творчество Игоря Гуровича. 4. Плакаты Анны Наумовой. 5.Юрий Сурков – дизайнер плаката, рекламы, книги. 6.Творчество Ю. Гулитова. 7.Творчество Андрея Шелютты.	Дискуссия

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 «Персоналии в графическом дизайне», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru и библиотеке Института.

1. Комплект презентационных материалов по темам учебной дисциплины с использованием программы Power Point.
2. Котляров А.С. Композиционная структура изображения Учебное пособие - М., Университетская книга, 2008
3. Шервин Дэвид. Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера / Шервин Дэвид ; [пер. с англ. С. Силинский]. - СПб. : Питер, 2013. - 240 с. : ил.
4. Мунари Бруно Фантазия.- Издатель Дмитрий Аронов, 2014.- 216 с.: ил.
5. Дизайн в рекламе : основы графического проектирования: учебное пособие Овчинникова Р. Ю. Издательство: Юнити-Дана, 2015 Доступ:
http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&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, ОК-7, ОК-5, ОК-2, ОК-8, ОПК-4, ПК-4 формируются в III-IV семестре учебного года, на втором этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Персоналии в графическом дизайне» выделяются четыре 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 1-4	методологию работы с источниками информации в условиях их разнообразия	характеризовать основные этапы развития истории графического дизайна	культурой мышления, способностью к анализу, обобщению информации.
	Этап 2: темы 5-9	-	определять основные проблемы, являющиеся предметом исследования	постановкой цели и выбору путей ее достижения
	Этап 3: темы 12-17	методы и приемы работы с дизайн-проектом	анализировать социально значимые проблемы и процессы	культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию (в том числе, критическому) информации
	Этап 4: темы 10-14	основные разделы и направления дизайн-проектирования в анимации	критически оценивать свои достоинства и недостатки, намечать пути и выбирать средства развития	установками и ценностями рационалистического отношения к миру, природе, обществу, человеку

			достоинств и устранения недостатков	
ОК-5 способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	Этап 1: темы 1-4	особенности коммуникативного поведения представителей своей страны	анализировать коммуникативное поведение участников межкультурного взаимодействия	навыками толерантного коммуникативного поведения
	Этап 2: темы 5-9	свободное владение базовыми методами и приемами различных типов устной и письменной коммуникации	Решать проблемы межличностного взаимодействия	Навыками решения межличностных конфликтов
	Этап 3: темы 12-17	свободное владение приемами межкультурной коммуникации	Решать проблемы межкультурного взаимодействия	Навыками решения межкультурных конфликтов
	Этап 4: темы 10-14	логику верного, аргументированного и ясного построения устной и письменной речи	выражать свои знания в устной и письменной формах для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия;	навыками коммуникации в устной и письменной формах для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия в своей профессиональной деятельности.
ОК-7 способность к самоорганизации и самообразованию	Этап 1: темы 1-4	Основы деятельности дизайнера в различных организациях, требования, которые предъявляются к его деятельности.	Сформулировать, в чем заключается работа дизайнера в различных структурах.	Навыками базовой деятельности по сбору информации, навыками работы с профессиональными программами.
	Этап 2: темы 5-9	Источники информации для создания собственных дизайн-шаблонов.	Создавать элементы дизайн-проекта на основе заранее подготовленных шаблонов.	Навыками создания дизайн-шаблонов для последующего использования в проектах.
	Этап 3: темы 12-17	Структуру организации самостоятельной работы, ее роль в жизнедеятельности личности, этапы профессионального становления личности, этапы, механизмы и трудности	Самостоятельно оценивать роль новых знаний, навыков и компетенций в образовательной, профессиональной деятельности,	Навыками познавательной и учебной деятельности, навыками разрешения проблем, навыками поиска методов решения практических задач, применению различных методов познания, формами и методами самообучения

		социальной адаптации.	самостоятельно оценивать необходимость и возможность социальной, профессиональной адаптации, мобильности в современном обществе, планировать и осуществлять свою деятельность с учетом результатов анализа, оценивать и прогнозировать последствия своей социальной и профессиональной деятельности.	и самоконтроля.
	Этап 4: темы 10-14	Знания в сфере организации работы над дизайн-проектом	Работать над проектом в сфере дизайна самостоятельно и в команде	Навыки организации самостоятельной работы
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Этап 1: темы 1-4	Основные направления дизайн-деятельности	Решать основные типы проектных задач в заданных стилистических рамках	Навыками составления дизайн-проектов в заданной стилистике
	Этап 2: темы 5-9	Графические приемы для проектов разной степени сложности	Классифицировать приемы в дизайн-проектировании	умением систематизировать знания о теоретических основах, закономерностях, правилах и приёмах в дизайне
	Этап 3: темы 12-17	Типологические принципы использования того или иного приема в проектировании	Решать задачи профессиональной критики в сфере дизайн-проектирования	умение грамотного поэтапного ведения творческой работы от замысла к эскизу и от эскиза к воплощению в формате и материале
	Этап 4: темы 10-14	Основы работы над дизайн-проектом	Работать над дизайн-проектом, учитывая	Навыками целостного подхода к дизайн-проекту

			традиции и тренды	
ОК-2 способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	Этап 1: темы 1-4	знать историко-культурного развития человека и человечества; всемирную и отечественную историю и культуру;	определять ценность того или иного исторического или культурного факта или явления;	навыками исторического, историко-типологического, сравнительно-типологического анализа для определения места журналистского «текста» в культурно-исторической парадигме;
	Этап 2: темы 5-9	особенности национальных традиций, текстов, знаковые фигуры, артефакты различных времен и народов, повлиявших на ход человеческой истории;	уметь соотносить факты и явления с исторической эпохой и принадлежностью к культурной традиции;	навыками бережного отношения к культурному наследию и человеку;
	Этап 3: темы 12-17	движущие силы и закономерности исторического процесса;	проявлять и транслировать уважительное и бережное отношение к историческому наследию и культурным традициям;	информацией о движущих силах исторического процесса в политической борьбе партий и социальных групп; навыками суждений о концепциях географического, демографического, экономического и технического детерминизма, о субъектах истории, которыми могут быть отдельно взятый индивид, социальная группа, классы или общество в целом;
	Этап 4: темы 10-14	место человека в историческом процессе; политическую организацию общества.	анализировать многообразие культур и цивилизаций; оценивать роль цивилизаций в их взаимодействии; определять миссию отдельной личности и масс в историческом процессе; выстраивать	приемами анализа сложных социальных проблем в контексте событий мировой истории и современного социума.

			суждения о многовариантности исторического процесса.	
ОК-8 способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Этап 1: темы 1-4	методы и средства физической культуры.	использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.	методами и средствами физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
	Этап 2: темы 5-9	Влияние оздоровительных Систем физического Воспитания на укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек;	Выполнять индивидуально Подобранные адаптивной (лечебной) физической культуры;	ценностями физической культуры в том числе, системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и упрочение здоровья, развитие двигательных способностей для успешной социально- культурной и профессиональной деятельности.
	Этап 3: темы 12-17	способы контроля и оценки физического развития и физической подготовленности;	разрабатывать и использовать индивидуальные программы для повышения адаптационных резервов организма, коррекции физического состояния и телосложения;	-
	Этап 4: темы 10-14	правила и способы планирования индивидуальных занятий различной целевой направленности;	преодолевать искусственные и естественные препятствия с использованием разнообразных способов	-

			передвижения;	
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 1-4	основные закономерности конструирования дизайн-проекта	творчески применять знания и умения в работе со шрифтом, изображением	инструментами для создания дизайн-проекта
	Этап 2: темы 5-9	основные закономерности конструирования анимационных раскадровок	-	компьютерными технологиями
	Этап 3: темы 12-17	Базовые принципы мультимедиа проектирования в графическом дизайне	Формировать основную концепцию видеоролика	Приемами базового моделирования
	Этап 4: темы 10-14	Терминологию в сфере дизайна	Построить композиционно-ритмический ряд дизайн-проекта	Навыками сочетания стилей из разных эпох дизайн-проектирования

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

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

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОК-10, ОК-7, ОК-2, ОК-8, ОПК-4, ПК-4 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю) (критерии и показатели определены соответствующими картами компетенций, при этом пользуются 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	Опрос	0-30 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	Опрос	0-30 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		
3 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Опрос	0-30 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		

4 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Опрос	0-30 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 зачета (после 3 семестра) и зачета с оценкой (после 4 семестра)

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 контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Примерные вопросы для устного опроса:

1. Кристоф Нардин и его дизайнерские проекты.
2. Бруно Порто – разработчик дизайнерских проектов в сфере культуры.
3. Графический дизайн Рико Лине для театров.
4. Графический дизайн Рико Линса
5. Ангус Хайленд и его дизайнерские проекты.
6. Миша Вейдман и его дизайнерские проекты журналов моды.
7. Пространственный дизайн и корпоративный стиль Гарри Пирса.
8. Армии Линдауэр – дизайнер плаката, книги, визуальной коммуникации.
9. Саша Лобе и его деятельность в сфере пространственного дизайна, музейных экспозиций.
10. Уве Лёш – мастер современного плакатного дизайна, корпоративного дизайна и корпоративной культуры.
11. Одет Эзер и его деятельность в области рекламной типографики и дизайна шрифтов.
12. Пушкар Тхакур - дизайнер цифрового искусства
13. Реза Абедини - создатель современного иранского шрифта.
14. Сайд Мешки - дизайнер книги, иллюстратор детской книги.

(всего 6 вопросов) – 5 баллов за каждый правильный ответ

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

Примерные вопросы для устного опроса:

1. Деятельность Хёрдюра Ларуссона в сфере графического дизайна (дизайн книг и плакатов) и наружной рекламы.
2. Итало Лупи - разработчик корпоративного имиджа и коммуникации.
3. Творчество Исидро Феррера - художника-иллюстратора и графического дизайнера.
4. Художественные эксперименты Хавьера Марискаля.
5. Давид Руис и его деятельность в области графического дизайна и рекламы.
6. Творчество Арьяна Грота - дизайнера корпоративной идентичности и шрифтов.
7. Творчество Мелле Хаммера.
8. Графическая реклама Энди Уорхолла и Джеймса Розенквиста.
9. Графический дизайн Клааса Олденбурга.
10. Творчество Роя Лихтенштейна. 4. Творчество Роберта Раушенберга.
11. Творчество Мирко Илича.
12. Ричард Даблдей - дизайнер современного американского плаката.
13. Массимо Виньелли – классик мирового графического дизайна.
14. Стефан Загмайстер и его концепция графического дизайна.

(всего 6 вопросов) – 5 баллов за каждый правильный ответ

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Примерные вопросы для устного опроса:

1. Творчество Андрея Крюкова. 6.Вадим Лазурский-теоретик графического дизайна, создатель наборных шрифтов.
2. Творчество Бориса Трофимова.
3. Аркадий Троянker - художник книжного и журнального дизайна.
4. Творчество Юрия Боксера.
5. Сигги Орри Торханнесон- дизайнер анимации.
6. Андре Бальдингер - графический дизайнер и разработчик шрифтов.
7. Мишель Буве – дизайнер плаката.
8. Руди Мейер - графический дизайнер, автор логотипов и программ корпоративной идентичности для компании.
9. Творчество Стефана Бунди.
10. Джорджио Пеше – автор графических дизайнерских проектов для театров и музеев.
11. Творчество Мартина Вудли.
12. Никлаус Трокслер – мастер плаката.
13. Творчество Валерия Аكوпова.
14. Михаил Аникст – дизайнер книги.
15. Творчество Василия Дьяконова.
16. Александр Коноплев-дизайнер книги и рекламы.

(всего 6 вопросов) – 5 баллов за каждый правильный ответ

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 4 этап формирования компетенций

Примерные вопросы для устного опроса:

1. Николай Калинин-книжный дизайнер.
2. Творчество Евгения Добровинского.
3. Творчество Эркена Кагарова.
4. Владимир Ефимов-художник -дизайнер наборного шрифта.
5. Анатолий Гусев – мастер книжно-журнального и газетного дизайна.
6. Максим Жуков – дизайнер шрифта, типографики.
7. Творчество Евгения Корнеева
8. Игорь Майстровский – дизайнер киноплаката, театральной, концертной, цирковой, выставочной афиши.
9. Тагир Сафаев - дизайнер шрифта.
10. Творчество Владимира Чайки.
11. Творчество Андрея Логвина.
12. Творчество Эрика Белоусова.
13. Творчество Игоря Гуровича.
14. Плакаты Анны Наумовой.

15. Юрий Сурков – дизайнер плаката, рекламы, книги.
16. Творчество Ю. Гулитова.
17. Творчество Андрея Шелютты.

(всего 6 вопросов) – 5 баллов за каждый правильный ответ

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

Вопросы к зачету, 3 семестр

1. Кристоф Нардин и его дизайнерские проекты.
2. Бруно Порто – разработчик дизайнерских проектов в сфере культуры.
3. Графический дизайн Рико Лине для театров.
4. Графический дизайн Рико Линса..
5. Ангус Хайленд и его дизайнерские проекты.
6. Миша Вейдман и его дизайнерские проекты журналов моды.
7. Пространственный дизайн и корпоративный стиль Гарри Пирса.
8. Армии Линдауэр – дизайнер плаката, книги, визуальной коммуникации.
9. Саша Лобе и его деятельность в сфере пространственного дизайна, музейных экспозиций.
10. Уве Лёш – мастеров современного плакатного дизайна, корпоративного дизайна и корпоративной культуры.
11. Одед Эзер и его деятельность в области рекламной типографики и дизайна шрифтов.
12. Пушкар Тхакур - дизайнер цифрового искусства.
13. Реза Абедини - создатель современного иранского шрифта.
14. Сайд Мешки - дизайнер книги, иллюстратор детской книги.
15. Сигги Орри Торханнесон- дизайнер анимации.
16. Деятельность Хёрдюра Ларуссона в сфере графического дизайна (дизайн книг и плакатов) и наружной рекламы.
17. Итало Лупи - разработчик корпоративного имиджа и коммуникации.
18. Творчество Исидро Феррера - художника-иллюстратора и графического дизайнера.
19. Художественные эксперименты Хавьера Марискаля.
20. Давид Руис и его деятельность в области графического дизайна и рекламы.
21. Творчество Арьяна Грота - дизайнера корпоративной идентичности и шрифтов.
22. Творчество Мелле Хаммера.
23. Творчество Энди Уорхолла.
24. Графическая реклама Джеймса Розенквиста.
25. Графический дизайн Клааса Олденбурга,
26. Творчество Роя Лихтенштейна.
27. Творчество Роберта Раушенберга.
28. Творчество Мирко Илича.
29. Ричард Даблдей - дизайнер современного американского плаката.
30. Массимо Виньелли – классик мирового графического дизайна.
31. Стефан Загмайстер и его концепция графического дизайна.
32. Андре Бальдингер - графический дизайнер и разработчик шрифтов.

Устный ответ -15 баллов за каждый вопрос. Всего 30 баллов

Вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр

1. Кристоф Нардин и его дизайнерские проекты.

2. Бруно Порто – разработчик дизайнерских проектов в сфере культуры.
3. Графический дизайн Рико Лине для театров.
4. Графический дизайн Рико Линса..
5. Ангус Хайленд и его дизайнерские проекты.
6. Миша Вейдман и его дизайнерские проекты журналов моды.
7. Пространственный дизайн и корпоративный стиль Гарри Пирса.
8. Армии Линдауэр – дизайнер плаката, книги, визуальной коммуникации.
9. Саша Лобе и его деятельность в сфере пространственного дизайна, музейных экспозиций.
10. Уве Лёш – мастеров современного плакатного дизайна, корпоративного дизайна и корпоративной культуры.
11. Олед Эзер и его деятельность в области рекламной типографики и дизайна шрифтов.
12. Пушкар Тхакур - дизайнер цифрового искусства.
13. Реза Абедини - создатель современного иранского шрифта.
14. Сайд Мешки - дизайнер книги, иллюстратор детской книги.
15. Сигги Орри Торханнесон- дизайнер анимации.
16. Деятельность Хёрдюра Ларуссона в сфере графического дизайна (дизайн книг и плакатов) и наружной рекламы.
17. Итало Лупи - разработчик корпоративного имиджа и коммуникации.
18. Творчество Исидро Феррера - художника-иллюстратора и графического дизайнера.
19. Художественные эксперименты Хавьера Марискаля.
20. Давид Руис и его деятельность в области графического дизайна и рекламы.
21. Творчество Арьяна Грота - дизайнера корпоративной идентичности и шрифтов.
22. Творчество Мелле Хаммера.
23. Творчество Энди Уорхолла.
24. Графическая реклама Джеймса Розенквиста.
25. Графический дизайн Клааса Олденбурга,
26. Творчество Роя Лихтенштейна.
27. Творчество Роберта Раушенберга.
28. Творчество Мирко Илича.
29. Ричард Даблдей - дизайнер современного американского плаката.
30. Массимо Виньелли – классик мирового графического дизайна.
31. Стефан Загмайстер и его концепция графического дизайна.
32. Андре Бальдингер - графический дизайнер и разработчик шрифтов.
33. Мишель Буве – дизайнер плаката.
34. Руди Мейер - графический дизайнер, автор логотипов и программ корпоративной идентичности для компании.
35. Творчество Стефана Бунди.
36. Джорджио Пеше – автор графических дизайнерских проектов для театров и музеев.
37. Творчество Мартина Вудли.
38. Никлаус Трокслер – мастер плаката.
39. Творчество Валерия Аконова.
40. Михаил Аникст – дизайнер книги.
41. Творчество Василия Дьяконова.
42. Александр Коноплев-дизайнер книги и рекламы.
43. Творчество Андрея Крюкова.
44. Вадим Лазурский-теоретик графического дизайна, создатель наборных шрифтов.
45. Творчество Бориса Трофимова.
46. Аркадий Троянker - художник книжного и журнального дизайна.
47. Творчество Юрия Боксера.
48. Николай Калинин-книжный дизайнер.

49. Творчество Евгения Добровинского.
50. Творчество Эркена Кагарова.
51. Владимир Ефимов-художник-дизайнер наборного шрифта.
52. Анатолий Гусев – мастер книжно-журнального и газетного дизайна.
53. Максим Жуков – дизайнер шрифта, типографики.
54. Творчество Евгения Корнеева.
55. Игорь Майстровский – дизайнер киноплаката, театральной, концертной, цирковой, выставочной афиши.
56. Тагир Сафаев - дизайнер шрифта.
57. Творчество Владимира Чайки.
58. Творчество Андрея Логвина.
59. Творчество Эрика Белоусова.
60. Творчество Игоря Гуровича.
61. Плакаты Анны Наумовой.
62. Творчество Ю. Гулитова.
63. Юрий Сурков – дизайнер плаката, рекламы, книги.
64. Творчество Андрея Шелютты.

Устный ответ -15 баллов за каждый вопрос. 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 «Персоналии в графическом дизайне» 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 опроса.

- промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). **Промежуточная аттестация проводится в форме зачета (3 семестр) и зачета с оценкой (4 семестр).**

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 опроса и промежуточная аттестация в виде зачета, зачета с оценкой. К зачету, зачету с оценкой допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы.

Выставление итоговой оценки (зачет) происходит следующим образом:

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

Зачет (max)	30
-------------	----

Выставление итоговой оценки (зачет с оценкой) происходит следующим образом:

	Всего, max
Рубежный контроль 3 этап (Опрос)	30
Рубежный контроль 4 этап (Опрос)	30
Самостоятельная работа в процессе изучения дисциплины, включая посещаемость и активность на занятиях	10
Итого в процессе изучения дисциплины	70
Зачет с оценкой (max)	30

Устный опрос (рубежный контроль 1-4 этапы) проводится в учебной аудитории. Студенту сообщается время, отведенное на ответы на вопросы и другая информация (ответы на возникающие вопросы со стороны студентов)

При ответе на вопросы студентам запрещается консультироваться с однокурсниками, использовать телефон, информацию на бумажных и других носителях. По окончании опроса, студентам сообщается оценка (БРС), которая заносится в соответствующую ведомость. Ведомость рубежного контроля предоставляется преподавателем в деканат факультета.

Зачет - промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают вопросы к зачету.

На зачете студент отвечает на 2 вопроса. Всего на зачете максимально возможно получить 30 баллов.

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

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

При проведении зачета 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. Обучающийся получивший в совокупности по результатам обучения от 51-100 баллов получает оценку «зачтено». Если от 0-50 баллов получает оценку «не зачтено».

Отметка **«зачтено»** ставится, если обучающихся способен применять знания, умения в широкой и ограниченной области профессиональной деятельности при решении теоретических и практических задач

Отметка **«не зачтено»** ставится, если обучающихся не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности при решении общих и конкретных задач

Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают вопросы к зачету.

На зачете студент отвечает на 2 вопроса. Всего на зачете максимально возможно получить 30 баллов.

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

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

При проведении зачета 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.

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	-	-

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

Основная литература

1. Графический дизайн от идеи до воплощения. Эллен Луптон Питер 2013
2. Пайл, Джон. 6000 историй архитектуры и дизайна / Джон Пайл; перевод с англ. яз. О.И. Сергеевой – М.: Астрель, 2012. – 464 с.: ил.
3. Бесчастнов Н. П. Сюжетная графика : [учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности "Графика"] / Н. П. Бесчастнов. - М. : ВЛАДОС, 2012. - 399 с., [16] л. ил. : ил. - (Изобразительное искусство).
4. Иванов Алексей Как придумать идею если ты не Огилви.-М. : Альпина, 2015.
5. Мунари Бруно Фантазия.- Издатель Дмитрий Аронов, 2014.- 216 с.: ил.
6. Мунари Бруно: Искусство как ремесло. - Издатель Дмитрий Аронов, 2014.- 228 с.: ил.

Дополнительная литература

1. Гордон, Юрий. Книга про буквы от Аа до Яя. М: Издал, 2012.
2. Клиффорд, Джон. Иконы графического дизайна. М: Эксмо, 2014.
7. Хеллер, Стивен. Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века. М: Издал, 2016.
8. Пендикова Ирина. Графический дизайн. Стилиевая эволюция. Инфра-М, 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	Каталог российских мультфильмов. Информация о режиссерах, сценаристах, художниках, композиторах, актерах, участвующих в создании мультфильмов. Новости анимации.	http://www animator.ru
2	Клуб аниматоров Рунета	http://animationclub.ru
3	Главный сайт по законам Flash анимации	http://flash-animated.com
4	Блог аниматоров	http://animater.com.ua/blog/page/3/
5	Музей кино	www.museikino.ru
6	Планета Мультфильмов. Все о мультиках, мультяшках и мультфильмах.	www.myltik.ru
7	Традиционная АНИМАЦИЯ by Walter Croft	http://ta.multikov.net
8	Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум.	www.kinobar.ru
9	Russian Disney - новости и история мировой анимации	www.rusdisney.com
10	Мировое Искусство - живопись, анимация, кино	www.world-art.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.

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:

1-й – организационный;

2-й - 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 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.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, раскрывают и объясняют основные явления и факты. В процессе творческого обсуждения и дискуссии вырабатываются умения и навыки использовать приобретенные знания для решения практических задач.

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 «Персоналии в графическом дизайне» предполагается использование сети Интернет, Microsoft Office.

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;

- компьютерный класс;

- 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.

