

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 02.06.2026 17:12:15

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**

**УТВЕРЖДАЮ**

**Ректор**

**С.С. Юров**

от «28» мая 2026 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.О.16 «ОСНОВЫ ДИЗАЙНА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Моушн-дизайн»

**Форма обучения:**

очная

**Москва 2026**

Разработчик (и): Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

«28» мая 2026 г.




(подпись)

/И.С. Шмалько /

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

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика РПД, доцент, кандидат культурологии



подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «28» мая 2026 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

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

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** формирование у обучающихся общего представления о дизайне, как виде прикладного искусства, его роли в разработке дизайна интерфейсов, игровой и рекламной деятельности, изучение основных композиционных законов и средств в графическом дизайне, развитие композиционного мышления, знакомство с базовыми понятиями в дизайне, способами создания графического образа и владение базовыми практическими навыками его создания.

**Задачи:**

- дать представление о дизайне, его роли как средстве визуальной коммуникации;
- изучить основы композиции в дизайне;
- изучить возможности применения шрифтовой культуры, инфографики и модульной сетки;
- овладеть базовыми навыками создания компьютерных макетов;
- применять анализ целесообразности применения различных дизайн-решений.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Обязательная часть.

**Осваивается:** 1, 2, 3 семестры.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ОПК-3** - способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

**ПК-1** - способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

#### 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ОПК-3</b> Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p><b>ОПК-3.2.</b> Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p><b>Знать:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи <b>Уметь:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи <b>Владеть:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>
<p><b>ПК-1</b> Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p><b>ПК-1.1.</b> Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p><b>Знать:</b> производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике <b>Уметь:</b> использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике <b>Владеть:</b> навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>
	<p><b>ПК-1.2.</b> Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p><b>Знать:</b> технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике <b>Уметь:</b> выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике <b>Владеть:</b> навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>

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

Общая трудоемкость дисциплины «Основы дизайна» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 8 з.е. / 288 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<b>Аудиторные занятия</b>	144
<i>в том числе:</i>	
Лекции	72
Практические занятия	72
Лабораторные работы	-
<b>Самостоятельная работа</b>	117
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Вид	Зачет с оценкой – 1, 2 семестр Экзамен – 3 семестр
Трудоемкость (час.)	27
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	8 з.е. / 288 час.

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
		Очная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
2	Основы композиции в дизайне	9	9	-	18
Итого (часов)		18	18	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<i>Зачет с оценкой</i>			
<b>Всего за 1 семестр:</b>		72 / 2 з.е.			
3	Основы формообразования в дизайне	9	9	-	18
4	Основы колористики в дизайне	9	9	-	18
Итого (часов)		18	18	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<i>Зачет с оценкой</i>			
<b>Всего за 2 семестр:</b>		72 / 2 з.е.			
5	Шрифт в дизайне	18	18	-	23
6	Объекты дизайна. Дизайн-инструменты	18	18	-	22
Итого (часов)		36	36	-	45
<b>Форма контроля:</b>		<i>Экзамен, 27 час.</i>			
<b>Всего за 3 семестр:</b>		144 / 4 з.е.			
Итого по дисциплине (часов)		72	72	-	117
<b>Всего по дисциплине:</b>		8 з.е. / 288 час.			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема №1. Введение. Основные понятия. Принципы дизайн-проектирования***

Цель и задачи дисциплины. Дизайн как вид изобразительного искусства. Основные понятия. Специфика художественного творчества в графическом дизайне. Виды дизайна.

Область профессиональных знаний дизайнера-графика. Сфера деятельности дизайнера-графика. Современные тенденции и средства дизайна.

### ***Тема №2. Основы композиции в дизайне***

Понятие композиции. Форма как основное изобразительное средство в дизайне. Равновесие в композиции. Композиционный центр. Основные элементы организации композиции: точка, линия, пятно. Понятие плоскости. Типы и формы композиции. Приёмы в композиции. Врезка, членение, наложение, группировка. Средства композиции. Контраст, нюанс, метр, ритм, масштаб.

### ***Тема №3. Основы формообразования в дизайне***

Формообразование как процесс создания формы. Понятие форма. Принципы формообразования. Основные художественные средства построения композиции. Художественная специфика графических средств. Методы и средства исполнения графических средств. Фактуры, текстуры, орнамент. Принципы композиционно-художественного формообразования. Пластические композиционные средства. Зрительное восприятие формы дизайн-объектов. Приемы графического дизайна.

### ***Тема №4. Основы колористики в дизайне***

Понятие "природа цвета" и природа света. Цвет как средство выразительности и смыслов. Психологическое воздействие цвета. Цветовое видение, сравнения и контрасты. Значение и ценность хроматического цвета. Ахроматические цвета (черный, белый, серый). Восприятие цвета как реальность психофизиологическая. Понятие цветовой гармонии. Гармония как равновесие, симметрия сил. Контрастность. Выразительные характеристики формы и цвета. Цветовые контрасты. Субъективное отношение к цвету.

### ***Тема №5. Шрифт в дизайне***

От рисунка к букве. Форма знаков как производное от инструмента. История шрифтовых форм. Классификация шрифтов. Пропорции внутри шрифта. Начертания шрифта. Кернинг. Гарнитур. Контрастность шрифта. Конструкция букв. Система знаков. Разработка шрифтовой композиции. Системы Дидо и Пика. Связь единиц измерения. Виды и форматы компьютерных шрифтов. Основные принципы и техника построения буквы в векторном редакторе. Анатомия знака. Морфология и эстетика шрифта. Понятия стиля. Области и этапы, техники проектирования шрифтов. Эскизное проектирование шрифтов. Каллиграфия.

### ***Тема №6. Объекты дизайна. Дизайн-инструменты***

Теория визуальной коммуникации. Основы использования визуальной информации в современных сетевых технологиях. Многообразие средств визуальной коммуникации. Эскизное проектирование визуальных коммуникаций (модели, прототипы). Специфика инфографики в визуальных коммуникациях. Способы визуализации данных. Анализ данных и перевод их в графические схемы. Инструменты для создания инфографики. Создание анимированной инфографики. Знаковые системы. Плакат. Акцидентные и титульные шрифты. Слово и визуальная коммуникация. Шрифтовые приемы, акциденция в наборе, приемы верстки. Композиционные приемы акциденции. Модульная сетка, ее назначение. Виды модульных сеток. Техника создания модульной сетки. Понятие, виды и особенности верстки. Основные правила верстки.

## 7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

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

## 9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 9.1. Рекомендуемая литература:

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

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

2. Основы Web-дизайна: учебно-методическое пособие / сост. Н. А. Саблина; Липецкий государственный педагогический университет им. П. П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=577082>

3. Сайкин, Е. А. Основы дизайна: учебное пособие: / Е. А. Сайкин; Новосибирский государственный технический университет. – Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2018

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=575026>

4. Старикова, Ю. С. Основы дизайна : учебное пособие / Ю. С. Старикова. – Москва: А-Приор, 2011.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=72693>

5. Формальная композиция: Творческий практикум по основам дизайна: учебное пособие / Е. В. Жердев, О. Б. Чепурова, С. Г. Шлеюк, Т. А. Мазурина. – 2-е изд. – Оренбург: Университет, 2014

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=330521>

6. Шмалько, И. С. Основы композиции в графическом дизайне / И. С. Шмалько, В. А. Цыганков. – Москва: Сам Полиграфист, 2013

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=488292>

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

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

#### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726).

#### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

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

1. <https://biblioclub.ru/>- университетская библиотечная система online Библио-клуб.ру
2. <http://window.edu.ru/> - единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <http://www.pro100.spb.ru/> - Журнал Про100 дизайн
4. <http://kak.ru> - Как.ru. Журнал о дизайне
5. <https://www.iampeth.com/> - Международная ассоциация мастеров письма
6. <http://jovanny.ru/> - Проект бесплатных шрифтов
7. <http://design-mania.ru/> - Блог про веб-дизайн
8. <https://www.designonstop.com/> - Блог о веб-дизайне
9. <https://awdee.ru/> - Журнал для дизайнеров
10. <https://animationclub.ru/> - клуб аниматоров
11. <https://museikino.ru/> - музей кино

## 10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Учебная аудитория для проведения учебных занятий оснащена:

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

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

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

## 11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Можно выделить следующие этапы управляемой самостоятельной работы студентов.

Первый этап – подготовительный. Он должен включать в себя составление рабочей программы с выделением тем и заданий для СРС; сквозное планирование СРС на семестр; подготовку учебно-методических материалов; диагностику уровня подготовленности студентов.

Второй этап – организационный. На этом этапе определяются цели индивидуальной и групповой работы студентов; читается вводная лекция, проводятся индивидуально-групповые установочные консультации, во время которых разъясняются формы СРС и ее контроля; устанавливаются сроки и формы представления промежуточных результатов.

Третий этап – мотивационно-деятельностный. Преподаватель на этом этапе должен обеспечить положительную мотивацию индивидуальной и групповой деятельности; проверку промежуточных результатов; организацию самоконтроля и самокоррекции; взаимобмен и взаимопроверку в соответствии с выбранной целью.

Четвертый этап – контрольно-оценочный. Он включает индивидуальные и групповые отчеты и их оценку. Результаты могут быть представлены в виде дипломной, курсовой работы, реферата, доклада, схем, таблиц, устных сообщений, моделей, макетов, отчетов и т.п. Контроль СРС может осуществляться при помощи промежуточного и итогового тестирования, написания в аудитории письменных контрольных работ, сдачи коллоквиумов, промежуточных зачетов др.

Самостоятельная работа студента является основным средством овладения учебным материалом во время, свободное от обязательных учебных занятий. Самостоятельная работа студента над усвоением учебного материала по учебной дисциплине может выполняться в учебных кабинетах, компьютерных классах, а также в домашних условиях.

Самостоятельная работа по изучению дисциплины «Основы дизайна» включает:

- повторение лекционного материала;
- подготовки к семинарам (практическим занятиям);
- изучения учебной, научной и научно-популярной литературы;
- изучение и анализ классических образцов шрифтового искусства, принципов и методов их построения;
- изучения и поиск информации для подготовки к выполнению творческих работ (в т. ч. в электронных базах данных);
- выполнение графических заданий, эскизов;
- выделение наиболее сложных и проблемных вопросов по изучаемой теме, получение разъяснений и рекомендаций по данным вопросам с преподавателями кафедры;
- проведение самоконтроля путем ответов на вопросы текущего контроля знаний.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных мультимедиа анимационных роликов;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

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

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

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

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

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

*Для лиц с нарушениями зрения:*

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

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

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

Факультет дизайна и моды  
Кафедра дизайна

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.О.16 «ОСНОВЫ ДИЗАЙНА»**

**Для направления подготовки:**  
54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**  
*проектный*

**Направленность (профиль):**  
«Моушн-дизайн»

**Форма обучения:**  
очная

### Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ОПК-3</b> Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p><b>ОПК-3.2.</b> Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p><b>Знать:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи <b>Уметь:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи <b>Владеть:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>
<p><b>ПК-1</b> Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p><b>ПК-1.1.</b> Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p><b>Знать:</b> производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике <b>Уметь:</b> использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике <b>Владеть:</b> навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>
	<p><b>ПК-1.2.</b> Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p><b>Знать:</b> технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике <b>Уметь:</b> выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике <b>Владеть:</b> навыками поиска, сбора и</p>

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
		анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике

***Показатели оценивания результатов обучения***

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p><b>Не знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>Не умеет:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p><b>В целом знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>В целом умеет:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p><b>Знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>Умеет:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>Владеет:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>
<p><b>Не знает:</b> производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>Не умеет:</b> использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке</p>	<p><b>В целом знает:</b> производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>В целом умеет:</b> использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке</p>	<p><b>Знает:</b> производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>Умеет:</b> использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художе-</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные мате-</p>



<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
мационном кино и компьютерной графике	зуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	ке	пьютерной графике

### *Оценочные средства*

#### **Задания для текущего контроля**

##### *Пример творческого задания, 1 семестр*

1. Выполнить образцы графического заполнения плоскости с выявлением выразительного характера различных форм точечно-линейной графики.
2. Создать статичную и динамичную композицию с помощью линий и ахроматического цвета.
3. Выполнить построение цветовой графической композиции с выражением определенного художественного образа.
4. Выполнить графическую композицию с основными видами структурных отношений (равнозначимость элементов, второстепенность групп при главном элементе, равнозначимость элементов в ассиметричной композиции и т.д.)

##### *Пример творческого задания, 2 семестр*

###### Задание 1.

1. Построение симметричной и асимметрической композиции
2. Построение композиций с передачей фактуры и текстуры
3. Построение пластической объёмной формы
4. Обработка изображений
5. Монтаж изображений. Создание коллажей и баннеров

###### Задание 2.

1. Градации цвета к белому, к серому, к черному. Белое на белом, серое на сером, черное на черном.
2. Создание цветовых градаций (двенадцатичастный круг) от полно насыщенных к белому, к серому, к черному (гуашь, бумага).
3. Создание композиций с оттенками белого, с оттенками серого и с оттенками черного

##### *Пример творческого задания, 3 семестр*

###### Задание 1.

Разработка шрифтового плаката.

Создать шрифтовой плакат на тему «Рекламный типографический плакат выбранного акцидентного шрифта». В процессе работы учесть место акциденции в типографике,

особенной роли акциденции для образного решения проектной задачи, показать знание шрифтов и основных приемов акциденции.

#### Задание 2.

Разработка фирменного знака и фирменного бланка.

1. Создать с помощью программы AdobeIllustrator графическое изображение фирменного знака.
2. Выполнить три варианта знака уменьшенного масштаба: черный на белом фоне, белый на черном фоне (т.н. выворотка), вариант в цвете.
3. Выполнить знак в объеме (рельеф, контррельеф).
4. Разработать применение знака в рекламной полиграфической продукции.
5. Используя различные инструменты программы Adobe Illustrator создать несколько вариантов дизайна фирменного бланка, опираясь на правила и требования, предъявляемых к дизайну деловой корреспонденции.

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

### **Промежуточная аттестация**

#### ***Примерные вопросы к зачету с оценкой, 1 семестр***

1. Понятие композиция. Её основные принципы.
2. Основные принципы композиции
3. Объективные закономерности построения объемных форм
4. Художественные средства построения композиции. Точка.
5. Художественные средства построения композиции. Линия и пятно.
6. Художественные средства построения композиции. Основные свойства цвета.
7. Особенности ахроматических и хроматических цветов в построении композиции.
8. Цвет как эмоциональное воздействие на человека.
9. Художественные средства построения композиции. Плоскостная форма.
10. Художественные средства построения композиции. Текстура.
11. Художественные средства построения композиции. Фактура.
12. Художественные средства построения композиции. Рельеф.
13. Раскрыть понятие целостности и соподчиненности формы.
14. Композиционное равновесие как свойство композиции.
15. Пропорции и пропорционирование – средства композиции.
16. Масштаб и масштабность в композиционном формообразовании.
17. Объемная композиция как вид объемно-пространственной композиции.
18. Глубинно-пространственная композиция как вид композиции.
19. Роль вертикальных линейных элементов в формировании пространства.
20. Особенности ритмического построения композиции.
21. Особенности метрического построения композиции.
22. Роль понятия «целостности» в проектировании композиции.
23. Применение традиционных методов композиции в формировании идеи информационных проектов.
24. Особенности восприятия композиции в интерфейсе информационных систем
25. Роль композиции в проектировании идей информационных систем.

### *Примерные вопросы к зачету с оценкой, 2 семестр*

1. Формообразование – определение.
2. Характерные качества формообразования.
3. Основные характеристики цвета. Основные и смешанные цвета. Контрастные цвета.
4. Ахроматические и хроматические цвета.
5. Понятие цветовой гармонии. Виды цветовых гармоний.
6. Цветовая композиция: монохромия, полярная, многоцветие.
7. Виды орнамента. Разновидности орнаментов по композиционной структуре.
8. Способы стилизации изображений.
9. Основные виды композиции. Фронтальная и объемная композиция.
10. Статичность и динамичность в композиции. Композиционное равновесие.
11. Приемы трансформации плоскости.
12. Графические средства выполнения композиции.
13. Понятия «симметрия» и «асимметрия».
14. Понятия «модульность» и «комбинаторика».
15. Использование цвета как средства формирования архитектурной композиции.
16. Понятие «архитектоника».
17. Соподчиненность целого и его частей.
18. Простейшие средства изобразительного языка.
19. Ритмический повтор в композиции.
20. Метрический повтор в композиции.
21. Исторические закономерности развития формы.
22. Понятия «контраст» и «нюанс».
23. Понятия «фактура» и «текстура».
24. Модульность и комбинаторика.
25. Объемно-пространственная композиция.
26. Плоскостная композиция – основные способы построения.
27. Орнаментальная композиция – основные способы построения.
28. Пропорция «Золотое сечение» - числовые и графические признаки.
29. Взаимосвязь пропорции и масштаба.
30. Цвет в объемно-пространственной композиции.
31. Контраст в объемно-пространственной композиции.
32. Определение интенсивности цветового пятна.
33. Условия равновесной по цвету композиции.
34. Условия экспрессивной по цвету композиции.
35. Определение гармоний.
36. Принципы гармоний.
37. Определение колорита.
38. Составляющие колористической композиции.
39. Зависимость образа от цветовой гаммы.
40. Семиотика цвета.
41. Локальный и предметный (корпусный) цвет.
42. Систематизация цвета.
43. Типы цветового контраста.
44. Определение собственной светлоты цветового пятна.

### *Примерные вопросы к экзамену, 3 семестр*

1. Анатомия и характеристики акцидентного шрифта.
2. Пропорции акцидентного шрифта.
3. Контрастность акцидентного шрифта.
4. Место акциденции в типографике
5. История возникновения и развития акцидентной типографики
6. Классификация акцидентных шрифтов
7. Основные приемы акциденции
8. Акциденция путем подбора отбивок.
9. Акциденция путем изменения кегля шрифта.
10. Акциденция путем введения цвета.
11. Акциденция с использованием подложек и рамок.
12. Акциденция с использованием графических элементов.
13. Типы акцидентных шрифтов
14. Различие акцидентных шрифтов
15. Акциденция как формотворчество
16. Композиционные приемы акциденции
17. Пространство, цвет и форма в восприятии человека.
18. Рациональное и эмоциональное восприятие визуальных образов.
19. Язык визуальных сообщений как текст культуры.
20. Карта профессий, использующих визуальные коммуникации.
21. Цели и технологии прикладных исследований визуальных коммуникаций.
22. Визуальные источники и виды данных.
23. Психологические исследования визуальных коммуникаций.
24. Место визуальных коммуникаций в продуктах и практиках креативных индустрий.
25. Визуальные коммуникации современного медиапространства.
26. Макетирование. Понятие макета.
27. Оригинал-макет. Этапы создания макета.
28. Верстка: понятие, виды, особенности
29. Цели и задачи верстки.
30. Верстка как один из основных этапов полиграфического производства.
31. Работа дизайнера при осуществлении верстки.
32. Требования к верстке. Соблюдение установленных величин.
33. Требования к бумажному оригинал-макету.
34. Требования к текстовым файлам.
35. Требования к растровым изображениям.
36. Применение шрифтов, гарнитур и кеглей.
37. Особенности верстки печатной рекламной продукции.
38. Особенности верстки листовок.
39. Понятие буклета и его структура.
40. Особенности верстки буклетов.
41. Разработка дизайна и верстка буклетов разной степени сложности.
42. Брошюра. Особенности ее дизайна и структуры.
43. Верстка брошюр и подготовка ее к печати.
44. Формирование идеи дизайна и структурирования каталога.
45. Особенности верстки оригинал-макетов каталогов.

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

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

Разработчик: Разработчик (и): Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «28» мая 2026 г.).