

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 02.06.2026 17:11:48

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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

**УТВЕРЖДАЮ**

**Ректор**

**С.С. Юров**

от «28» мая 20263 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.О.17 «ТИПОЛОГИЯ ДИЗАЙНА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Моушн-дизайн»

**Форма обучения:**

очная

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

«28» мая 2026 г.



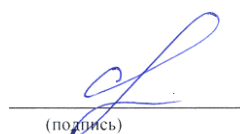
(подпись)

/Т.Н. Михалина /

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. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

**Задачи:**

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

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

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

**Часть:** Обязательная часть.

**Осваивается:** 3 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема №1. Стилизация***

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

### ***Тема №2. Маска***

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

### ***Тема №3. Ритм и акцент***

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

### ***Тема №4. Рекурсия***

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

### ***Тема №5. Сетка***

Работа с сеткой для верстки мобильного выставочного баннера, полиграфии.

### ***Тема №6. Дорисовать***

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

### ***Тема №7. Пополам***

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

### ***Тема №8. Многослойность***

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

### ***Тема №9. Минимализм***

Изучение стилистики минимализма в работе над киноплакатом.

### ***Тема №10. Коллаж***

Изучение техники коллажа в работе над киноплакатом.

### ***Тема №11. Разрушение***

Изучение техники разрушения в работе над обложкой журнала.

### ***Тема №12. Симметрия***

Изучение принципов симметрии в работе над рекламными билбордами.

## 7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

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

## 9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 9.1. Рекомендуемая литература:

1. Дизайн в рекламе: Основы графического проектирования: Учебное пособие Овчинникова Р. Ю. Издательство: Юнити-Дана, 2015  
*режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1)*
2. Кашевский П.А. Шрифты: учебное пособие, Минск: «Літаратура і Мастацтва», 2012  
*режим доступа [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=139774&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=139774&sr=1)*
3. Бесчастнов, Н. П. Сюжетная графика: учебное пособие. – Москва: Владос, 2012  
*режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116588>*

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

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

#### Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293).

#### Свободно распространяемое программное обеспечение:

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

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

1	Novate.Ru. Интернет-проект о дизайне	<a href="http://www.novate.ru">http://www.novate.ru</a>
2	Re:vision. Следим за дизайном с 1999 года	<a href="http://www.revision.ru">http://www.revision.ru</a>
3	THE ARTIST AND HIS MODEL	<a href="http://www.theartistandhismodel.com">http://www.theartistandhismodel.com</a>
4	Дизайн-студия Primaris	<a href="http://www.primaris.ru/articles.html">http://www.primaris.ru/articles.html</a>
5	Изобразительное искусство, дизайн, архитектура, фото	<a href="http://www.kulturologia.ru">http://www.kulturologia.ru</a>
6	Каталог логотипов и знаков	<a href="http://www.logobank.ru/">http://www.logobank.ru/</a>
7	Отраслевой портал об упаковке	<a href="http://www.unipack.ru/">http://www.unipack.ru/</a>
8	Фирменные стили и логотипы	<a href="http://www.logobar.ru/">http://www.logobar.ru/</a>
9	Дизайн-журнал «Дежурка»	<a href="http://www.dejurka.ru/tag/упаковка/">http://www.dejurka.ru/tag/упаковка/</a>
10	Журнал Про100 дизайн	<a href="http://www.pro100.spb.ru/">http://www.pro100.spb.ru/</a>
11	Как.ru. Журнал о дизайне.	<a href="http://kak.ru">http://kak.ru</a>
12	Креативная реклама	<a href="http://www.adme.ru/">http://www.adme.ru/</a>
13	Популярная каллиграфия	<a href="http://www.callig.ru">http://www.callig.ru</a>
14	Проект бесплатных шрифтов	<a href="http://jovanny.ru/">http://jovanny.ru/</a>
15	Сайт журнала «Инфографика»	<a href="http://infographicsmag.ru">http://infographicsmag.ru</a>
16	Статья	<a href="http://www.cmsmagazine.ru/library/items/graphical_design/jj_2011-10-25/">http://www.cmsmagazine.ru/library/items/graphical_design/jj_2011-10-25/</a>
17	Шрифтовой портал «Фонтов.нет»	<a href="http://www.fontov.net/">http://www.fontov.net/</a>
18	Peopleofdesign. Блог о дизайне	<a href="http://www.peopleofdesign.net3">http://www.peopleofdesign.net3</a>
19	Электронная библиотека	<a href="http://biblioclub.ru">http://biblioclub.ru</a>

## 10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Учебная аудитория для проведения учебных занятий компьютерный класс оснащен:

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

Помещение для самостоятельной работы оснащено:

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

## 11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом. Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

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

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

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

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

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

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу). В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы. Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;

- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки. Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

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

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

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

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

Изучайте материал последовательно, начиная с первой темы, ибо каждая последующая может быть очень тесно связана с предыдущей. Внимательно, не торопясь, читайте материал одной темы. Все слова или категории, в точном значении которых Вы сомневаетесь, найдите в глоссарии (обычно он помещается в конце учебника), в предшествующих темах. Иначе могут возникнуть серьезные затруднения при изучении последующего материала.

## **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.17 «ТИПОЛОГИЯ 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>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>

*Показатели оценивания результатов обучения*

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p><b>Не знает:</b> 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 художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>Не владеет:</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>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 художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>В целом владеет:</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>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 художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>Владеет:</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>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 материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>В полном объеме владеет:</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>Не знает:</b> технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию</p>	<p><b>В целом знает:</b> технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию</p>	<p><b>Знает:</b> технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического</p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p>визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>Не умеет:</b> выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>Не владеет:</b> навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>В целом умеет:</b> выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>Умеет:</b> выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>Владеет:</b> навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>

## *Оценочные средства*

### Задания для текущего контроля

#### **Творческое задание, пример № 1**

##### **Тема: Стилизация**

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

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

##### **Тема: Маска**

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

#### **Творческое задание, пример № 2**

##### **Тема: Разрушение**

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

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

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

### Промежуточная аттестация

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

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

14. Законы гармонии (примеры центра композиции, тектоники, гармоничности).
15. Средства композиции (виды ритмов, ритмические прогрессии).
16. Средства композиции (контрасты, нюансы, тождества в организованной форме).
17. Средства композиции (статичность, динамика, масштабность).
18. Средства композиции (пропорционирование, "золотое сечение", способы его построения и приемы использования).
19. Пропорции человека и пропорции в природе.
20. Назовите два значения термина «композиция».
21. Назовите средства композиции.
22. Назовите первичные элементы организации плоскостной композиции.
23. Назовите виды линий.
24. Дайте определение контура.
25. Назовите основные характеристики формы.
26. Назовите различные виды фактур.
27. Назовите виды метрических рядов.
28. Назовите примеры ритмических рядов.
29. Назовите виды ритмических рядов.
30. Дайте определение колорита.

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

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

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - 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.).