

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования**
**«Красноярский государственный педагогический университет
им. В.П. Астафьева»**
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

ПРЕДМЕТНАЯ ЧАСТЬ

Дизайн

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	М4 Музыкально-художественного образования		
Учебный план	44.03.01 Изобразительное искусство (з, 2025).plx 44.03.01 Педагогическое образование. Направленность (профиль) образовательной программы Изобразительное искусство		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	заочная		
Общая трудоемкость	6 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	216	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:		экзамены 10	
аудиторные занятия	52	зачеты 8	
самостоятельная работа	151		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		
часов на контроль	12,52		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		9 (5.1)		10 (5.2)		Итого	
	Неделя		12		6 4/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	10	10	6	6			16	16
Практические	6	6	10	10	20	20	36	36
Контроль на промежуточную аттестацию (зачет)					0,33	0,33	0,33	0,33
Контроль на промежуточную аттестацию (экзамен)	0,15	0,15					0,15	0,15
В том числе в форме практ.подготовки	6	6	10	10	10	10	26	26
Итого ауд.	16	16	16	16	20	20	52	52
Контактная работа	16,15	16,15	16	16	20,33	20,33	52,48	52,48
Сам. работа	52	52	56	56	43	43	151	151
Часы на контроль	3,85	3,85			8,67	8,67	12,52	12,52
Итого	72	72	72	72	72	72	216	216

Программу составил(и):

дфн, Профессор, Медова Анастасия Анатольевна _____

Рабочая программа дисциплины

Дизайн

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 121)

составлена на основании учебного плана:

44.03.01 Педагогическое образование.

Направленность (профиль) образовательной программы Изобразительное искусство

утвержденного учёным советом вуза от 25.06.2025 протокол № 8.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

М4 Музыкально-художественного образования

Протокол от 07.05.2025 г. № 8

Зав. кафедрой к.пед.н., доц. Маковец Людмила Анатольевна

Согласовано с представителями работодателей на заседании НМС УГН(С), протокол № ___ от ___ _____ 20__ г.

Председатель НМС УГН(С)

___ _____ 2025 г.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

формирование общекультурных и профессиональных компетенций будущих специалистов в области общего художественного образования через освоение теоретических и практических основ дизайна как вида художественного проектирования

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.О.07.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Рисунок
2.1.2	Технологии формирования функциональной грамотности (по профилю подготовки)
2.1.3	Декоративное искусство
2.1.4	Технологии цифрового образования
2.1.5	Основы живописи и графики
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Арт-технологии в современной школе
2.2.2	Анализ и интерпретация произведений искусства
2.2.3	Креативная педагогика
2.2.4	История визуально-пространственных искусств

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач

ПК-1.1: Знает структуру, состав и дидактические единицы предметной области (преподаваемого предмета)

Знать:	
Уровень 1	Структуру, состав и дидактические единицы предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии", компоненты образовательной среды и их дидактические возможности; принципы и подходы к организации предметной среды "Изобразительного искусства" и "Технологии"
Уровень 2	Структуру, состав и дидактические единицы предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии", компоненты образовательной среды и их дидактические возможности
Уровень 3	Структуру, состав и дидактические единицы предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии"
Уметь:	
Уровень 1	Организовывать образовательный процесс на основе знаний структуры, состава и дидактических единиц предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии", представлений о компонентах образовательной среды и их дидактических возможностях; реализовывать принципы и подходы к организации предметной среды "Изобразительного искусства" и "Технологии" с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников
Уровень 2	Организовывать образовательный процесс на основе знаний структуры, состава и дидактических единиц предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии", представлений о компонентах образовательной среды и их дидактических возможностях
Уровень 3	Организовывать образовательный процесс на основе знаний структуры, состава и дидактических единиц предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии"
Владеть:	
Уровень 1	Навыками организации учебного и воспитательного процесса с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников
Уровень 2	Навыками организации учебного и воспитательного процесса с учетом структуры и состава предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии"
Уровень 3	Навыками организации учебного процесса с учетом структуры и состава предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии"
ПК-1.2: Умеет осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО	
Знать:	
Уровень 1	Технологии отбора учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО, структурой, составом и

	дидактическими единицами предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии" с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников
Уровень 2	Технологии отбора учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО, структурой, составом и дидактическими единицами предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии"
Уровень 3	Технологии отбора учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО, структурой, составом и дидактическими единицами предметной области "Изобразительного искусства"
Уметь:	
Уровень 1	Осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО, структурой, составом и дидактическими единицами предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии" с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников
Уровень 2	Осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО, структурой, составом и дидактическими единицами предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии"
Уровень 3	Осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО
Владеть:	
Уровень 1	Технологиями проектирования элементов образовательной среды на основе целенаправленного отбора учебного содержания предметов "Изобразительное искусство" и "Технология" с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников
Уровень 2	Технологиями проектирования элементов образовательной среды на основе целенаправленного отбора учебного содержания предметов "Изобразительное искусство" и "Технология" с учетом целей развития дизайнерских навыков школьников
Уровень 3	Технологиями проектирования элементов образовательной среды на основе целенаправленного отбора учебного содержания предметов "Изобразительное искусство" и "Технология"
ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные	
Знать:	
Уровень 1	Различные формы учебных занятий, методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные, позволяющие развивать дизайнерское мышление и дизайнерские навыки школьников
Уровень 2	Различные формы учебных занятий, методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные, позволяющие развивать дизайнерские навыки школьников
Уровень 3	Формы учебных занятий, приемы и технологии обучения, в том числе информационные, позволяющие развивать дизайнерские навыки школьников
Уметь:	
Уровень 1	Разрабатывать учебные занятия на основе методов, приемов и технологий обучения, в том числе информационных, позволяющие развивать дизайнерское мышление и дизайнерские навыки школьников
Уровень 2	Разрабатывать учебные занятия на основе методов, приемов и технологий обучения, в том числе информационных, позволяющие развивать дизайнерские навыки школьников
Уровень 3	Разрабатывать учебные занятия на основе методов, приемов и технологий обучения, позволяющие развивать дизайнерские навыки школьников
Владеть:	
Уровень 1	Методами, приемами и технологиями обучения, в том числе информационными, позволяющими развивать дизайнерское мышление и дизайнерские навыки школьников
Уровень 2	Методами, приемами и технологиями обучения, в том числе информационными, позволяющими развивать дизайнерские навыки школьников
Уровень 3	Методами, приемами и технологиями обучения, позволяющими развивать дизайнерские навыки школьников
ПК-2: Способен осуществлять целенаправленную воспитательную деятельность	

ПК-2.1: Демонстрирует умение постановки воспитательных целей, проектирования воспитательной деятельности и методов ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебного предмета	
Знать:	
Уровень 1	Требования ФГОС ОО, специфику содержания учебных предметов "Искусство", "Технологии", методы развития дизайнерского мышления и дизайнерских навыков школьников
Уровень 2	Требования ФГОС ОО, специфику содержания учебных предметов "Искусство", "Технологии"
Уровень 3	Требования ФГОС ОО, содержание учебных предметов "Искусство", "Технологии"
Уметь:	
Уровень 1	Ставить воспитательные цели, проектировать воспитательную деятельность и методы ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии" для формирования дизайнерского мышления и дизайнерских навыков школьников
Уровень 2	Ставить воспитательные цели, проектировать воспитательную деятельность и методы ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии"
Уровень 3	Ставить воспитательные цели в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии"
Владеть:	
Уровень 1	Методами постановки воспитательных целей, долгосрочного проектирования и реализации воспитательной деятельности в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии", направляя их на формирование дизайнерского мышления и дизайнерских навыков школьников
Уровень 2	Методами постановки воспитательных целей, долгосрочного проектирования и реализации воспитательной деятельности в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии"
Уровень 3	Методами постановки воспитательных целей, проектирования и реализации воспитательной деятельности в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии"
ПК-2.2: Демонстрирует способы организации и оценки различных видов внеурочной деятельности ребенка (учебной, игровой, трудовой, спортивной, художественной и т.д.), методы и формы организации коллективных творческих дел, экскурсий, походов, экспедиций и других мероприятий (по выбору)	
Знать:	
Уровень 1	Способы организации и оценки различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка, методы и формы организации коллективных творческих дел, экскурсий и других мероприятий, связанных с реализацией дизайнерских навыков и получением знаний в области дизайна
Уровень 2	Способы организации и оценки различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка, методы и формы организации коллективных творческих дел, экскурсий и других мероприятий
Уровень 3	Способы организации и оценки некоторых видов внеурочной художественной деятельности ребенка, методы и формы организации коллективных творческих дел, экскурсий и других мероприятий
Уметь:	
Уровень 1	Применять имеющиеся знания относительно организации различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка, разрабатывать методики оценки их эффективности
Уровень 2	Применять имеющиеся знания относительно организации различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка
Уровень 3	Применять имеющиеся знания относительно организации различных видов внеурочной художественной деятельности ребенка
Владеть:	
Уровень 1	Навыками организации различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка, методами и формами организации мероприятий, связанных с реализацией дизайнерских навыков и получением знаний в области дизайна
Уровень 2	Навыками организации различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка, методами и формами организации творческих мероприятий
Уровень 3	Навыками организации различных видов внеурочной художественной деятельности ребенка, методами и формами организации творческих мероприятий

ПК-3: Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	
ПК-3.1: Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)	
Знать:	
Уровень 1	Многообразие способов и форм интеграции учебных предметов для организации развивающей исследовательской, проектной, творческой групповой и индивидуальной деятельности
Уровень 2	Способы и формы интеграции учебных предметов для организации развивающей исследовательской, проектной, творческой групповой и индивидуальной деятельности
Уровень 3	Ограничен в представлении о способах и формах интеграции учебных предметов для организации развивающей исследовательской, проектной, творческой групповой и индивидуальной деятельности
Уметь:	
Уровень 1	Применять многообразие способов и форм интеграции учебных предметов для организации развивающей исследовательской, проектной, творческой групповой и индивидуальной деятельности
Уровень 2	Интегрировать учебные предметы для организации развивающей исследовательской, проектной, творческой групповой и индивидуальной деятельности
Уровень 3	Интегрировать учебные предметы для организации развивающей групповой и индивидуальной деятельности
Владеть:	
Уровень 1	Методами интеграции дизайнерских навыков и знаний для организации развивающей исследовательской, проектной, творческой групповой и индивидуальной деятельности
Уровень 2	Методами интеграции дизайнерских навыков и знаний для организации развивающей исследовательской, проектной, творческой групповой и индивидуальной деятельности
Уровень 3	Методами интеграции учебного предмета "Изобразительное искусство" для организации развивающей деятельности
ПК-3.2: Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности	
Знать:	
Уровень 1	В полной мере осведомлен об образовательном потенциале социокультурной среды региона (музеев, учреждений культуры и дополнительного образования) для преподавании изобразительного искусства в учебной и во внеурочной деятельности
Уровень 2	Имеет представление об образовательном потенциале социокультурной среды региона (музеев, учреждений культуры и дополнительного образования) для преподавании изобразительного искусства в учебной и во внеурочной деятельности
Уровень 3	Имеет ограниченное представление об образовательном потенциале социокультурной среды региона (музеев, учреждений культуры и дополнительного образования) для преподавании изобразительного искусства в учебной и во внеурочной деятельности
Уметь:	
Уровень 1	Использовать образовательный потенциал социокультурной среды региона (музеев, учреждений культуры и дополнительного образования) для преподавании изобразительного искусства и формирования дизайнерского мышления школьников в учебной и во внеурочной деятельности
Уровень 2	Использовать образовательный потенциал художественных музеев для преподавании изобразительного искусства и формирования дизайнерского мышления школьников в учебной и во внеурочной деятельности
Уровень 3	Использовать образовательный потенциал социокультурной среды региона для преподавании изобразительного искусства в учебной и во внеурочной деятельности
Владеть:	
Уровень 1	Методами использования образовательного потенциала социокультурной среды региона (музеев, учреждений культуры и дополнительного образования) для преподавании изобразительного искусства и формирования дизайнерского мышления школьников в учебной и во внеурочной деятельности
Уровень 2	Методами использования образовательного потенциала художественных музеев для преподавании изобразительного искусства и формирования дизайнерского мышления школьников в учебной и во внеурочной деятельности

Уровень 3	Методами использования образовательного потенциала художественных музеев для преподавания изобразительного искусства школьников в учебной и во внеурочной деятельности
-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература и эл. ресурсы	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Понятие и сущность дизайна.						
1.1	Понятие и сущность дизайна. Профессия дизайнера /Лек/	8	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.5		Устный опрос по разделу 1.
1.2	Эргономика, эстетика и проектирование как элементы дизайна /Лек/	8	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-3.2	Л1.5		Устный опрос по разделу 1.
1.3	Виды дизайна /Лек/	8	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.5		Устный опрос по разделу 1.
1.4	Виды дизайна /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.5		Доклад с презентацией
1.5	История дизайна /Лек/	8	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-3.2	Л1.5 Л1.6 Л1.7		Устный опрос по разделу 1.
1.6	Выдающиеся дизайнеры /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-3.2	Л1.5 Л1.6 Л1.7		Доклад с презентацией
1.7	Понятие и сущность дизайна /Ср/	8	6,5	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.5		Подготовка к устному опросу по разделу 1, доклада с презентацией
1.8	Выдающиеся дизайнеры /Ср/	8	13	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.5		Подготовка к устному опросу по разделу 1, доклада с презентацией
1.9	Эргономика, эстетика и проектирование как элементы дизайна /Ср/	8	13	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.5		Подготовка к устному опросу по разделу 1, доклада с презентацией
1.10	Виды дизайна /Ср/	8	19,5	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1 Л1.5		Подготовка к устному опросу по разделу 1, доклада с презентацией
1.11	Эргономика, эстетика и проектирование как элементы дизайна /Пр/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3			Подготовка к устному опросу по разделу 1, доклада с презентацией
1.12	контроль СРС /Зачёт/	8	3,85	ПК-1.1 ПК-1.3 ПК-2.2			
	Раздел 2. Формы и практики дизайна						
2.1	Основы формообразования в дизайне /Пр/	9	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1 Л1.5		Подготовка доклада с презентацией
2.2	Полиграфический дизайн /Лек/	8	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2	Л1.2 Л1.5		Подготовка доклада с презентацией

2.3	Цвет и шрифт в композиции /Пр/	9	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-2.2	Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2
2.4	Стилизация изображений /Пр/	9	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-2.2	Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2
2.5	Дизайн интерьера и городской среды /Лек/	8	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1 Л1.5		Подготовка доклада с презентацией
2.6	Дизайн интерьера /Пр/	9	4	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2	Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2
2.7	Дизайн человеческого тела и образа /Лек/	8	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.5		Подготовка доклада с презентацией
2.8	Дизайн одежды /Пр/	9	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2	Л1.1 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2
2.9	Фирменный стиль /Лек/	8	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2	Л1.1 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2
2.10	Графический и средовой дизайн. /Пр/	9	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2 ПК-3.2	Л1.1 Л1.2 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2
2.11	Дизайн упаковки /Пр/	9	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-3.1 ПК-3.2	Л1.1 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2
2.12	Зачёт. /КРЭ/	8	0,15	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-3.1 ПК-3.2	Л1.1 Л1.5		Выполнение итогового творческого задания, ответ на вопросы к зачету
2.13	Цвет и шрифт в композиции /Ср/	9	11,2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2, доклада с презентацией
2.14	Стилизация изображений /Ср/	9	11,2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2, доклада с презентацией
2.15	Дизайн интерьера /Ср/	9	11,2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2, доклада с презентацией
2.16	Дизайн одежды /Ср/	9	11,2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1 Л1.4 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2, доклада с презентацией

2.17	Дизайн упаковки /Ср/	9	11,2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2, доклада с презентацией
Раздел 3. Компьютерный дизайн							
3.1	Введение: компьютерный дизайн и его особенности /Лек/	9	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-3.2	Л1.2 Л1.3 Л1.5		Работа на семинарских занятиях
3.2	Цифровая цветопередача /Пр/	10	4	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-3.1 ПК-3.2	Л1.2 Л1.3 Л1.5		Выполнение творческого задания
3.3	Алгоритмы растеризации /Лек/	9	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-3.1	Л1.3 Л1.5		Работа на семинарских занятиях
3.4	Алгоритмы обработки растровых изображений /Пр/	10	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.3 Л1.5		Выполнение практического задания
3.5	Векторизация. Преобразования в пространстве /Лек/	9	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-3.1	Л1.3 Л1.5		Работа на семинарских занятиях
3.6	Векторизация. Преобразования плоских и трехмерных объектов в пространстве /Пр/	10	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-3.1	Л1.3 Л1.5		Выполнение практического задания
3.7	Графические проекции /Лек/	9	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2 ПК-3.1 ПК-3.2	Л1.2 Л1.3 Л1.5		Работа на семинарских занятиях
3.8	Графические проекции /Пр/	10	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2 ПК-3.1 ПК-3.2	Л1.2 Л1.3 Л1.5		Выполнение практического задания
3.9	Изображение трехмерных объектов /Лек/	9	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2	Л1.2 Л1.3 Л1.5		Работа на семинарских занятиях
3.10	Изображение трехмерных объектов /Пр/	10	4	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2 ПК-3.2	Л1.3 Л1.5		Выполнение практического задания
3.11	Преобразования в пространстве /Пр/	10	4	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2 ПК-3.1 ПК-3.2	Л1.3 Л1.5		Выполнение практического задания
3.12	Библиотеки Google SketchUp /Лек/	8	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2 ПК-3.1	Л1.3 Л1.5		Работа на семинарских занятиях
3.13	Подготовка и защита итогового дизайн-проекта /Пр/	10	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2 ПК-3.1 ПК-3.2	Л1.3 Л1.5		Выполнение творческого задания
3.14	Экзамен. Подготовка и защита итогового дизайн-проекта /КРЗ/	10	0,33	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-3.1 ПК-3.2	Л1.3 Л1.4 Л1.5		Ответы на вопросы к экзамену. Выполнение итогового творческого задания

3.15	Цифровая цветопередача /Ср/	10	7	ПК-1.3	Л1.3 Л1.5		Теоретическая подготовка к семинарскому занятию, выполнение практического задания
3.16	Алгоритмы обработки растровых изображений /Ср/	10	7	ПК-1.1 ПК-1.3	Л1.3 Л1.5		Теоретическая подготовка к семинарскому занятию, выполнение практического задания
3.17	Векторизация. Преобразования плоских и трехмерных объектов в пространстве /Ср/	10	8	ПК-1.1 ПК-1.3	Л1.3 Л1.5		Теоретическая подготовка к семинарскому занятию, выполнение практического задания
3.18	Графические проекции /Ср/	10	7	ПК-1.1 ПК-1.3	Л1.3 Л1.5		Теоретическая подготовка к семинарскому занятию, выполнение практического задания
3.19	Изображение трехмерных объектов /Ср/	10	7	ПК-1.1 ПК-1.3	Л1.3 Л1.5		Теоретическая подготовка к семинарскому занятию, выполнение практического задания
3.20	Преобразования в пространстве /Ср/	10	7	ПК-1.1 ПК-1.3	Л1.3 Л1.5		Теоретическая подготовка к семинарскому занятию, выполнение практического задания
3.21	Контроль СРС /Экзамен/	10	8,67	ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-2.2			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Входной контроль.

Тесты:

1. Предметом технической эстетики является
 - Законы и нормативные акты разработки нового вида продукции
 - + Изучение эстетических аспектов формирования среды жизнедеятельности человека
 - Изучение окружающей среды
2. Эргономика изучает
 - Функциональное состояние
 - Деятельность человека или группы людей в условиях современного производства, быта, досуга
 - + Все ответы правильные
3. Основными объектами исследования эргономики является
 - + Системы «человек — изделие — среда».
 - Системы «человек — внешняя среда».
 - Системы «человек — изделие — внутренняя среда».
4. Главная цель дизайна
 - Облегчить взаимодействие человека с изделием
 - Способствовать созданию комфортных условий для физической и умственной деятельности
 - + Все ответы верны

Текущий контроль (7 семестр)

Вопросы для устного опроса по Разделу 1. Понятие и сущность дизайна.

1. Профессия дизайнера и ее специфика.
2. Что такое визуальное мышление как способ решения интеллектуально-творческих задач?
3. Стратегическая задача дизайнера.
4. Что такое эргономика?

Темы докладов с презентацией по Разделу 1. Понятие и сущность дизайна.

1. Бионика и ее применение в дизайне
2. Виды дизайна
3. Исторические этапы становления дизайна
4. Выдающиеся дизайнеры XX-XI вв.

Темы докладов с презентацией по Разделу 2. Формы и практики дизайна

1. Функциональность и рациональность, мобильность и вариабельность форм в бытовом дизайне
2. Дизайн и мода. Современные материалы и технологии
3. Модульность конструкций в дизайне.
4. Виды дизайна

Требования к выполнению практических творческих работ

Раздел 2. Формы и практики дизайна.

Методические указания для выполнения практических творческих заданий

Тема 2.2. Полиграфический дизайн.

Вариант выполнения творческого задания: Дизайн печатных изданий. Создание концепции журнала.

Цель: на основе модульных элементов и типов верстки разработать настольный буклет, обладающий выразительными образными характеристиками. Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами.
2. На основе принципа модульной сетки провести ситуационный и образный анализ.
3. Разработать название журнала, включающий графическое решение и логотип.
4. Предложить графическое решение и принципы технологического исполнения проектного замысла.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика

Макет в условных материалах М 1:1.

Тема 2.6. Дизайн интерьера.

Вариант выполнения творческого задания: Дизайн выставочного пространства

Цель: решить проблему эргономичного выставочного пространства: Разработать модульное выставочное оборудование. Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами на потребительском рынке.

2. На основе образа потребителя провести ситуационный и образный анализ.

Изучить эргономические требования к выставочному пространству и требования техники безопасности.

3. Предложить конструктивное решение и принципы технологического исполнения проектного замысла.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика

Макет в условных материалах М1:1.

Тема 2.9. Фирменный стиль. Творческое задание 1.: Разработка логотипа. Фирменный блок

Цель: на основе изучения проектной проблемы предложить логотип, отвечающий направленности предприятия.

Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами.
2. На основе сбора аналогов производства провести ситуационный и образный анализ графических знаков.
3. Предложить графическое решение и принципы технологического исполнения проектного замысла.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика

Макет в условных материалах М 1:1.

Тема 2.9. Фирменный стиль. Творческое задание 2.: Корпоративная идентификация. Дизайн элементов фирменного стиля.

Цель: на основе предложенного логотипа компании предложить элементы корпоративной идентификации, отвечающие направленности предприятия.

Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами.
2. На основе сбора аналогов производства провести ситуационный и образный анализ графических знаков.

3. Предложить графическое решение и принципы технологического исполнения проектного замысла.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика

Макет в условных материалах М 1:1.

Текущий контроль (8 семестр)

Вопросы к Разделу 3. Компьютерный дизайн

1. Методы представления графических изображений Растровая графика. Векторная графика.
2. Создание цветного рисунка в PhotoShop с использованием инструмента Заливка (практическое задание)
3. Введение в программу Adobe PhotoShop. Интерфейс программы Adobe PhotoShop.
4. Создание рисунка из кривых в CorelDraw.

Практические задания

Тема 3.3. Цифровая цветопередача

Задание «Способы создания цветовой гармонии в композиции», целью которого является наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в растровом редакторе Adobe Photoshop в слоях с применением инструментов рисования, эффектов слоев, текстурных заливок выделенных областей.

1. Создать композицию из изобразительных элементов на основе нюансных цветовых отношений (2-3 работы).
2. Создать композицию из изобразительных элементов на основе ярко выраженного контраста по цветовому тону и светлоте (2-3 работы).
3. Создать композицию из абстрактных элементов на основе нюансных цветовых отношений (2-3 работы).
4. Создать композицию из абстрактных элементов в теплом колорите, контраст по светлоте (2-3 работы).
5. Создать композицию из абстрактных элементов в холодном колорите, контраст по светлоте (2-3 работы).

Тема 3.4. «Алгоритмы обработки растровых изображений»

Задание «Имитация явлений и поверхностей в векторном и растровом редакторах», целью которого является наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в векторном и растровом редакторах в слоях с применением инструментов рисования, текстурных заливок и различных фильтров.

1. Упражнение на создание имитации воды в растровом редакторе с помощью фильтра Clouds (Облака), фильтра Chrome (Хром).
2. Упражнение на имитацию железных и золотых букв.

5.2. Темы письменных работ

5.3. Фонд оценочных средств

Промежуточный контроль (7 семестр)

Вопросы к зачету

1. Понятие и сущность дизайна
2. Особенности профессии дизайнера
3. Эргономика, эстетика и проектирование как элементы дизайна
4. Бионика и ее применение в дизайне
5. Основы формообразования в дизайне
6. Виды дизайна
7. Исторические этапы становления дизайна
8. Выдающиеся дизайнеры XX-XI вв.
9. Полиграфический дизайн
10. Цвет и шрифт в композиции
11. Методы стилизации изображений в дизайн-проектах
12. Графический и средовой дизайн
13. Единство эстетического и функционального в объемно-пространственной организации среды
14. Дизайн интерьера и городской среды
15. Ландшафтный дизайн
16. Дизайн человеческого тела и образа
17. Дизайн одежды
18. Фирменный стиль
19. Коммуникативная роль дизайнерских решений. Дизайн и реклама
20. Дизайн упаковки как образец промышленного дизайна

Дизайн упаковки. Итоговый проект, практическое задание к зачету.

Варианты выполнения задания

1. Дизайн этикетки для потребительских товаров. Цель задания: Выполнить цвето-фактурную карту товара с имитацией материала.

Задание и методика выполнения:

1. На основе анализа аналогов выполнить выкройки потребительского товара.
2. Выполнить композицию на подрамнике.
3. Выполнить имитацию материалов,
4. Используя проектную графику, выполнить копию товара с имитацией материалов в масштабе.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика. Макет упаковки в условных материалах.

2. Дизайн упаковки. Разработка серии упаковок для общепита.

Цель задания: Выполнить развертку упаковки. Задачи:

1. На основе анализа аналогов выполнить анализ торговой марки.
2. Формирование графических навыков.
3. Используя проектную графику, выполнить развертку упаковки.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика гуашь, губка, кисть, акварель, тушь, рапидограф.

Промежуточный контроль (8 семестр)

Вопросы к экзамену

1. Цели и задачи дизайна. Понятие дизайна.
3. Растровые изображения в дизайне, и их основные характеристики.
4. Презентационная графика в дизайне.
5. Векторная графика в дизайне. Ее достоинства и недостатки.
6. Понятие цвета. Характеристики цвета.
7. Цветовые модели RGB.
8. Цветовые модели CMYK.
10. Кодирование цвета. Палитра.
11. Программное обеспечение арт-дизайна.
12. Аппаратное обеспечение арт-дизайна.
13. Графические объекты и их типы.
14. Преобразование объектов. Аффинные преобразования объектов на плоскости.
15. Преобразование объектов. Трехмерное аффинное преобразование объектов.
16. Связь преобразований объектов с преобразованиями координат.
17. Проектирование трехмерных объектов.
18. Проекция. Мировые и экранные координаты. Основные типы проекций.
19. Параллельные проекции.
20. Перспективные проекции.
21. Кривая Безье.
22. Хранение графических объектов в памяти компьютера.
23. Использование графических редакторов в арт-дизайне. Виды ГР и назначение.
24. Методы трехмерной графики.
25. Алгоритмы трехмерной графики.
26. Разработка трехмерных моделей. Системы моделирования.
27. Визуализация и вывод трехмерной графики.

5.4. Перечень видов оценочных средств

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Быстров В. Г., Быстрова Е. А.	Моделирование и макетирование в промышленном дизайне: учебник	Екатеринбург: Уральский государственный архитектурно- художественный университет (УрГАХУ), 2021
Л1.2	Кузвесо́ва Н. Л.	Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко: учебное пособие для вузов	Москва: Юрайт, 2022
Л1.3	Лаврентьев А. Н., Жердев Е. В., Кулешов В. В., Мясникова Л. Г., Сазиков А. В., Бирюков В. Е., Покровская Л. В., Левина О. Ю.	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2022
Л1.4	Мелкова С. В.	Дизайн-проектирование костюма: учебное пособие для вузов	Москва: Юрайт, 2022
Л1.5	Леонова Н. И.	Основы дизайна: учебно-методическое пособие	Новосибирск : НГПУ, 2013

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.6	Мирхасанов Р. Ф.	История дизайна: учебное пособие	Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2021
Л1.7	Мирхасанов Р. Ф.	История дизайна: учебное пособие	Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2022

6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

Для освоения дисциплины необходим компьютер с графической операционной системой, офисным пакетом приложений, интернет-браузером, программой для чтения PDF-файлов, программой для просмотра изображений и видеофайлов и программой для работы с архивами.

6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

1. Elibrary.ru: электронная библиотечная система : база данных содержит сведения об отечественных книгах и периодических изданиях по науке, технологии, медицине и образованию. Адрес: <http://elibrary.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
2. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Адрес: <https://biblioclub.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
3. Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ». Адрес: e.lanbook.com. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
4. Образовательная платформа «Юрайт». Адрес: <https://urait.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.
5. ИС Антиплагиат: система обнаружения заимствований. Адрес: <https://krasspu.antiplagiat.ru>. Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ.

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

Перечень учебных аудиторий и помещений закрепляется ежегодным приказом «О закреплении аудиторий и помещений в

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Методические указания для обучающихся по дисциплине "Дизайн"

Курс «Дизайн» предполагает освоение теоретической информации, получаемой самостоятельно и на лекционных занятиях, и выполнение заданий к практическим занятиям. Часть практических занятий ориентирована на изучение теоретического материала, связанного с формами, практиками и историей дизайна. Такого рода занятия проходят в форме докладов с презентациями или диспутов, обсуждения проблемных ситуаций. Другая часть практических занятий предполагает предоставление студентами собственных дизайнерских разработок (эскизов, моделей, макетов, файлов, готовых изделий) на заданную тему.

Универсальный алгоритм выполнения практических заданий таков:

- 1.изучить аналоги,
- 2.разработать идею,
- 3.выработать оптимальную технологию исполнения и выполнить в материале,
- 4.выполнить серию эскизов и отобрать наиболее интересные варианты,
- 5.оформить результаты на листе бумаги, в виде файла, объемной модели, трехмерной конструкции из бумаги и т.п.

Полученные знания и навыки демонстрируются студентами на зачете (7 семестр) и экзамене (8 семестр). Обе формы контроля включают как демонстрацию знания теоретического материала (устный ответ по предложенным вопросам на зачете и экзамене), так и защиту практической работы – дизайнерского проекта промышленной упаковки (7 семестр) и проекта компьютерного или web-дизайна на выбранную студентом тему (8 семестр).

Для успешного освоения курса «Дизайн» важны ряд параметров: активность студента на лекционных и практических занятиях, подробное конспектирование лекционного материала, проработка дополнительной литературы, своевременность выполнения всех заданий, активизация жизненного опыта, подключение бытовой и эстетической практики студентов при выполнении практических заданий, наличие соответствующего технического и программного обеспечения для организации самостоятельной работы.