

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

МОДУЛЬ ЭЛЕКТИВНЫХ ДИСЦИПЛИН **Основы арт-дизайна**

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	W4 Кафедра художественно-эстетического образования		
Учебный план	44.04.01 Артпедагогика (з, 2026).plx 44.04.01 Педагогическое образование Направленность (профиль) образовательной программы Артпедагогика		
Квалификация	магистр		
Форма обучения	заочная		
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:			
аудиторные занятия	0		
самостоятельная работа	96		
контактная работа во время промежуточной аттестации (ИКР)	0		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		2 (1.2)		Итого	
	10 4/6	11 1/6				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Практические	4	4	4	4	8	8
Контроль на промежуточную аттестацию (экзамен)			0,15	0,15	0,15	0,15
Итого ауд.	4	4	4	4	8	8
Контактная работа	4	4	4,15	4,15	8,15	8,15
Сам. работа	68	68	28	28	96	96
Часы на контроль			3,85	3,85	3,85	3,85
Итого	72	72	36	36	108	108

Программу составил(и):

дфн, Профессор, Медова Анастасия Анатольевна; канд. культурологии, Доцент, Немаева Наталья Олеговна

Рабочая программа дисциплины

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 126)

составлена на основании учебного плана:

44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы Артпедагогика

утвержденного учёным советом вуза от 24.06.2026 протокол № 8.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Протокол от 06.05.2026 г. № 9

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

Согласовано с представителями работодателей на заседании НМС УГН(С), протокол № 4 от 14.05.2026 г.

Председатель НМС УГН(С)

_____ 2026 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.В.1.1.02.ДЭ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Теоретические основы педагогического проектирования (Модуль 1 "Методология исследования в образовании")	
2.1.2	Организация психологически комфортной и безопасной образовательной среды (Модуль 2 "Профессиональная коммуникация")	
2.1.3	Педагогика и психология искусства (Модуль 3 "Теоретические основы арт-педагогики")	
2.1.4	Художественный практикум (Модуль элективных дисциплин)	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Арт-педагогика в современном образовании (Модуль 3 "Теоретические основы арт-педагогики")	
2.2.2	Теоретические основы педагогического проектирования (Модуль 1 "Методология исследования в образовании")	
2.2.3	Организация психологически комфортной и безопасной образовательной среды (Модуль 2 "Профессиональная коммуникация")	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ПК-1: Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов в условиях цифровой трансформации образования

ПК-1.1: Знает: преподаваемый предмет; психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии; особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями образовательных стандартов в условиях цифровой трансформации образования

Знать:

Уровень 1	особенности и основные принципы дизайна
Уровень 2	виды дизайна
Уровень 3	способы применения полученных знаний в практической профессиональной деятельности

Уметь:

Уровень 1	ориентироваться в основных графических редакторах
Уровень 2	разрабатывать качественный дизайн простых объектов
Уровень 3	применять полученные знания в практической профессиональной деятельности

Владеть:

Уровень 1	способами работы в основных графических редакторах
Уровень 2	современными образовательными технологиями
Уровень 3	способами организации образовательного процесса в соответствии с требованиями образовательных стандартов в условиях цифровой трансформации образования

ПК-1.2: Умеет: использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся; применять современные образовательные технологии; создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и(или) образовательной программой

Знать:

Уровень 1	педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся
Уровень 2	современные образовательные технологии
Уровень 3	особенности цифровой образовательной среды

Уметь:

Уровень 1	использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся
Уровень 2	применять современные образовательные технологии
Уровень 3	создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС

Владеть:

Уровень 1	формами, методами и приемами организации деятельности обучающихся в
-----------	---

	цифровой среде;
Уровень 2	современными образовательными технологиями
Уровень 3	
ПК-1.3: Владеет навыками профессиональной деятельности по реализации программ учебных дисциплин, в том числе в условиях цифровой трансформации образования	
Знать:	
Уровень 1	особенности цифровой трансформации образования
Уровень 2	особенности работы в цифровой среде
Уровень 3	способы построения комфортной образовательной среды
Уметь:	
Уровень 1	уметь ориентироваться в современной образовательной среде
Уровень 2	работать с цифровой образовательной средой
Уровень 3	применять знания об основах дизайна при разработке образовательного продукта
Владеть:	
Уровень 1	навыками создания комфортной образовательной среды
Уровень 2	навыками разработки комфортной образовательной среды
Уровень 3	навыками создания продукта для комфортной образовательной среды
ПК-2: Способен осуществлять проектирование научно-методических и учебно-методических материалов	
ПК-2.1: Знает: требования и подходы к проектированию и созданию научно-методических и учебно-методических материалов; порядок разработки и использования научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ	
Знать:	
Уровень 1	требования к проектированию научно-методических и учебно-методических материалов
Уровень 2	подходы к проектированию научно-методических и учебно-методических материалов
Уровень 3	подходы к созданию научно-методических и учебно-методических материалов
Уметь:	
Уровень 1	проектировать научно-методические материалы
Уровень 2	проектировать учебно-методические материалы
Уровень 3	создавать научно-методические материалы и учебно-методические материалы
Владеть:	
Уровень 1	навыками проектирования научно-методических материалов
Уровень 2	навыками проектирования учебно-методических материалов
Уровень 3	навыками создания научно-методических и учебно-методических материалов
ПК-2.2: Умеет: разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов; разрабатывать (обновлять) примерные или типовые образовательные программы, примерные рабочие программы учебных курсов, дисциплин (модулей)	
Знать:	
Уровень 1	подходы области проектирования научно-методических материалов
Уровень 2	подходы в области проектирования учебно-методических материалов
Уровень 3	методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов
Уметь:	
Уровень 1	разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов
Уровень 2	разрабатывать (обновлять) примерные или типовые образовательные программы
Уровень 3	разрабатывать примерные рабочие программы учебных курсов
Владеть:	
Уровень 1	навыками разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических материалов
Уровень 2	навыками разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования учебно-методических материалов
Уровень 3	навыками разрабатывать примерные или типовые образовательные программы, примерные рабочие программы учебных курсов
ПК-2.3: Владеет навыками осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач	

Знать:	
Уровень 1	особенности осуществления деятельности по проектированию научно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 2	особенности осуществления деятельности по проектированию учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 3	способы применения принципов дизайна при осуществлении деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уметь:	
Уровень 1	осуществлять деятельности по проектированию научно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 2	осуществлять деятельности по проектированию учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 3	применять принципы дизайна при осуществлении деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Владеть:	
Уровень 1	навыками осуществления деятельности по проектированию научно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 2	навыками осуществления деятельности по проектированию учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач
Уровень 3	навыками применения принципов дизайна при осуществлении деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач

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 /Ср/	1	2	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 /Ср/	1	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.5		Устный опрос по разделу 1.
1.3	Виды дизайна /Ср/	1	4	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.5		Устный опрос по разделу 1.
1.4	История дизайна /Ср/	1	4	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.5 Л1.6 Л1.7		Устный опрос по разделу 1.
1.5	Эргономика, эстетика и проектирование как элементы дизайна /Ср/	1	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.5		Подготовка к устному опросу по разделу 1, доклада с презентацией
1.6	Виды дизайна /Ср/	1	10	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1 Л1.5		Подготовка к устному опросу по разделу 1, доклада с презентацией
	Раздел 2. Формы и практики дизайна						
2.1	Основы формообразования в дизайне /Пр/	1	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1	Л1.1 Л1.5		Подготовка доклада с презентацией
2.2	Цвет и шрифт в композиции /Пр/	1	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-2.2	Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2

2.3	Стилизация изображений /Пр/	1	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	Фирменный стиль /Пр/	1	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2	Л1.1 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2
2.5	Цвет и шрифт в композиции /Ср/	1	18	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.1 Л1.5		Выполнение творческого задания по разделу 2, доклада с презентацией
2.6	Стилизация изображений /Ср/	1	18	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	Цифровая цветопередача /Пр/	2	2	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.2 Л1.3 Л1.5		Выполнение творческого задания
3.2	Алгоритмы обработки растровых изображений /Пр/	2	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3	Л1.3 Л1.5		Выполнение практического задания
3.3	Подготовка и защита итогового дизайн-проекта /Пр/	2	1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.2	Л1.3 Л1.5		Выполнение творческого задания
3.4	Подготовка и защита итогового дизайн-проекта /КРЭ/	2	0,15	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-2.2	Л1.3 Л1.4 Л1.5		Ответы на вопросы к зачету. Выполнение итогового творческого задания
3.5	Цифровая цветопередача /Ср/	2	14	ПК-1.3	Л1.3 Л1.5		Теоретическая подготовка к семинарскому занятию, выполнение практического задания
3.6	Алгоритмы обработки растровых изображений /Ср/	2	14	ПК-1.1 ПК-1.3	Л1.3 Л1.5		Теоретическая подготовка к семинарскому занятию, выполнение практического задания
3.7	Контроль СРС /Зачёт/	2	3,85	ПК-1.3 ПК-2.1 ПК-2.2			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Входной контроль.

Тесты:

- Предметом технической эстетики является
 - Законы и нормативные акты разработки нового вида продукции
 - + Изучение эстетических аспектов формирования среды жизнедеятельности человека
 - Изучение окружающей среды
- 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

Вопросы для устного опроса по теме 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 теме 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 теме 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

Формы и практики дизайна.

Методические указания для выполнения практических творческих заданий

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.

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.

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.

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 произведения 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

Вопросы по теме 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 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 «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

Вопросы

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

Промежуточный контроль

Вопросы

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.

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
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)

Курс «Основы арт-дизайна» 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. Формы контроля включают как демонстрацию знания теоретического материала (устный ответ по предложенным вопросам на зачете), так и защиту практической работы – дизайнерского проекта промышленной упаковки и проекта компьютерного или web-дизайна на выбранную студентом тему.

Для успешного освоения курса 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.