

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)  
**ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

Направление и направленность (профиль)  
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП  
2022

Форма обучения  
очная

Владивосток 2025

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Дизайн-проектирование» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (утв. приказом Минобрнауки России от 13.08.2020г. №1015) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

*Долганова Д.В., ассистент, Кафедра дизайна и технологий, Dolganova.DV@vvsu.ru*

*Щекалева М.А., доцент, Кафедра дизайна и технологий,*

*Marina.Schekaleva@vvsu.ru*

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 16.09.2025 , протокол №

1

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	0000000000ED4B5D
Владелец	Туговикова О.Ф.

## **1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)**

Целью освоения дисциплины «Дизайн проектирование» является формирование креативного мышления, творческого подхода к проектированию; приобретение профессиональных практических навыков создания дизайн-продукта на основе материала, моделирующего будущую деятельность дизайнера.

Задачи освоения дисциплины:

- развить у студентов художественно-образное пространственное мышление;
- развить навыки графического представления проектируемого объекта;
- развить способность выражать творческий замысел с помощью условного языка графических средств;
- научить самостоятельно, превращать теоретические знания в метод профессионального творчества;
- закрепить профессиональных компетенций;

Знания и навыки, получаемые студентами в результате изучения вышеуказанной дисциплины, необходимы в процессе обучения и в будущей профессиональной деятельности.

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
54.03.01 «Дизайн» (Б-Д3)	ОПК-3 : Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника	ОПК-3.1к : выполняет эмоционально-художественную оценку архитектурно-дизайнерской и цифровой среды и выдвигает собственную проектные предложения	РД1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежейАктуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений
		ОПК-3.2к : формирует концептуальную художественно-проектную идею и последовательно развивает её в ходе разработки проектного решения	РД2	Умение	формулировать концепцию; выполнять чертежи
		ОПК-3.3к : оформляет проектную идею, используя оптимальные	РД3	Навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне среды. выполнять проектную (рабочую)

	и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	изобразительные средства			документацию, включая, техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ
		ОПК-3.4к : оценивает и научно обосновывает итоги разработки проектной идеи	РД3	Навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне среды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая, техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ
	ОПК-4 : Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1к : использует актуальные графические средства и техники линейно-конструктивного построения изображений в проектировании архитектурно-дизайнерской среды	РД1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежей Актуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений
		ОПК-4.2к : осуществляет художественное конструирование и техническое моделирование цифровых, предметных и объемно-пространственных компонентов среды	РД1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежей Актуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений
		ОПК-4.3к : осуществляет разработку эскизных дизайн-проектов, включая чертежи, модели, макеты, анимацию	РД2	Умение	формулировать концепцию; выполнять чертежи
			РД3	Навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне среды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая, техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в

				соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ	
	ОПК-4.4к : использует актуальные методы наглядного компьютерного изображения и 3D моделирования объектов архитектурно-дизайнерской и цифровой среды	РД3	Навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне среды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая, техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ	
ОПК-5 : Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.1к : участвует в обмене информацией, используя общепринятые и профессиональные коммуникативные средства в том числе вербальные, графические, цифровые (компьютерные)	РД1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежей Актуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений	
	ОПК-5.2к : использует методы профессиональных коммуникаций ( получения и подачи информации, презентации проекта)	РД2	Умение	формулировать концепцию; выполнять чертежи	
	ОПК-5.3к : участвует и организовывает творческие художественные и дизайннерские мероприятия	РД1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежей Актуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений	
	ПКВ-2 : Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и стратегии их продвижения с применением современных	ПКВ-2.1к : Определяет группы пользователей интерфейса и проектирует логику работы каждой группы с интерфейсом через построение схемы users Flow.	РД1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежей Актуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений

	интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования	ПКВ-2.4к : Разрабатывает сценарии юзабилити-тестирования пользователяского интерфейса и анализирует данные тестирования.	РДЗ	Навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне среды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая, техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ
		ПКВ-2.5к : Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную микроанимацию	РДЗ	Навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне среды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая, техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
<b>Формирование гражданской позиции и патриотизма</b>		
Развитие патриотизма и гражданской ответственности	Историческая память и преемственность поколений Высокие нравственные идеалы	Настойчивость и упорство в достижении цели Активная жизненная позиция
<b>Формирование духовно-нравственных ценностей</b>		
Воспитание нравственности, милосердия и сострадания	Приоритет духовного над материальным Взаимопомощь и взаимоуважение	Толерантность и терпимость Доброжелательность и открытость
<b>Формирование научного мировоззрения и культуры мышления</b>		
Формирование культуры интеллектуального труда и научной этики	Историческая память и преемственность поколений Высокие нравственные идеалы	Внимательность к деталям Любознательность
<b>Формирование коммуникативных навыков и культуры общения</b>		

Воспитание культуры диалога и уважения к мнению других людей	Достоинство Взаимопомощь и взаимоуважение	Толерантность и терпимость Доброжелательность и открытость
--	--	---

## 2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина «Дизайн проектирование» относится к базовым дисциплинам общепрофессионального цикла.

Для направления «Дизайн среды»: на данную дисциплину опираются «Организация интерьеров многоуровневого пространства», «Ландшафтное проектирование среды», «Типология форм архитектурно-дизайнерской среды», «Конструирование в дизайне среды».

Для направления «Цифровой дизайн»: на данную дисциплину опираются «2D моделирование», «3D моделирование», «3D технологии в дизайн-проектировании», «Типография», «Основы шрифта и технологии графики», «Генеративный арт», «Рекламные технологии в цифровой среде».

## 3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудоемкость (з.е.)	Объем контактной работы (час)						СРС	Форма аттестации			
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная						
						лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР					
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.Б	1	3	73	0	72	0	1	0	35	ДЗ			
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.Б	2	3	55	0	54	0	1	0	53	ДЗ			
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.Б	3	3	55	0	54	0	1	0	53	ДЗ			
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.Б	4	4	73	0	72	0	1	0	71	ДЗ			
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.Б	5	4	73	0	72	0	1	0	71	ДЗ			
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.Б	6	3	55	0	54	0	1	0	53	ДЗ			

## 4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

### 4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы		Кол-во часов, отведенное на	Форма
---	---------------	--	-----------------------------	-------

		Код результата обучения	Лек	Практ	Лаб	СРС	текущего контроля
<b>1 семестр</b>							
1	Вводное занятие. Знакомство с основами проектной графики. Знакомство с классическими архитектурными формами на базе работ архитекторов Возрождения. Изучение классических форм на основе архитектурных ордеров.	РД1	0	10	0	4	контроль каждого этапа работы
<b>1 семестр</b>							
1	Введение в цифровой дизайн. Основы композиции и цветоведения в цифровой среде. Принципы организации рабочего пространства в графических редакторах.	РД1	0	12	0	5	контроль каждого этапа работы
2	Изучение биоформы и ее стилизация. Принципы создания графических символов и знаков.	РД3	0	30	0	15	контроль каждого этапа работы
2	Изучение несложной архитектурной детали.	РД1, РД3	0	10	0	4	контроль каждого этапа работы
3	Моделирование профессиональной деятельности по созданию дизайн-продукта: разработка объекта с несложной функцией в городской среде.	РД2, РД3	0	10	0	4	контроль каждого этапа работы
3	Искусство плаката. Композиция, типографика и сообщение в плакате. Разработка концепции и макета социального/культурного плаката.	РД2	0	30	0	15	контроль каждого этапа работы
4	Изучение основ изображения предметного мира в художественно-образной форме» (плоскостная композиция, стилизация.		0	3	0	7	контроль каждого этапа работы
5	Освоение композиционных и художественных навыков при комплексном подходе к созданию знака фирменного стиля, а также, разработка витрины и входа в соответствие с этим фирменным стилем.	РД2	0	10	0	4	контроль каждого этапа работы
6	Освоение композиционных и художественных навыков при комплексном подходе к созданию предмета с несложной функцией.	РД2, РД3	0	10	0	4	контроль каждого этапа работы
7	Интерьер жилого пространства с элементом наполнения	РД1, РД2, РД3	0	10	0	4	контроль каждого этапа работы
8	Интерьер общественного пространства с элементом наполнения	РД1, РД2, РД3	0	10	0	4	контроль каждого этапа работы
<b>2 семестр</b>							
4	Анализ и построение знака. Изучение геометрии, пропорций и модульной сетки в логотипах. Реконструкция существующего фирменного знака по модульной сетке.	РД1	0	10	0	10	контроль каждого этапа работы

5	Разработка и применение фирменного стиля. Основные элементы (фирменный знак, фирменный блок, цветовой ключ, шрифты, паттерны) и носители фирменного стиля.	РД3	0	30	0	30	контроль каждого этапа работы
6	Разработка брендинга фирменного стиля и техническая подготовка дизайн-макетов к печати и цифровой публикации.	РД2	0	14	0	13	контроль каждого этапа работы
<b>3 семестр</b>							
7	Принципы моушн-дизайна и искусство монтажа. Создание анимационного бизнес-ролика с использованием элементов фирменного стиля.	РД1	0	27	0	26	контроль каждого этапа работы
8	Развитие абстрактного мышления и навыков визуальной метафоры через кинетическую типографику и абстрактную анимацию. Изучение ритма, динамики и звукового дизайна.	РД1	0	0	27	27	контроль каждого этапа работы
<b>4 семестр</b>							
9	Проектирование многостраничного веб-сайта. Разработка информационной архитектуры, навигации и мастер-компонентов на основе фирменного стиля.	РД2	0	36	0	36	контроль каждого этапа работы
10	Проектирование мобильного приложения (UI/UX). Изучение гайдлайнов мобильных платформ (iOS/Android). Разработка концепции, вайрфреймов и дизайн-макетов приложения на основе фирменного стиля.	РД1	0	36	0	35	контроль каждого этапа работы
<b>5 семестр</b>							
11	Концептуальное проектирование видеоконтента для событий. Анализ брифа, разработка сценарного плана (Treatment) и раскадровки и видеоматериалов для крупномасштабной (пространственной) визуализации.	РД1	0	27	0	27	контроль каждого этапа работы
12	Разработка концепции 3D-визуализации и Саунд-дизайн. Создание ключевых сцен (mood frames) 3D-визуализации для мероприятия. Основы синхронизации движения с ритмом (темпом) и звуковым дизайном.	РД2	0	27	0	26	контроль каждого этапа работы
<b>6 семестр</b>							
13	Генеративная графика и Композитинг. Matchmoving (встраивание 3D-объектов в видео). Создание процедурных (генеративных) эффектов (частицы, жидкости) и многослойный композитинг (сведение).	РД3	0	35	0	17	контроль каждого этапа работы

14	3D-моушн-визуализация и презентация проекта. Создание чистового анимированного ролика и оформление технической документации для его реализации (например, для маппинга).	РДЗ	0	38	0	18	контроль каждого этапа работы
<b>Итого по таблице</b>			<b>0</b>	<b>425</b>	<b>27</b>	<b>335</b>	

#### 4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

##### 1 семестр

*Тема 1 Вводное занятие. Знакомство с основами проектной графики. Знакомство с классическими архитектурными формами на базе работ архитекторов Возрождения. Изучение классических форм на основе архитектурных ордеров.*

Содержание темы: Проектная графика и ее значение в профессиональной подготовке дизайнера. Основы проекционного черчения Изучение классических форм на основе архитектурных ордеров. Изучение архитектурных ордеров по Виньоле. Выполнение эскизов и чертежей. Подача материала на демонстрационном планшете 550x750 в карандаше.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональная.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Закрепление знаний, полученных на ПЗ, выполнение задания по проектной графике. Изучение архитектурных классических ордеров и форм на базе работ архитекторов Возрождения. Работа с литературой. Закрепление текущего материала на планшете.

##### 1 семестр

*Тема 1 Введение в цифровой дизайн. Основы композиции и цветоведения в цифровой среде. Принципы организации рабочего пространства в графических редакторах.*

Содержание темы: тема посвящена формированию фундаментальных навыков, необходимых для работы в любой области цифрового дизайна. Обзор основных направлений (графический дизайн, веб/UI/UX, 3D, моушн-дизайн) и их взаимосвязь. Роль цифрового дизайна в современной визуальной культуре. Изучение базовых законов композиции (равновесие, ритм, симметрия/асимметрия, контраст, статика/динамика) и их применение в цифровом пространстве (экран, печатный макет, анимационный кадр). Понятие визуального центра, правило третей и золотое сечение. Знакомство с интерфейсом и ключевыми инструментами растровых и векторных графических редакторов как базовых инструментов дизайнера. Освоение принципов организации рабочего пространства и управления файлами.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональная.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Закрепление знаний, полученных на ПЗ, выполнение задания по проектной графике. Изучение рекомендованной профессиональной литературы и актуальных аналитических материалов (статьи, монографии, видеолекции) по теориям цветовой гармонии, психологии восприятия цвета и принципам модульного проектирования в цифровой среде. Освоение расширенных функций и инструментов графического программного обеспечения, необходимых для эффективной работы с композицией и цветом.

*Тема 2 Изучение биоформы и ее стилизация. Принципы создания графических символов и знаков.*

Содержание темы: тема направлена на развитие навыков абстрагирования и визуальной интерпретации природных форм для создания эффективных и лаконичных графических символов, что является фундаментом для разработки логотипов и айдентики. Анализ структуры, ритма и пластики природных объектов (растений, животных, микроорганизмов). Изучение приемов использования органических мотивов в графическом дизайне. Освоение методов преобразования реалистичных форм в графический символ. Изучение приемов: упрощение (абстрагирование), геометризация, орнаментализация, гиперболизация. Принципы создания символов и знаков: Различия между символом, иконкой и логотипом. Изучение и применение требований к эффективному графическому знаку: лаконичность, уникальность, масштабируемость и читаемость. Поэтапное выполнение упражнений по стилизации биоформы с использованием векторной и растровой графики. Компоновка графического материала на демонстрационном планшете 500x1000.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональная.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Знакомство и работа с литературой. Изучение истории графического символа и его роли в культуре.

### *Тема 2 Изучение несложной архитектурной детали.*

Содержание темы: Изучение несложной архитектурной детали в городской среде, знакомство с правилами выполнения обмеров в городской среде и выполнения эскизов и чертежей. Знакомство со средствами визуализации объекта и выполнение упражнения на отмывку. Компоновка графического материала на демонстрационном планшете 550x750.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Знакомство с архитектурой городской среды и применением несложной архитектурной детали для обогащения внешнего вида зданий и сооружений. Работа с литературой.

### *Тема 3 Моделирование профессиональной деятельности по созданию дизайн-продукта: разработка объекта с несложной функцией в городской среде.*

Содержание темы: Моделирование профессиональной деятельности по созданию дизайн-продукта: Выбор объекта проектирования. Подбор и изучение аналогов. Выполнение эскизов, зарисовок. Анализ эргономических требований для разработки геометрических параметров проектируемой формы. Разработка концепции проекта. Работа над подачей графического материала на планшете 550x750.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой и изучение аналогов. Эскизирование на заданную тему. Работа над оформлением работы на планшете.

### *Тема 3 Искусство плаката. Композиция, типографика и сообщение в плакате. Разработка концепции и макета социального/культурного плаката.*

Содержание темы: тема направлена на освоение принципов быстрой и эффективной визуальной коммуникации через плакат как жанр цифрового дизайна, объединяющий графику, типографику и композицию в единое сообщение. Обзор истории и типологии плаката (социальный, культурный, политический, рекламный). Анализ функций и задач плаката в современном цифровом пространстве и городской среде. Разработка идеи и ключевого сообщения плаката. Методы визуальной метафоры и образного мышления для передачи сложной информации. Использование крупных планов, контрастов и иерархии для быстрого привлечения внимания. Принципы организации рабочего поля для

максимальной читаемости с большого расстояния. Роль шрифта как графического элемента. Выбор шрифтовых гарнитур, принципы кегль-контраста и акцентирования текста. Поэтапная разработка концепции и цифрового макета социального или культурного плаката с учетом требований к печати и/или цифровой демонстрации. Работа над подачей графического материала на листе 420x594.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой и изучение аналогов. Эскизирование и концептуальное проектирование для поиска оптимальной визуальной идеи плаката. Доработка и финализация цифрового макета плаката с учетом требований технического дизайна (цветовые профили, разрешение).

*Тема 4 Изучение основ изображения предметного мира в художественно-образной форме» (плоскостная композиция, стилизация.*

Содержание темы: Выбор биоформы (фотография животного, насекомого, птицы, растения и т. д.) в ракурсе, наиболее полно отражающем характер и пластику. Трансформация объекта - создание плоскостной композиции. Выполнение тематических стилизованных изображений. Создание иконического знака и знака индекс. Подача материала на демонстрационном формате А2. Закомпоновать весь отобранный демонстрационный материал, отражающий стадии стилизации биоформы.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой и изучение аналогов. Выполнение зарисовок на кальке и перевод лучших изображений в цифровые. Работая над стилизацией, самостоятельно вести проработку приёмов тоновой графики тушью выбранного объекта на формате А4 и, не менее 9 «форточек» с тоновым покрытием.

*Тема 5 Освоение композиционных и художественных навыков при комплексном подходе к созданию знака фирменного стиля, а также, разработка витрины и входа в соответствие с этим фирменным стилем.*

Содержание темы: Разработать, обосновать и грамотно оформить фирменный знак и основные элементы фирменного стиля в соответствии с характером выбранного предприятия. Продумать оригинальное использование фирменной символики, соблюдая общую стилистику в выбранных носителях и оформит на планшете 1000x500. Придумать композицию витрины в соответствии с разработанным фирменным стилем. Сбор наработанного материала и компоновка планшета 1000x500.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой и изучение аналогов. Эскизирование на выбранную тему, поиск образа на основе синтеза отдельных элементов, применяя творческие навыки и знания законов композиции. Сбор наработанного материала и компоновка планшета.

*Тема 6 Освоение композиционных и художественных навыков при комплексном подходе к созданию предмета с несложной функцией.*

Содержание темы: применяя практические навыки самостоятельного проектирования продуктов дизайна и их графическое воплощение, создать предмет с несложной функцией. Создать дизайнерский и оригинальный объект, соблюдая общую стилистику, сформулированную в концепции. Сбор наработанного материала и компоновка планшета 500x1000. Работа сопровождается клаузурами и подбором аналогов на разрабатываемую тему.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой и изучение аналогов. Эскизирование на выбранную тему, поиск образа на основе синтеза отдельных элементов, применяя творческие навыки и знания законов композиции. Сбор наработанного материала и компоновка планшета.

### *Тема 7 Интерьер жилого пространства с элементом наполнения.*

Содержание темы: Изучение практического опыта и тенденций развития современного дизайна интерьеров жилого пространства. Выбор и работа с исходными данными и планировочными решениями и предварительным обмером помещений. Выбор и обоснование авторской концепции дизайна интерьера жилого пространства. Работа сопровождается клаузурами и подбором аналогов на разрабатываемые темы. Подготовка альбома чертежей (исходные данные, концепция, обмерный план, 2-3 варианта перепланировки, план с расстановкой мебели, планы пола, потолка со светильниками, план электрооборудования, развертка одного из помещений; План ванной комнаты с разверткой и раскладкой плитки на полу и стенах; визуализация одного из помещений).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой и изучение аналогов. Эскизирование на выбранную тему, поиск образа на основе синтеза отдельных элементов, применяя творческие навыки и знания законов композиции. Сбор наработанного материала в альбом чертежей.

### *Тема 8 Интерьер общественного пространства с элементом наполнения.*

Содержание темы: Изучение практического опыта и тенденций развития современного дизайна интерьеров общественного пространства. Выбор и работа с исходными данными и планировочными решениями и предварительным обмером помещений. Выбор и обоснование авторской концепции дизайна интерьера выбранного пространства. Работа сопровождается клаузурами и подбором аналогов на разрабатываемые темы. Разрабатываемый материал: исходные данные, концепция, обмерный план, вариант перепланировки, план с расстановкой оборудования, планы пола, потолка со светильниками, план электрооборудования, развертка помещения; 3-4 визуализации помещений. Компоновка планшета 1000x1000 (3 варианта).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой и изучение аналогов. Эскизирование на выбранную тему, поиск образа на основе синтеза отдельных элементов, применяя творческие навыки и знания законов композиции. Сбор наработанного материала и компоновка планшета.

## **2 семестр**

### *Тема 4 Анализ и построение знака. Изучение геометрии, пропорций и модульной сетки в логотипах. Реконструкция существующего фирменного знака по модульной сетке.*

Содержание темы: тема направлена на формирование навыков структурного анализа и точного геометрического построения графических знаков. Это необходимо для обеспечения масштабируемости, симметрии и профессионального исполнения будущих логотипов/фирменных блоков. Изучение роли круга, квадрата, треугольника и их производных в построении логотипов. Анализ использования Золотого сечения и других иррациональных пропорций в классическом и современном брендинге. Изучение модульной и координатной сетки как инструмента контроля пропорций и выравнивания элементов. Понятие охранного поля знака. Практическое задание по анализу и пошаговой

реконструкции выбранного известного фирменного знака (логотипа) с целью выявления его скрытой геометрической структуры и пропорционального ряда. Создание цифрового макета, демонстрирующего этапы геометрического построения знака: от базовых форм до финальной, выверенной версии. Оформление материалов в виде презентации.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: самостоятельный выбор и эскизирование не менее 3-х вариантов знаков для реконструкции. Доработка и finalизация цифрового макета реконструированного знака, включая прорисовку модульной сетки и указание ключевых пропорций. Работа с литературой по пропорционированию и дизайн-математике. Изучение корпоративных гайдлайнов для понимания, как на практике описывается построение знака. Сбор и анализ примеров логотипов, построенных с использованием пропорций Фибоначчи или другой четкой геометрической логики. Выявление взаимосвязи между простотой знака и сложностью его геометрической конструкции.

*Тема 5 Разработка и применение фирменного стиля. Основные элементы (фирменный знак, фирменный блок, цветовой ключ, шрифты, паттерны) и носители фирменного стиля.*

Содержание темы: тема направлена на формирование навыков комплексного брендинга и создание единой визуальной системы на основе ранее разработанного фирменного знака. Изучение основных элементов фирменного стиля: фирменный знак, фирменный блок, фирменные цвета (цветовой ключ), фирменные шрифты и графические элементы (паттерны, пиктограммы, иконографика), а также композиционное размещение элементов на цифровых и печатных носителях. Продумать оригинальное использование фирменной символики, соблюдая общую стилистику в выбранных носителях и оформить на планшете 1000x500.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Разработка паттернов и дополнительных графических элементов для обеспечения стилевого единства. Моделирование и цифровая визуализация разработанных носителей на мокапах (Mockups). Изучение законодательных и технических требований к оформлению фирменного стиля (защита авторских прав, требования типографии/веб-публикации). Работа с литературой по корпоративному брендингу и маркетинговым коммуникациям. Сбор и анализ примеров эффективного комплексного применения фирменного стиля в цифровой среде (мобильные приложения, лендинги). Сбор наработанного материала и компоновка планшета.

*Тема 6 Разработка брендбука фирменного стиля и техническая подготовка дизайн-макетов к печати и цифровой публикации.*

Содержание темы: тема направлена на освоение проектной и технической документации, а также получение навыков допечатной подготовки и экспорта файлов в соответствии с индустриальными стандартами. Разработка брендбука (гайдлайна): изучение структуры и наполнения документа, регламентирующего использование фирменного стиля. Включение разделов, описывающих: охранное поле и пропорциональное построение знака, цветовые модели (CMYK, Pantone, RGB, HEX), фирменная типографика и правила использования носителей. Освоение требований к разрешению изображений (DPI), цветodelению, установке вылетов (bleeds) и обрезных меток. Изучение стандартов экспорта в формат PDF/X. Изучение правил экспорта графики для веб и мобильных интерфейсов (оптимизация размеров, форматы PNG, SVG, WebP). Комплексное оформление гайдлайна для разработанного фирменного стиля. Подготовка

файлов носителей (визитка, бланк) для передачи в типографию с соблюдением всех технических требований.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Самостоятельное проектирование структуры собственного Гайдлайна, включая разработку таблиц цветовых кодировок и мини-правил для типографики. Тестирование макетов носителей на предмет ошибок в вылетах и цветовых режимах. Изучение ГОСТов и международных стандартов в области полиграфии. Работа с литературой по техническому дизайну и управлению цветом (Color Management). Сбор и компоновка всего наработанного материала в финальный макет Брендбука. Самостоятельная оценка разработанного стиля на предмет его технической реализуемости в разных медиа.

### **3 семестр**

*Тема 7 Принципы моушн-дизайна и искусство монтажа. Создание анимационного бизнес-ролика с использованием элементов фирменного стиля.*

Содержание темы: тема направлена на освоение фундаментальных принципов анимации и их практическое применение для создания коммуникационного видеоконтента (бизнес-ролика) с использованием разработанной ранее айдентики. Изучение теории монтажа (линейный, нелинейный, ассоциативный, параллельный) и его роли в формировании динамики и ритма ролика. Работа с раскадровкой как инструментом планирования. Применение фирменного знака, цветов и шрифтов в движении для усиления узнаваемости. Разработка анимированного логотипа (лого-интровера) и фирменных переходов. Разработка концепции и сценария для анимационного бизнес-ролика. Создание раскадровки и чернового монтажа ролика, а также работа над таймингом и движением камеры.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: разработка детальной раскадровки для каждой сцены ролика. Экспериментальная работа с настройками кривых скорости и тайминга для достижения нужной динамики движения объектов. Работа с литературой по теории кино и монтажа (труды С.М. Эйзенштейна, Л. Кулешова, адаптированные для моушн-дизайна). Изучение аналогов и трендов в сфере анимационной рекламы. Сбор и анализ примеров эффективной визуальной подачи информации через анимацию. Обоснование выбранного стиля анимации и монтажных приемов для достижения целей ролика.

*Тема 8 Развитие абстрактного мышления и навыков визуальной метафоры через кинетическую типографику и абстрактную анимацию. Изучение ритма, динамики и звукового дизайна.*

Содержание темы: тема направлена на расширение творческого инструментария студента, развитие нелинейного мышления и углубленное освоение работы со временем, ритмом и звуком как самостоятельными выразительными средствами, а также на финализацию всех проектных работ. Изучение принципов передачи эмоций, идей и состояний без использования сюжетных или реалистичных образов. Применение цвета, формы и траектории как визуальных метафор. Освоение техники оживления текста. Использование движения и ритма для усиления смысла и эмоционального воздействия сообщения. Глубокое изучение тайминга и динамики в моушн-дизайне (работа с кривыми скорости). Понятие аудиальной среды и принципы синхронизации движения со звуком (Sound Design). Систематизация всех проектных материалов (графика, фирменный стиль, анимация) в единое портфолио/презентацию. Оформление пояснительной записки и подготовка речи для защиты.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Выполнение цикла анимационных этюдов, демонстрирующих различные ритмические паттерны и динамику. Финальный рендеринг и цветокоррекция всех анимационных работ, а также компиляция всего итогового материала в цифровом виде. Работа с литературой по теории восприятия и визуальному языку абстракции. Изучение основ работы со звуком (монтаж, эффекты, сведение) в контексте анимационного сопровождения. Структурирование и оформление пояснительной записи к финальному комплексному проекту. Подготовка презентации с четким обоснованием всех принятых дизайнерских решений.

#### **4 семестр**

*Тема 9 Проектирование многостраничного веб-сайта. Разработка информационной архитектуры, навигации и мастер-компонентов на основе фирменного стиля.*

Содержание темы: тема направлена на освоение системного подхода к веб-дизайну. Фокус смещается с одной страницы на создание логичной, иерархичной и масштабируемой системы страниц и навигации, интегрированной с брендингом. Изучение методов картографирования сайта (Site Map) и структурирования контента. Принципы сортировки и группировки информации для обеспечения логичной навигации. Разработка главной (глобальной) и локальной навигации. Изучение паттернов навигации (меню, футер, хлебные крошки) и их влияния на пользовательский опыт (UX). Освоение принципов модульного проектирования (Atomic Design). Создание мастер-компонентов (кнопки, поля ввода, карточки) для обеспечения единообразия и ускорения работы. Применение фирменного стиля (цветовые переменные, типографическая система, графические ассеты) для оформления разнородного контента на разных уровнях иерархии сайта. Разработка карты сайта и вайрфреймов ключевых страниц (главная, каталог/список, детальная страница) с последующим созданием UI-макетов и мастер-компонентов.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: самостоятельная разработка полной карты сайта (Site Map) и схемы навигации. Создание библиотеки мастер-компонентов в программе для прототипирования (кнопки, поля, шапка, подвал). Работа с литературой по Информационной Архитектуре (ИА) и Системному Дизайну. Изучение паттернов взаимодействия и их влияния на юзабилити. Структурирование и оформление дизайн-документации, демонстрирующей логику масштабирования и последовательность страниц. Сбор и анализ примеров удачных иерархических структур и навигационных решений.

*Тема 10 Проектирование мобильного приложения (UI/UX). Изучение гайдлайнов мобильных платформ (iOS/Android). Разработка концепции, вайрфреймов и дизайн-макетов приложения на основе фирменного стиля.*

Содержание темы: тема направлена на освоение специфики дизайна для мобильных операционных систем, включая соблюдение платформенных стандартов и проектирование многоэкранного пользовательского опыта на основе разработанной айдентики. Изучение принципиальных различий в дизайне и взаимодействии между iOS (Apple Human Interface Guidelines) и Android (Google Material Design). Концепция и архитектура приложения: Разработка концепции и пользовательских сценариев (User Flows). Создание карты экранов (Screen Map) и вайрфреймов (Wireframes) для обеспечения логики переходов. Элементы UI и навигация: Изучение стандартных мобильных компонентов (таб-бары, навигационные панели, кнопки, жесты). Применение фирменного стиля (цветовой палитры и типографики) к нативным элементам интерфейса. Освоение инструментов для создания интерактивного

прототипа с полноценной навигацией между десятком экранов. Изучение микроВзаимодействий (Micro-interactions) и анимации перехода. Разработка вайрфреймов и дизайн-макетов (Mockups) для 3-5 ключевых экранов мобильного приложения, с учетом гайдлайнсов выбранной платформы (iOS или Android).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: самостоятельная разработка и документирование User Flows (потоков пользователя) для сложных функций приложения. Создание многоэкранного интерактивного прототипа в Figma или Adobe XD, демонстрирующего логику переходов. Изучение и конспектирование ключевых разделов официальных Human Interface Guidelines (Apple) или Material Design (Google). Работа с литературой по когнитивной психологии и юзабилити мобильных интерфейсов. Структурирование и оформление дизайн-концепции, включая обоснование выбора платформы (или универсального подхода) и UX-решений, исходя из пользовательских сценариев. Сбор и анализ примеров эффективного использования жестов и навигации в мобильных приложениях.

## 5 семестр

*Тема 11 Концептуальное проектирование видеоконтента для событий. Анализ брифа, разработка сценарного плана (Treatment) и раскадровки и видеоматериалов для крупномасштабной (пространственной) визуализации.*

Содержание темы: тема направлена на освоение пре-продакшна (Pre-production) в моушн-дизайне, то есть доцифрового этапа планирования сложного анимационного проекта для пространственной визуализации (видеомаппинг, сценография, VJ-инг). Изучение специфики брифа на создание контента для живого события (концерт, театральная постановка, выставка). Определение целевой аудитории, сообщения и технических ограничений площадки (размер экрана, формат проекции). Освоение структуры документа, описывающего концепцию, эмоциональный тон, визуальный стиль и ключевые моменты будущей визуализации. Изучение методов визуального планирования видеоряда. Создание раскадровки для каждой ключевой сцены, отображающей композицию, движение камеры и тайминг. Создание чернового аниматика (Animatic) для предварительной оценки ритма и продолжительности. Изучение специфики пространственной композиции и динамики для экранов нестандартных форм и размеров (21:9, панорамные дисплеи, маппинг на объекты). Разработка сценарного плана и раскадровки для видеоряда крупномасштабного мероприятия с использованием фирменного стиля, разработанного ранее.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: самостоятельная разработка сценарного плана (Treatment), содержащего описание всех визуальных и эмоциональных переходов. Создание чистовой раскадровки, прорисованной с учетом финальной стилистики. Работа с литературой по теории киносценариев, визуальному сторителлингу и режиссуре. Изучение аналогов и технологических возможностей современной сценографии (LED-экраны, маппинг-проекторы). Структурирование и оформление концептуального документа, обосновывающего выбор композиционных решений и ритмической структуры видеоряда. Сбор и анализ примеров эффективного использования движения для передачи эмоций в видеоконтенте.

*Тема 12 Разработка концепции 3D-визуализации и Саунд-дизайн. Создание ключевых сцен (mood frames) 3D-визуализации для мероприятия. Основы синхронизации движения с ритмом (темпом) и звуковым дизайном.*

Содержание темы: тема направлена на формирование визуально-художественной основы 3D-проекта. Студенты осваивают создание настроения (Mood) сцены через свет и материалы, а также учатся ритмическому планированию анимации в связке с музыкальным сопровождением. Разработка статичных, высокодетализированных 3D-рендеров (ключевых сцен) для определения финального визуального стиля, цветовой палитры и атмосферы всего проекта. Изучение теории освещения в 3D (глобальное освещение, HDRI, контровое освещение) и его влияния на эмоциональное восприятие сцены. Использование цветового ключа фирменного стиля в 3D-среде. Углубленное изучение PBR-материалов и шейдеров для достижения необходимого уровня реализма или стилизации в ключевых сценах. Изучение структуры музыкальной композиции (бит, такт, темп). Освоение методов визуальной синхронизации движения, появления объектов и смены сцен с ритмом и акцентами звукового ряда. Создание ключевых сцен (Mood Frames) 3D-визуализации и разработка тайминга (чернового аниматора), демонстрирующего синхронизацию движения с выбранным музыкальным фрагментом.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: самостоятельная проработка освещения и материалов для достижения необходимой эмоциональной атмосферы в Mood Frames. Создание аниматора, точно синхронизированного с музыкой (работа с BPM и ключевыми точками). Работа с литературой по теории света, цвета и кинематографии в 3D. Изучение основ музыкальной теории для моушн-дизайнеров (ритм, гармония, структура). Обоснование выбранной цветовой и световой схемы сцены, исходя из концепции мероприятия. Сбор и анализ примеров эффективной ритмической синхронизации движения и музыки в профессиональных работах.

## **6 семестр**

*Тема 13 Генеративная графика и Композитинг. Matchmoving (встраивание 3D-объектов в видео). Создание процедурных (генеративных) эффектов (частицы, жидкости) и многослойный композитинг (сведение).*

Содержание темы: тема направлена на освоение продвинутых техник VFX и пост-продакшна, которые позволяют создавать фотorealистичные спецэффекты и бесшовно интегрировать 3D-графику в снятый материал. Изучение принципов отслеживания движения камеры в реальном видеоматериале. Освоение методов калибровки и реконструкции 3D-пространства для точного встраивания 3D-объектов в отснятые кадры. Введение в процедурное/нодовое мышление. Изучение создания динамических эффектов (симулация частиц, дыма, жидкости, мягких тел) с целью их использования в моушн-дизайне (например, для рекламного моушна). Освоение профессионального пайплайна сведения рендер-слоев (Render Passes: цвет, глубина, тени, окклюзия) для достижения максимального контроля и реалистичности финального кадра. Изучение цветокоррекции и хроматического соответствия для интеграции 3D. Выполнение комплексного задания по Matchmoving (встраивание 3D-логотипа в снятый на телефон видеоряд) и создание короткой секвенции с процедурным эффектом (например, динамическое разрушение объекта или симулляция жидкости).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: самостоятельная съемка короткого видеофрагмента и выполнение трекинга для встраивания собственного 3D-ассета. Экспериментальная настройка параметров генеративных эффектов для получения разных визуальных результатов (например, разные стили симулляции дыма). Работа с литературой по теории композитинга, цветовому ключу и цветокоррекции в пост-продакшне. Изучение технологических пайплайнов студий, специализирующихся на VFX. Структурирование и оформление технического отчета по процессу Matchmoving (описание

проблем трекинга, настройки камеры). Сбор и анализ примеров, где процедурная графика используется для передачи сложных идей в дизайне (инсталляции, арт-проекты).

*Тема 14 3D-моушн-визуализация и презентация проекта. Создание чистового анимированного ролика и оформление технической документации для его реализации (например, для маппинга).*

Содержание темы: тема направлена на освоение профессионального финализирующего этапа проекта: финальный рендеринг, сборка (монтаж) всех сцен, техническое оформление проекта для продакшна (например, для видеомаппинга) и подготовка к публичной защите. Сборка всех анимированных сцен и секвенций в единый чистовой ролик. Мастеринг звука (финальная коррекция уровня, синхронизация с визуальным рядом). Изучение оптимизации настроек рендеринга (выбор кодеков, формата, разрешения) для получения высококачественного финального видеофайла. Оформление ролика с учетом технических требований (хронометраж, форматы). Разработка документации, необходимой для практической реализации проекта (например, схема развертки для видеомаппинга, спецификация форматов файлов, хронометраж). Систематизация всех концептуальных и производственных материалов (брифов, эскизов, Mood Frames, раскадровок) в единую презентацию. Подготовка речи для убедительной защиты принятых дизайнерских и технических решений. Создание финального анимированного ролика проекта. Разработка технического документа (пакета) и подготовка презентации. Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: квазипрофессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: самостоятельная финальная коррекция цвета и света в чистовом ролике. Разработка технического приложения к проекту (например, таблица необходимых точек проекции и разрешений для маппинга). Изучение профессиональных стандартов финальной отдачи видеоматериалов (Broadcast Standards). Работа с литературой по искусству презентации и обоснованию дизайн-решений. Систематизация и оформление всех материалов проекта в единое портфолио. Подготовка четкого обоснования соответствия финального продукта исходному брифу и концепции.

## **5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)**

### **5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы**

Дисциплина «Дизайн проектирование» является профилирующей дисциплиной в подготовке дизайнеров, вокруг которой програмно объединяются специальные дисциплины, формирующие специалиста. Программой предусмотрено формирование основных принципов и методов проектирования в дизайне среды. Программа дисциплины рассчитана как на изучение общего процесса проектирования на материале, моделирующем будущую деятельность дизайнера. Знания и навыки, приобретаемые в результате изучения дисциплины, направлены на получение умений выполнения чертежей вручную и при помощи электронных носителей, а также моделировки пространственной формы в разных проекциях. Особенность дисциплины заключается в том, что она должна формировать пространственное мышление и практические навыки при проектировании объектов дизайна.

Выдаче каждого задания предшествует микролекция, с четкой постановкой задач, определением объема работы и просмотром методического фонда кафедры. Микролекции

включают обобщенные сведения по существующим аналогам конкретных объектов проектирования. На занятиях студенты получают практические навыки проектирования и графического оформления объектов проектирования.

Все аудиторные занятия проходят в непосредственном контакте с преподавателем, который направляет студентов, помогает развиваться их творческому профессиональному потенциалу. На практических занятиях выполняются творческие работы с сопутствующими эскизами и упражнениями.

Большую роль в практических занятиях со студентами и, соответственно, в успешности их самостоятельной работы играет обсуждение итогов на каждом этапе работы

## **5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

## **6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

## **7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

### **7.1 Основная литература**

1. Мирхасанов, Р. Ф. Композиция в дизайне : учебное пособие : [12+] / Р. Ф. Мирхасанов. – Москва : Директ-Медиа, 2025. – 180 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=720223> (дата обращения: 16.12.2025). – Библиogr. в кн. – ISBN 978-5-4499-5097-0. – DOI 10.23681/720223. – Текст : электронный.

2. Пашкова, И. В. Проектирование: иллюстрация в графическом дизайне : учебное пособие / И. В. Пашкова. — Кемерово : КемГИК, 2024. — 213 с. — ISBN 978-5-8154-0706-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/484556> (дата обращения: 17.12.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Чекардовская, И. А., Основы теории проектирования в промышленном дизайне : учебник / И. А. Чекардовская. — Москва : КноРус, 2023. — 211 с. — ISBN 978-5-406-11499-5. — URL: <https://book.ru/book/949605> (дата обращения: 18.11.2025). — Текст : электронный.

4. Шенцова, О. М., Основы цветоведения и колористика (в архитектуре и дизайне городской среды) (с практикумом) : учебное пособие / О. М. Шенцова, И. В. Беседина, ; под общ. ред. О. М. Шенцовой. — Москва : КноРус, 2024. — 204 с. — ISBN 978-5-406-12216-7. — URL: <https://book.ru/book/950707> (дата обращения: 18.11.2025). — Текст : электронный.

## **7.2 Дополнительная литература**

1. Кузьмина, М. С. Фирменный стиль как инструмент продвижения продукта : учебно-методическое пособие / М. С. Кузьмина. — Тольятти : ТГУ, 2021. — 64 с. — ISBN 978-5-8259-1581-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/243212> (дата обращения: 17.12.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Макетирование : методические рекомендации: направление подготовки 54.03.01 Дизайн: направленность «Графический дизайн» (уровень бакалавриата) / О.А. Рябова . — Сургут : РИО СурГПУ, 2021 . — 65 с. — URL: <https://lib.rucont.ru/efd/824616> (дата обращения: 04.08.2025)

3. Оськина, Т. В., Основы композиции и дизайна : учебное пособие / Т. В. Оськина. — Москва : КноРус, 2022. — 146 с. — ISBN 978-5-406-08364-2. — URL: <https://book.ru/book/944085> (дата обращения: 18.11.2025). — Текст : электронный.

4. Трофимов, А. Н., Фирменный стиль и корпоративный дизайн : учебник / А. Н. Трофимов. — Москва : КноРус, 2022. — 366 с. — ISBN 978-5-406-09659-8. — URL: <https://book.ru/book/943835> (дата обращения: 18.11.2025). — Текст : электронный.

## **7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):**

1. Электронно-библиотечная система "BOOK.ru"  
2. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"  
3. Электронно-библиотечная система "РУКОНТ"  
4. Электронно-библиотечная система "УНИВЕРСИТЕТСКАЯ БИБЛИОТЕКА ОНЛАЙН"

5. Open Academic Journals Index (OAJI). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>

6. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>

7. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

## **8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения**

### Основное оборудование:

- Проектор
- Лабораторный стенд "Программирование микроконтроллеров"
- Персональный компьютер Lenovo ThinkCentre (С.б.+монитор+клавиатура+мышь)

### Программное обеспечение:

- Adobe Substance
- After Effects
- Adobe Acrobat Reader
- Adobe Illustrator CS6 16.0 Russian
- Adobe Photoshop CS6.0 Russian
- Microsoft Office 2007 Suite
- Компас-3D

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Фонд оценочных средств  
для проведения текущего контроля  
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

**ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

Направление и направленность (профиль)  
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП  
2022

Форма обучения  
очная

Владивосток 2025

## 1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенци и	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	<p>ОПК-3 : Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, уделяя внимание утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p> <p>ОПК-4 : Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p> <p>ОПК-5 : Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p> <p>ПКВ-2 : Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и стратегии их продвижения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования</p>	<p>ОПК-3.1к : выполняет эмоционально-художественную оценку архитектурно-дизайнерской и цифровой среды и выдвигает собственные проектные предложения</p> <p>ОПК-3.2к : формирует концептуальную художественно-проектную идею и последовательно развивает её в ходе разработки проектного решения</p> <p>ОПК-3.3к : оформляет проектную идею, используя оптимальные изобразительные средства</p> <p>ОПК-3.4к : оценивает и научно обосновывает итоги разработки проектной идеи</p> <p>ОПК-4.1к : использует актуальные графические средства и техники линейно-конструктивного построения изображений в проектировании архитектурно-дизайнерской среды</p> <p>ОПК-4.2к : осуществляет художественное конструирование и техническое моделирование цифровых, предметных и объемно-пространственных компонентов среды</p> <p>ОПК-4.3к : осуществляет разработку эскизных дизайн-проектов, включая чертежи, модели, макеты, анимацию</p> <p>ОПК-4.4к : использует актуальные методы на глянцевого компьютерного изображения и 3D моделирования объектов архитектурно-дизайнерской и цифровой среды</p> <p>ОПК-5.1к : участвует в обмене информацией, используя общепринятые и профессиональные коммуникативные средства в том числе вербальные, графические, цифровые (компьютерные)</p> <p>ОПК-5.2к : использует методы профессиональных коммуникаций (получения и подачи информации, презентации проекта)</p> <p>ОПК-5.3к : участвует и организовывает творческие художественные и дизайнерские мероприятия</p> <p>ПКВ-2.1к : Определяет группы пользовательского интерфейса и проектирует логику работы каждой группы с интерфейсом через построение схемы users Flow.</p> <p>ПКВ-2.4к : Разрабатывает сценарии юзабилити-тестирования пользовательского интерфейса и анализирует данные тестирования.</p> <p>ПКВ-2.5к : Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную макроанимацию</p>

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

## 2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

**Компетенция ПКВ-2** «Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и стратегии их продвижения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код результата	Тип результата	Результат	
ПКВ-2.1к : Определяет группы пользователей интерфейса и проектирует логику работы каждой группы с интерфейсом через построение схемы user Flow.	РД 1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежей Актуальных графических средств и технологии линейно-конструктивного построения изображений	практическая работа
ПКВ-2.4к : Разрабатывает сценарии юзабилити-тестирования пользовательского интерфейса и анализирует данные тестирования.	РД 3	Навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне среды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ	практическая работа
ПКВ-2.5к : Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную макроанимацию	РД 3	Навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне среды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ	практическая работа

**Компетенция ОПК-3** «Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнераской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические

потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)»

Таблица 2.2 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код ре- з- та	Тип ре- з- та	Результат	
ОПК-3.1к : выполняет эмоционально-художественную оценку архитектурно-дизайнерской и цифровой среды и выдвигает собственную проектные предложения	РД 1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежей. Актуальные графические средства и технологии линейно-конструктивного построения изображений	практическая работа
ОПК-3.2к : формирует концептуальную художественно-проектную идею и последовательно развивает её в ходе разработки проектного решения	РД 2	умение	формулировать концепцию; включая чертежи	практическая работа
ОПК-3.3к : оформляет проектную идею, используя оптимальные изобразительные средства	РД 3	навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне с реды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ	практическая работа
ОПК-3.4к : оценивает и научно обосновывает итоги разработки проектной идеи	РД 3	навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне с реды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ	практическая работа

**Компетенция ОПК-4 «Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики»**

Таблица 2.3 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код ре	Тип ре	Результат	

	з-та	з-та		
ОПК-4.1к : использует актуальные графические средства и техники линейно-конструктивного построения изображений в проектировании архитектурно-дизайнерской среды	РД 1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежей Актуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений	практическая работа
ОПК-4.2к : осуществляет художественное конструирование и техническое моделирование цифровых, предметных и объемно-пространственных компонентов среды	РД 1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежей Актуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений	практическая работа
ОПК-4.3к : осуществляет разработку эскизных дизайн-проектов, включая чертежи, модели, макеты, анимацию	РД 2	Умение	формулировать концепцию; включать чертежи	практическая работа
	РД 3	Навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне среды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая, техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ	практическая работа
ОПК-4.4к : использует актуальные методы наглядного компьютерного изображения и 3D моделирования объектов архитектурно-дизайнерской и цифровой среды	РД 3	Навык	применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне среды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая, техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами выполнения проектных работ	практическая работа

**Компетенция ОПК-5 «Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях»**

Таблица 2.4 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код ре- з- та	Тип ре- з- та	Результат	
ОПК-5.1к : участвует в обмене информацией, используя общепринятые и профессиональные коммуникативные средства в том числе вербальные, графические, цифровые (компьютерные)	РД 1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежей Актуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений	практическая работа

ОПК-5.2к : использует методы профессиональных коммуникаций (получения и подачи информации, презентации проекта)	РД 2	умение	формулировать концепцию; всполнять чертежи	практическая работа
ОПК-5.3к : участвует и организовывает творческие художественные и дизайнерские мероприятия	РД 1	Знание	Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежейАктуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений	практическая работа

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

### 3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения	Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Очная форма обучения			
РД1	Знание : Нормативные требования к проекту. Способы и методы выполнения чертежейАктуальных графических средств и техники линейно-конструктивного построения изображений	1.1. Введение в цифровой дизайн. Основы композиции и цветоведения в цифровой среде. Принципы организации рабочего пространства в графических редакторах.	Практическая работа
		Практическая работа	Практическая работа
		1.2. Изучение несложной архитектурной детали.	Практическая работа
		1.7. Интерьер жилого пространства с элементом наполнения	Практическая работа

				че ск ая ра бо та
	1.8. Интерьер общественное пространства с элементом наполнения	Практическая работа		Пр ак ти че ск ая ра бо та
	2.4. Анализ и построение знака. Изучение геометрии, пропорций и модульной сетки в логотипах. Реконструкция существующего фирменного знака по модульной сетке.	Практическая работа		Пр ак ти че ск ая ра бо та
	3.7. Принципы моушн-дизайна и искусство монтажа. Создание анимационного бизнес-ролика с использованием элементов в фирменном стиле.	Практическая работа		Пр ак ти че ск ая ра бо та
	3.8. Развитие абстрактного мышления и навыков визуальной метафоры через кинетическую типографику и абстрактную анимацию. Изучение ритма, динамики и звукового дизайна.	Практическая работа		Пр ак ти че ск ая ра бо та
	4.10. Проектирование мобильного приложения (UI/UX). Изучение гайдлайнов мобильных платформ (iOS/Android). Разработка концепции, wireframe'ов и дизайн-макетов в приложения на основе фирменного стиля.	Практическая работа		Пр ак ти че ск ая ра бо та
5.11. Концептуальное проектирование видеоконента для событий. Анализ брифа, разработка сценарного плана (Treatment) и раскадровки и видеоматериалов для крупномасштабной (пространственной) визуализации.	Практическая работа	Практическая работа		
РД2		1.3. Моделирование профессиональной деятельности	Практическая работа	Пр ак

	Умение : формулировать концепцию; выполнять чертежи	ости по созданию дизайн-продукта: разработка объекта с несложной функцией в городской среде.		тическая рабочая
	Практическая работа	Практическая работа		
	1.5. Освоение композиционных и художественных навыков при комплексном подходе к созданию знака фирменного стиля, а также, разработка витрины и входа в соответствие с этим фирменным стилем.	Практическая работа		практическая рабочая
	1.6. Освоение композиционных и художественных навыков при комплексном подходе к созданию предмета с несложной функцией.	Практическая работа		практическая рабочая
	1.7. Интерьер жилого пространства с элементом наполнения	Практическая работа		практическая рабочая
	1.8. Интерьер общественного пространства с элементом наполнения	Практическая работа		практическая рабочая
	2.6. Разработка брендбука фирменного стиля и техническая подготовка дизайн-макетов к печати и цифровой публикации .	Практическая работа		практическая рабочая
	4.9. Проектирование многостраничного веб-сайта. Разработка информационной архитектуры, навигации и мастер-компонентов на основе фирменного стиля.	Практическая работа		практическая рабочая

				бо та
5.12. Разработка концепции 3D-визуализации и Саунд-дизайн. Создание ключевых сцен (mood frames) 3D-визуализации для мероприятия. Основы синхронизации движения с ритмом (темпом) и звуковым дизайном.	Практическая работа	Практическая работа		
РДЗ	<p>Навык : применять требования при проектировании; конструировать и моделировать в дизайне с реды. выполнять проектную (рабочую) документацию, включая, техническое задание, архитектурно-дизайнерские чертежи в соответствии со сроками, этапами и технологическими процессами и выполнения проектных работ</p>	<p>1.2. Изучение несложной архитектурной детали.</p>	Практическая работа	Пр ак ти че ск ая ра бо та
		<p>1.3. Моделирование профессиональной деятельности по созданию дизайн-продукта: разработка объекта с несложной функцией в городской среде.</p>	Практическая работа	Пр ак ти че ск ая ра бо та
		<p>1.6. Освоение композиционных и художественных навыков при комплексном подходе к созданию предмета с несложной функцией.</p>	Практическая работа	Пр ак ти че ск ая ра бо та
		<p>1.7. Интерьер жилого пространства с элементом наполнения</p>	Практическая работа	Пр ак ти че ск ая ра бо та
		<p>1.8. Интерьер общественного пространства с элементом наполнения</p>	Практическая работа	Пр ак ти че ск ая ра бо та
		<p>2.5. Разработка и применение фирменного стиля. Основные элементы (</p>	Практическая работа	Пр ак ти

		фирменный знак, фирменный блок, цветовой ключ, шрифты, паттерны) и носители фирменного стиля.		ческаяработка
		6.13. Генеративная графика и Композитинг. Mat chmoving (встраивание 3D-объектов в видео). Создание процедурных (генеративных) эффектов (частицы, жидкости) и многослойный композитинг (сведение).	Практическая работа	Практическая работа
6.14. 3D-моушн-визуализация и презентация проекта. Создание чистового анимированного ролика и оформление технической документации для его реализации (например, для маппинга).	Практическая работа	Практическая работа		

#### 4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Вид учебной деятельности					
	Творческое задание 1	Творческое задание 2	Творческое задание 3	Творческое задание 4	Итого
Практическая работа	15	25			40
Промежуточная аттестация			25	35	60
Итого					100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умеет применять их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.

от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

## 5 Примерные оценочные средства

### 5.1 Примеры заданий для выполнения практических работ

Практические работы:

1. Изучение базовых законов композиции (равновесие, ритм, симметрия/асимметрия, контраст, статика/динамика) и их применение в цифровом пространстве (экран, печатный макет, анимационный кадр). Понятие визуального центра, правило третей и золотое сечение. Знакомство с интерфейсом и ключевыми инструментами растровых и векторных графических редакторов как базовых инструментов дизайнера. Освоение принципов организации рабочего пространства и управления файлами. Работа по пониманию изученного на листе А3.

2. Поэтапное выполнение упражнений по стилизации биоформы с использованием векторной и растровой графики. Компоновка графического материала на демонстрационном планшете 500x1000.

3. Поэтапная разработка концепции и цифрового макета социального или культурного плаката с учетом требований к печати и/или цифровой демонстрации. Работа над подачей графического материала на листе 420x594.

4. Создание цифрового макета, демонстрирующего этапы геометрического построения знака: от базовых форм до финальной, выверенной версии. Оформление материалов в виде презентации.

5. Создание фирменного стиля, соблюдая общую стилистику в выбранных носителях и оформить на планшете 1000x500.

6. Комплексная разработка гайдлайна для разработанного фирменного стиля. Подготовка файлов носителей (визитка, бланк) для передачи в типографию с соблюдением всех технических требований.

7. Разработка концепции и сценария для анимационного бизнес-ролика. Создание раскадровки и чернового монтажа ролика, а также работа над таймингом и движением камеры. Оформление в виде цифровой анимации.

8. Создание кинетической анимации. Систематизация всех проектных материалов (графика, фирменный стиль, анимация) в единое портфолио/презентацию. Оформление пояснительной записи и подготовка речи для защиты.

9. Разработка карты сайта и вайрфреймов ключевых страниц (главная, каталог/список, детальная страница) с последующим созданием UI-макетов и мастер-компонентов.

10. Разработка вайрфреймов и дизайн-макетов (Mockups) для 3-5 ключевых экранов мобильного приложения, с учетом гайдлайнов выбранной платформы (iOS или Android).

11. Разработка сценарного плана и раскадровки для видеоряда крупномасштабного мероприятия с использованием фирменного стиля, разработанного ранее.

12. Создание ключевых сцен (Mood Frames) 3D-визуализации и разработка тайминга (чернового аниматика), демонстрирующего синхронизацию движения с выбранным музыкальным фрагментом.

13. Выполнение комплексного задания по Matchmoving (встраивание 3D-логотипа в снятый на телефон видеоряд) и создание короткой секвенции с процедурным эффектом (например, динамическое разрушение объекта или симуляция жидкости).

14. Создание чистового анимированного ролика и оформление технической документации для его реализации. Подготовка речи для убедительной защиты принятых

дизайнерских и технических решений. Создание финального анимированного ролика проекта. Разработка технического документа (пакета) и подготовка презентации.

*Краткие методические указания*

Структура демонстрационного планшета:

1. 1. Инвариантная часть (отражает уровень достижения академических знаний обучающегося по дисциплине)

- подготовка и размещение необходимой информации (исходные данные, концепция);  
- выбор цветового решения.

1. 2. Вариативная часть (отражает уровень самостоятельной подготовки обучающегося по дисциплине)

- компоновка и подача демонстрационного планшета.

Сдача представляет собой выставку планшетов одновременно всей группой, обучающихся на курсе.

*Краткие методические указания*

Демонстрационный планшет и все, выполненные за весь период, творческие задания являются отчетом по процессу обучения, способом фиксирования, накопления и оценки индивидуальных достижений учащегося в определённый период его образовательной деятельности. Вся проделанная за этот период работа направлена на изучение общего процесса проектирования на материале, моделирующем будущую деятельность дизайнера. Знания и навыки, приобретаемые в результате изучения дисциплины, направлены на получение навыков и умений в процессе творческого поиска решать любую творческую задачу.

Аудиторная работа направлена на обеспечение эффективного взаимодействия студентов с преподавателями в вузе в период обучения, а также с потенциальными работодателями до и после окончания высшего учебного заведения. Собранный, разработанный и оформленный материал предназначен для презентации индивидуального образовательного движения студентов специализации лицам, заинтересованным в успешных выпускниках программы.

Объем сдаваемого материала складывается из заданий, выполняемых студентами в процессе обучения. Это: собранные аналоги, эскизы и зарисовки, позволяющие закрепить полученные знания.

*Шкала оценки*

Шкала оценки демонстрационный планшет

Оценка	Баллы	Описание
5	30–40	Студент отлично усваивает материал занятий. Анализирует определяет, синтезирует этапы выполняемой работы для компоновки демонстрационного планшета. Оформляет демонстрационный планшет в соответствии с требованиями.
4	20–29	Студент хорошо усваивает материал занятий. Анализирует определяет, синтезирует этапы выполняемой работы для компоновки демонстрационного планшета. Оформляет демонстрационный планшет, допуская незначительные ошибки.
3	15–19	Студент удовлетворительно усваивает материал занятий. С трудом анализирует определяет, синтезирует этапы выполняемой работы для компоновки демонстрационного планшета. Оформляет демонстрационный планшет, допуская значительные ошибки или выполняет работу не в полном объеме
2	5–14	Студент неудовлетворительно усваивает материал занятий. Не может анализировать и выполнять этапы выполняемой работы для компоновки демонстрационного планшета. Не может оформить демонстрационный планшет, или допускает значительные ошибки.

*Шкала оценки*

Оценка	Баллы	Описание
5	50 - 60	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала.

4	40–49	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки.
3	30–39	Студент демонстрирует не достаточную сформированность дисциплинарных компетенций, допускает значительные ошибки, проявляет отсутствие отдельных знаний.
2	20–29	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.