

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»

ФИО: Сорокина Екатерина Васильевна

Должность: Проректор по учебной работе

Дата подписания: 06.07.2023 16:41:00

Уникальный программный ключ:

4c3e1fa1eb27801ce9382c57cdbe0016eb6e676764aa42b2fad97ddccaafb85e

Кафедра

дизайн

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

*Сорокина*  
*23.06.2023*

Е.В. Сорокина



Б1.О.40

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина

*Мастерская дизайн-проектирования (концептуальное проектирование)*

По направлению подготовки

*54.03.01 «Дизайн»*

Профиль (программа бакалавриата)

*Графика компьютерных игр и анимация*

Форма обучения

*Очная*

Программа дисциплины рассмотрена (актуализирована) и утверждена на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 12 от «19» июня 2023 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

## 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Мастерская дизайн - проектирования (концептуальное проектирование)» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.) и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (программа бакалавриата).

Трудоемкость дисциплины: 11 ЗЕТ / 396 академических часа, в том числе: 202 часа контактной работы и 122 часа самостоятельной работы обучающихся.

### Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану):

Вид учебной работы	Количество часов							
	Всего по учебному плану	Семестры						
		1	2	3	4	5		
<b>Контактная работа (всего):</b>	202			88	114			
в том числе:								
Лекции			16	16				
Практические занятия			68	90				
Контроль самостоятельной работы (КСР)	12		4	8				
<b>Самостоятельная работа (всего):</b>	122		56	66				
в том числе курсовой проект				20				
<b>Виды промежуточной аттестации</b>	72		экзамен 36	экзамен 36 Курсовой проект				
<b>ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:</b>	<b>Часы:</b>	396		180	216			
	<b>Зач. ед.:</b>	11		5	6			

## 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель дисциплины** - сформировать компетенции обучающегося в области проектирования объектов дизайна в области компьютерных игр и анимации.

### **Задачи дисциплины:**

- Рассмотреть значение проектировании графики компьютерных игр и анимации, задачи и требования к работе над проектной идеей; этапы поиска концепций проектной идеи; способы работы над концепциями проектной идеи;

- Раскрыть требования к проектированию элементов анимационной и компьютерной графики для решения задач анимационного проекта;
- Продемонстрировать методы поиска оптимального цвето-графического решения элементов анимации с применением компьютерных технологий;
- Показать способность применять концептуальные творческие идеи при решении дизайнерских задач в анимационных проектах.

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Учебная дисциплина «Мастерская дизайн-проектирования (концептуальное проектирование)» относится к обязательной части Блока 1 Дисциплины (модули). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в дисциплинах «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Компьютерные технологии в дизайне». Знания, умения и навыки, приобретенные при изучении дисциплины потребуются обучающимся в дальнейшем при изучении дисциплин «Мультимедийный проект», «Анимационные технологии», производственных практик, написании выпускной квалификационной работы.

### 4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) устанавливаются в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки и профессиональными стандартами, соответствующими профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований работодателей, предъявляемых к выпускникам. Планируемые результаты освоения дисциплины (знания, умения, навыки) соотносятся с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций, что обеспечивает формирование у обучающихся запланированных результатов освоения образовательной программы.

Шифр компетенции	Индикаторы компетенций	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<b>УК –1</b> <i>Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</i>	<b>УК-1.1.</b> Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием цифровых инструментов для	<b>- знать:</b> приемы аналитической работы с информацией для решения поставленных профессиональных задач в дизайн-проектировании; приемы аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач;

	<p>сбора и анализа данных</p>	<p><b>- уметь:</b> осуществлять поиск, критический анализ информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании; осуществлять поиск, критический анализ информацией, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач;</p> <p><b>- владеть:</b> приемами аналитической работы с информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании для решения профессиональных задач; приемами аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач</p>
	<p><b>УК-1.2.</b> Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода</p>	<p><b>- знать:</b> последовательность работы на основе методологии дизайн- проектирования и варианты решения проектной задачи с применением принципов системного подхода;</p> <p><b>- уметь:</b> последовательно работать с дизайн-проектом на основе методов дизайн-проектирования; последовательно работать с вариантами решения проектной задачи с применением принципов системного подхода на основе методов дизайн-проектирования;</p> <p><b>- владеть:</b> методами дизайн-проектирования в процессе анализа проектной задачи; приемами системного подхода в методологии дизайн-проектирования</p>
<p><b>УК –2</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p><b>УК-2.1.</b> Определяет круг задач в рамках поставленной цели с учетом имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p><b>- знать:</b> методологические характеристики и этапы выполнения дизайн-проекта, цель и результат каждого этапа;</p> <p><b>- уметь:</b> планировать работу над дизайн-проектом;</p> <p><b>- владеть:</b> навыками самоорганизации, самоконтроля и самоуправления</p>
<p><b>ОПК-2</b> Способен работать с научной литературой;</p>	<p><b>ОПК-2.2</b> Самостоятельно проводит научно-</p>	<p><b>- знать:</b> основы проектирования, понятия и определения в дизайн-проектировании: объект дизайна, предмет дизайна и цель</p>

<p><i>собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</i></p>	<p>исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях</p>	<p>дизайн-проекта;  <b>- уметь:</b>  самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу по выявлению образа объекта дизайна;  <b>- владеть:</b>  навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности по анализу аналогов в дизайне, поиска оригинального образа</p>
<p><b>ОПК-4.</b>  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><b>ОПК-4.2</b>  Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием</p>	<p><b>- знать:</b>  методы дизайн-проектирования, основные понятия и элемент дизайн-проекта, - теорию цвета и основы композиции, типографику;  <b>- уметь:</b>  формулировать концепцию дизайн-проекта, определять требования к разработке дизайн-проекта, выполнять графический поиск;  <b>-владеть:</b>  композиционными приемами, культурой шрифта и использовать цвето-графические решения при выполнении графики проекта, навыками работы в графических редакторах</p>

	цифровых инструментов дизайна	
<b>ОПК-5.</b> <i>Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</i>	<b>ОПК-5.2</b> Выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	<b>- знать:</b> требования к разработке и оформлению авторских проектных решений к экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях; <b>- уметь:</b> адаптировать проектные решения авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсе, фестивале и других творческих мероприятиях; <b>- владеть:</b> приемами проектирования авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях в соответствии с предъявляемыми требованиями
<b>ОПК-6.</b> <i>Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</i>	<b>ОПК-6.2</b> Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств	<b>- знать:</b> роль современных технологий в сфере дизайна и визуальных коммуникаций; <b>- уметь:</b> аналитически перерабатывать информацию, решать профессиональные задачи используя web и мультимедийные и информационные продукты; <b>- владеть:</b> информационными технологиями, навыками в работе с графическими редакторами и программным обеспечением в сфере решения творческих задач

## 5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6. Семестр изучения: 3

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Форма текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	Лекции	Практические занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Дизайн в информационной среде	4	-	-	2	Подготовка к лекциям	-	Устный опрос	УК-1.1. УК-2.1.
Тема 2. Особенности виртуальной психологии	2	-	-	1	Подготовка к лекциям	-	Устный опрос	УК-1.1.
Тема 3. Свойства виртуального события	2	-	-	1	Подготовка к лекциям	-	Устный опрос	УК-1.1.
Тема 4. Вещь. Знак. Символ	2	12	-	2	Подготовка к практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполненных заданий	УК-1.1. ОПК-2.2 ОПК-4.2
Тема 5. Разработка серии пользовательских иконок	2	12	-	24	Подготовка к практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполненных заданий	ОПК-4.2
Тема 6. Дизайн информационных объектов	2	12	-	2	Подготовка к практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполненных заданий	ОПК-4.2 ОПК-6.2

Тема 7. Разработка интерфейса страницы с элементами анимации	2	32	-	24	Подготовка к практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполненных заданий	ОПК-4.2
Форма промежуточной аттестации <b>экзамен</b>	-	-	4	-	Подготовка к промежуточной аттестации	-	-	-
<b>Всего</b>	<b>16</b>	<b>68</b>	<b>4</b>	<b>56</b>	<b>-</b>	<b>36</b>		
	<b>180</b>							

**Семестр изучения: 4**

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Форма текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	Лекции	Практические занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Медиадизайн	4	4	-	8	Подготовка к лекциям и практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполненных заданий	УК-1.1. УК-1.2.
Тема 2. Значение цвета при проектировании мультимедийного продукта	4	4	-	4	Подготовка к лекциям и практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполненных заданий	УК-1.1. УК-1.2.



Тема 3. Разработка дизайн-решения сайта	-	36	2	24	Выполнение разделов курсового проекта	-	Проверка выполненных заданий Проверка разделов курсового проекта	УК-1.1. УК-1.2. ОПК-4.2 ОПК-5.1
Тема 4. Выбор технологий и программного обеспечения	4	6	-	6	Подготовка к лекциям и практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполненных заданий	ОПК-2.2 ОПК-6.2
Тема 5. Разработка дизайн решения мультимедийного продукта трехмерной реальности	4	40	2	24 В том числе 20 на курсовой проект	Подготовка к лекциям и практическим занятиям Выполнение разделов курсового проекта	-	Устный опрос Проверка выполненных заданий Проверка практической части курсового проекта	ОПК-2.2 ОПК-4.2 ОПК-6.2
Форма промежуточной аттестации <b>экзамен, курсовой проект</b>	-	-	-	-	Подготовка к промежуточной аттестации	-	-	-
Итого	<b>16</b>	<b>90</b>	<b>4</b>	<b>66</b>		<b>36</b>		
	<b>216</b>							
<b>Всего</b>	<b>32</b>	<b>158</b>	<b>8</b>	<b>122</b>	-	<b>72</b>		
	<b>396</b>							

## **6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **семестр 3**

#### **Тема 1. Дизайн в информационной среде**

Электронный способ передачи информации.

Медиадизайн - перемещение из предметно-пространственной в информационную среду.

#### **Тема 2. Особенности виртуальной психологии**

Понятие виртуальной реальности. Соотношения реальностей разного уровня.

#### **Тема 3. Свойства виртуального события**

Восемь свойств виртуального события.

#### **Тема 4. Вещь. Знак. Символ**

Тропичность виртуальной реальности

#### **Тема 5. Разработка серии пользовательских иконок**

Анализ и выявление требований при выполнении дизайн-проекта. Сбор и анализ аналогов. Создание композиции с использованием графического редактора.

#### **Тема 6. Дизайн информационных объектов**

Визуальный язык. Особенности различных видов медиапродуктов.

Сбор и анализ аналогов. Выполнение задания в графическом редакторе.

#### **Тема 7. Разработка интерфейса страницы с элементами анимации**

Подбор образа. Создание образа. Использование иллюстрации.

Демонстрация и анализ образцов работ и решений. Фотография. Использование фотографии. Демонстрация и анализ образцов работ и решений. Выполнение задания в графическом редакторе.

### **семестр 4**

#### **Тема 1. Медиадизайн**

Особенности выбора стилистического решения с учетом особенностей и стереотипов восприятия визуальных форм конкретной аудиторией в конкретных ситуациях.

## **Тема 2. Значение цвета при проектировании мультимедийного продукта**

Значение цвета в изобразительном искусстве. Восприятие цвета. Эмоциональное воздействие цвета. Влияние моды.

## **Тема 3. Разработка дизайн-решения сайта**

Выполнение дизайн-проекта сайта по выбранной теме.. Анализ предпроектной ситуации.

Сбор аналогов и выявление требований. Выполнение серии эскизов.

Макет сайта.

## **Тема 4. Выбор технологий и программного обеспечения**

Графические редакторы, компьютерное обеспечение, информационные ресурсы для производства мультимедийного продукта.

## **Тема 5. Разработка дизайн решения мультимедийного продукта трехмерной реальности**

Разработка дизайн-проекта по выбранной теме. Разработка серии эскизов.

Выполнение макета мультимедийного проекта (анимационного ролика).

## **7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ**

В рамках данной учебной дисциплины обучающиеся выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала изучение дополнительного теоретического материала, подготовки к практическим занятиям, выполнение курсового проекта, подготовки к промежуточной аттестации.

Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях

Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС.

Проверка результатов выполнения творческих заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

## **8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

При изучении данной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

3 семестр

<b>Тема занятия</b>	<b>Вид образовательной технологии</b>	<b>Форма проведения занятия</b>
---------------------	---------------------------------------	---------------------------------

Тема 1. Дизайн в информационной среде	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Лекция-визуализация</i>
Тема 2. Особенности виртуальной психологии	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Лекция-визуализация</i>
Тема 3. Свойства виртуального события	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Лекция-визуализация</i>
Тема 4. Вещь. Знак. Символ	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Лекция-визуализация</i>
		<i>Практическое занятие</i>
Тема 5. Разработка серии пользовательских иконок	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Лекция-визуализация</i>
		<i>Практическое занятие</i>
Тема 6. Дизайн информационных объектов	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Лекция-визуализация</i>
		<i>Практическое занятие</i>
Тема 7. Разработка интерфейса страницы с элементами анимации	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Лекция-визуализация</i>
		<i>Практическое занятие</i>

#### **4 семестр**

Тема 1. Медиадизайн	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Лекция - визуализация</i>
		<i>Практическое занятие</i>
Тема 2. Значение цвета при проектировании мультимедийного продукта	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Лекция - визуализация</i>
		<i>Практическое занятие</i>
Тема 3. Разработка дизайн-решения сайта	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Практическое занятие</i>
Тема 4. Выбор технологий и программного обеспечения	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Лекция - визуализация</i>
Тема 5. Разработка дизайн решения мультимедийного продукта трехмерной реальности	<i>Интерактивная технология</i>	<i>Практическое занятие</i>

## **9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

### **9.1 Формы контроля по дисциплине:**

**Текущий контроль.** В процессе изучения учебной дисциплины обучающиеся участвуют в устных теоретических опросах, выполняют практические задания, выполняют разделы курсового проекта. Результаты их выполнения являются основанием

для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех практических работ является обязательным для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче экзамена по данной учебной дисциплине.

**Промежуточная аттестация.** Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен курсовой проект в 4 семестре и экзамены в 3 и 4 семестре в соответствии с учебным планом. Экзамен проводится в форме письменного ответа на вопрос и просмотра всех выполненных заданий (просмотра всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля).

## **9.2 Оценочные материалы (оценочные средства) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине**

### **Текущий контроль**

Оценочными материалами для текущего контроля по дисциплине являются ответы на устные вопросы, выполнение практических заданий.

### **Примерный перечень вопросов для подготовки к устному опросу- 3 семестр**

1. Определение информационной среды
2. Интернет
3. Современные способы печати
4. Цифровая печать
5. Графические редакторы
6. Цветовые палитры
7. Цветовые системы и технологии
8. Мультимедиа
9. Виртуальная реальность
10. Виртуальная психология
11. Виртуальное событие
12. Вещь в виртуальной реальности
13. Символ в виртуальной реальности
14. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа
15. Дизайн интерфейса
16. Основные элементы интернет страницы
17. Требования к форме текста интерфейса
18. Модульная сетка
19. Типографические приемы при разработке страницы сайта

20. Сквозной дизайн
21. Технология мультимедиа
22. Свойства информационной среды
23. Способы передачи информации
24. Значение цвета в графике сайта
25. Реальности разного уровня
26. Специфические свойства виртуальной реальности
27. Информационные объекты
28. Средства выразительности композиции
29. Типы композиции
30. Шрифт. Классификация шрифтов
31. Наборные шрифты
32. Компьютерные технологии создания шрифтов
33. Типографика
34. Понятие макета
35. Выбор шрифта для текстового документа
36. Основные элементы публикации
37. Интерфейс
38. Композиция текста и изображения
39. Образ художественный и проектный
40. Иллюстрация
41. Фотография

### **Перечень типовых практических заданий 3 семестра**

#### **Тема 4. Вещь. Знак. Символ**

Цель: Создать формальную композицию с определением главного и второстепенного.

Задача: Разработка композиции.

Разработка вариантов эскизов сложной композиции.

Этапы работы над заданием:

- Ознакомиться с условием задания;
- Обосновать концепцию;
- Представить идею.

Техника выполнения: на компьютере с применением графических редактора.

Разработать итоговый вариант.

Техника выполнения: презентация.

Результат практического задания: графическая композиция знака, эмблемы, логотипа.

### **Тема 5. Разработка серии пользовательских иконок**

Цель: Создать формальную шрифтовую композицию с определением главного и Второстепенного.

Задача: Разработка графического решения инфорграфики сайта.

Этапы работы над заданием:

- Ознакомиться с условием задания;
- Обосновать концепцию;
- Представить идею - предварительное эскизирование на компьютере с применением графических редакторов.

Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация.

Результат практического задания: сложная шрифтовая композиция с использованием графического редактора, выполнение макета в натуральную величину.

### **Тема 6. Дизайн информационных объектов**

Цель: Создать сложную шрифтовую композицию с графическим образом.

Задача: Разработка серии изделий мультимедийной продукции (билборд).

Этапы работы над заданием:

- Ознакомиться с условием задания;
- Обосновать концепцию;
- Представить идею - предварительное эскизирование на компьютере с применением графических редакторов.

Техника выполнения: ручная графика, векторная графика, фотография, презентация

Результат практического задания: сложная композиция в которой используется образ (компьютерная графика) в сочетании с текстом.

Макет выполняется в графическом редакторе.

### **Тема 7. Разработка интерфейса страницы**

Цель: Отработать выполнение графического решения интерфейса..

Задача: Разработка проектного образа с использованием образа в сочетании с текстом.

Этапы работы над заданием:

- Ознакомиться с условием задания;
- Обосновать концепцию;
- Представить идею - предварительное эскизирование на компьютере с применением графических редакторов.

Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация

Результат практического задания: сложная композиция в которой используется проектный образ в сочетании с текстом.

Макет выполняется в графическом редакторе.

### **Примерный перечень вопросов для подготовки к устному опросу- 4 семестр**

1. Стиль в графическом дизайне
2. Визуальный язык
3. Особенности дизайна различных видов мультимедийных продуктов
4. Дизайн интернет страницы
5. Основные элементы публикации
6. Требования к форме текста документа
7. Значение цвета в изобразительном искусстве
8. Природа цвета
9. Колориметрические круги
10. Цветовые контрасты
11. Эмоциональное воздействие цвета
12. Компьютерные цветовые модели
13. Средства выразительности композиции
14. Основы цветовоспроизведения
15. Цветопроба
16. Композиция текста и изображения
17. Образ художественный и проектный
18. Определение основных параметров издания: выбор формата, типа и вида гарнитуры, кегля для набора основного текста и др.
19. Цифровая печать
20. Цветовые системы и технологии
21. Форматы хранения изобразительной информации



22. Поиск и обработка иллюстраций как этап подготовки макета
23. Компьютерные технологии в дизайне игр и анимации
24. Информация в медиадизайне
25. Дизайн виртуальных миров
26. WEB дизайн
27. Дизайн информационных объектов
28. Виртуальная психология
29. Виртуальное событие
30. Вещь в виртуальной реальности
31. Символ в виртуальной реальности
32. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа
33. Дизайн интерфейса
34. Основные элементы интернет страницы
35. Требования к форме текста интерфейса

#### **Список примерных тем курсового проектирования**

1. Проект мультимедийного продукта "Детская настольная игра"
2. Проект мультимедийного продукта "Рекламный проспект"
3. Проект мультимедийного продукта "Меню ресторана"
4. Проект мультимедийного продукта "Путеводитель"
5. Проект мультимедийного продукта "Виртуальная выставка "
6. Проект мультимедийного продукта "Портфолио"
7. Проект мультимедийного продукта "Игра"
8. Проект мультимедийного продукта "Ролик рекламный"
9. Проект мультимедийного продукта "Обучающий ролик"
10. Проект мультимедийного продукта "Детская интерактивная игра"

#### **Примерный перечень тем практических заданий 4 семестр**

##### **Тема 3. Разработка дизайн-решения сайта**

Цель: Отработать навыки создания цветографического решения сайта.

Задача: Разработка графического решения сайта на выбранную тему.

Этапы работы над заданием:

- Ознакомиться с условием задания;
- Обосновать концепцию;
- Представить идею - предварительное эскизирование на компьютере с применением

графических редакторов.

Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация.

Результат работы: макет сайта

## **Тема 5. Разработка дизайн решения мультимедийного продукта трехмерной реальности**

Цель: Отработать навыки создания трехмерных объектов.

Задача: Разработка и изделий мультимедиа в трехмерно реальности Технология работы:

Этапы работы над заданием:

- Ознакомиться с условием задания;
- Обосновать концепцию;
- Представить идею - предварительное эскизирование на компьютере с применением графических редакторов.

Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация.

Выполнить последовательно технологическую цепочку верстки.

Результат работы: макет мультимедийного продукта.

### **Промежуточная аттестация.**

#### **Список вопросов для подготовки к экзамену**

1. Определение информационной среды
2. Интернет
3. Современные способы печати
4. Цифровая печать
5. Графические редакторы
6. Цветовые палитры
7. Цветовые системы и технологии
8. Мультимедиа
9. Виртуальная реальность
10. Виртуальная психология
11. Виртуальное событие
12. Вещь в виртуальной реальности
13. Символ в виртуальной реальности
14. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа

15. Дизайн интерфейса
16. Основные элементы интернет страницы
17. Требования к форме текста интерфейса
18. Модульная сетка
19. Типографические приемы при разработке страницы сайта
20. Сквозной дизайн
21. Технология мультимедиа
22. Свойства информационной среды
23. Способы передачи информации
24. Значение цвета в графике сайта
25. Реальности разного уровня
26. Специфические свойства виртуальной реальности
27. Информационные объекты
28. Средства выразительности композиции
29. Типы композиции
30. Образ художественный и проектный
31. Выбор оптимального соотношения визуальных и вербальных элементов в виртуальном ролик
32. Визуальные инфокоммуникационные технологии в сфере мультимедиа
33. Визуальные инфокоммуникационные технологии в сфере рекламы
34. Виды графических решений в мультимедиа
35. Взаимосвязь дизайна и сценария рекламного ролика
36. Механизмы воздействия в виртуальном ролике с помощью инструментов дизайна
37. Последовательность разработка дизайн-концепции продукта в сфере мультимедиа
38. Рекламные формулы и инструменты дизайна
39. Взаимосвязь текста и изображения в продуктах мультимедиа
40. Демонстративная символика в мультимедиа

**Практическое задание на экзамене** - просмотр всего состава работ выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля

#### **Список вопросов для подготовки к экзамену 4 семестр**

1. Стиль в графическом дизайне
2. Визуальный язык
3. Виды печатных документов
4. Особенности дизайна различных видов мультимедийных продуктов

5. Дизайн интернет страницы
6. Основные элементы публикации
7. Требования к форме текста документа
8. Значение цвета в изобразительном искусстве
9. Природа цвета
10. Колориметрический круг
11. Цветовые контрасты
12. Эмоциональное воздействие цвета
13. Компьютерные цветовые модели
14. Средства выразительности композиции
15. Основы цветовоспроизведения
16. Цветопроба
17. Композиция текста и изображения
18. Образ художественный и проектный
19. Определение основных параметров издания: выбор формата, типа и вида гарнитуры, кегля для набора основного текста и др.
20. Цифровая печать
21. Цветовые системы и технологии
22. Форматы хранения изобразительной информации
23. Компьютерный набор текста
24. Дизайн виртуальных миров
25. WEB дизайн
26. Дизайн информационных объектов
27. Виртуальная психология
28. Виртуальное событие
29. Вещь в виртуальной реальности
30. Сквозной дизайн
31. Технология мультимедиа
32. Свойства информационной среды
33. Способы передачи информации
34. Значение цвета в графике сайта
35. Реальности разного уровня
36. Специфические свойства виртуальной реальности
37. Информационные объекты
38. Средства выразительности композиции

39. Типы композиции
40. Символ в виртуальной реальности
41. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа
42. Дизайн интерфейса
43. Основные элементы интернет страницы

**Практическое задание на экзамене** - просмотр всего состава работ - творческих заданий, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

## **10. РЕСУРСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ**

Для проведения занятий лекционного типа по данной дисциплине используются учебные аудитории с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью и/или компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения занятий семинарского типа (практических занятий) по данной дисциплине используются учебные аудитории с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью и/или компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения контроля самостоятельной работы по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) учебной мебелью, компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук), и учебной мебелью, компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

**Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства**

№ п/п	Наименование	Тип ресурса
1	Microsoft Windows	Лицензионное соглашение Microsoft - Open Value Subscription для решений Education Solutions №V8265046 Сублицензионный договор АО «СофтЛайн Трейд» № /131 от 10.07.2020. Срок действия договора до 31.07.2023
2	Microsoft Office	
3	Microsoft Office Project	
4	Microsoft Office Visio	
5	СПС КонсультантПлюс - справочно-правовая система отечественного производства	Лицензионный договор ООО "КонсультантПлюс Тольятти" №251/02 от 01.02.2019
6	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» договор №11/Tr от 24.01.2020, лицензия № 17E0200129074450800-1009. Срок действия договора до 10.02.2022
7	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	Лицензия: Adobe Creative Cloud for enterprise All Apps Multiple Platforms Multi European Languages Shared Device Site Education License Lab and Classroom (25) Level 2 (10 - 49) Education NEW.Срок действия лицензии: 20.01.2021 - 20.01.2022

**Перечень свободно распространяемого программного обеспечения**

1. LibreOffice- бесплатная утилита, работающая с редактором электронных таблиц, презентациями, текстовыми процессорами, редактором формул и векторными иллюстрациями
2. 7-Zip– архиватор
3. Far Manager- бесплатный консольный файловый менеджер
4. Windows Media Player- универсальный мультимедиа проигрыватель, предназначенный для воспроизведения и каталогизации вашей музыки и видео
5. K-Lite Mega Codec Pack- универсальный набор кодеков, фильтров и инструментов для воспроизведения и обработки абсолютно любых мультимедийных файлов
6. Adobe Flash Player xx Plugin- программа для воспроизведения мультимедиа в браузере; - Foxit Reader - Russian высокопроизводительная и многофункциональная программа просмотра PDF-файлов, которая позволяет открывать, просматривать и распечатывать любые документы в формате PDF
7. Google Chrome - бесплатный веб-браузер

В соответствии с Положением о создании специальных условий для инвалидов и лиц с ОВЗ информационно-технологическая база образовательного процесса предусматривает использование материально-технических средств с учетом различных нозологий инвалидов и лиц с ОВЗ.

## 11. ЛИТЕРАТУРА

### 11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
1	<b>Ткаченко, Г. И.</b> Компьютерная графика : учеб. пособие / Г. И. Ткаченко. - Таганрог : ЮФУ, 2016. - 93 с. - ISBN 978-5-9275-2201-9. - URL: <a href="https://znanium.com/catalog/document?id=330671">https://znanium.com/catalog/document?id=330671</a>	учебное пособие	ЭБС Znanium.com
2	<b>Шелл, Д.</b> Геймдизайн : как создать игру, в которую будут играть все / Д. Шелл. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 639 с. - ISBN 978-5-96142-512-3. - URL: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1077943">https://znanium.com/catalog/product/1077943</a>	учебник	ЭБС Znanium.com
3	<b>Киргизов, Ю. В.</b> Дизайн интерфейса в игровой графике : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. - Санкт-Петербург : СПбГУПТИД, 2019. - 316 с. - ISBN 978-5-7937-1746-5. - URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/102614.html">https://www.iprbookshop.ru/102614.html</a>	учебное пособие	ЭБС Znanium.com

### 11.2 Дополнительная литература

- Смирнова, Л. Э.** История и теория дизайна : учеб. пособие / Л. Э. Смирнова. - Красноярск : СФУ, 2014. - 224 с. - ISBN 978-5-7638-3096-5. - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=288032>
- Клеметти, К.** Мастера геймдизайна: как создавались Angry Birds, Max Payne и другие игры-бестселлеры : практическое руководство / К. Клеметти, Х. Грэнберг. - Москва : Альпина Паблишер, 2021. - 120 с. - ISBN 978-5-9614-3953-3. - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=387175>
- Видеоигры: введение в исследования** : монография / А. С. Ветушинский [и др.] ; отв. ред. Е.В. Галанина. - Томск : Изд. дом Томского гос. ун-та, 2018. - 396 с. - ISBN 978-5-94621-770-5. - URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=37123557>
- Елисеенков, Г. С.** Дизайн-проектирование : учеб. пособие / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. - Кемерово : КГИК, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - URL: <http://znanium.com/catalog/product/1041736>

### **Периодические издания**

1. Publish. Дизайн. Верстка. Печать [Электронный ресурс] : проф. журнал. – Режим доступа: <http://dlib.eastview.com/browse/publication/64080>
2. Геометрия и графика [Электронный ресурс] : научно – методический журнал. – Режим доступа. - <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>

### **11.3 Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы, электронные библиотечные системы**

1. East View Information Services : Universal Databases (универсальные базы данных) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dlib.eastview.com>.
2. IPRBooks.ru : электронно-библиотечная система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru>.
3. ZNANIUM.COM: электронно-библиотечная система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://znanium.com>.
4. Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://uisrussia.msu.ru/index.php>
5. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://elibrary.ru>.
6. ЭБС ТAU: электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>

## **12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Освоение обучающимся дисциплины предполагает посещение лекций, выполнение практических заданий, участие в семинарах (вебинарах), выполнение курсового проекта, выполнение заданий для самостоятельной работы. При подготовке к лекции для выполнения самостоятельной работы обучающемуся необходимо прочитать материал предыдущей лекции, стремясь к пониманию всех понятий и утверждений.

По дисциплине проводятся следующие виды лекций: лекция-презентация – лекция информационного характера, предполагающая объяснения преподавателя с иллюстративным изложением материала.

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий (практики), курсового проекта во время контактной работы с преподавателем либо в часы самостоятельной работы. Все практические задания дисциплины базируются на



использовании результатов реальных статистических отчетов, предоставляемых преподавателями во время занятий и размещенных в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При отправке преподавателю выполненной работы по почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по которой выполнена работы. Отдельные практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Некоторые практические задания не могут быть сделаны только в рамках выделенного объема контактной работы (в аудитории) и «доделываются» в часы самостоятельной работы. В начале каждого практического занятия по дисциплине проводится текущий просмотр и обсуждение работ обучающихся выполненных на предыдущем занятии в аудитории и далее в ходе самостоятельной работы по практическим заданиям по изучаемой теме. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося вовремя аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

Для закрепления приобретенных знаний, умений и навыков, для развития способностей к самообучению в дисциплине предусмотрена самостоятельная работа. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Для успешного выполнения самостоятельной работы обучающемуся рекомендуется заранее ознакомиться с перечнем заданий и графиком ее выполнения. Подготовка к лекциям и практическим занятиям с последующим участием в устном опросе предполагает: систематическое чтение конспектов лекций, учебников и источников дополнительной литературы; работу со справочниками и нормативными документами; аналитическую обработку, составление таблиц и схем для систематизации изученного материала; ответы на контрольные вопросы и составление плана и/или тезисов ответов; решение творческих задач.

Для выполнения практических заданий самостоятельной работы по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии) обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и программный пакет Microsoft Office не ниже 10 версии. Самостоятельная работа сопровождается методическими указаниями, размещенными в локальной сети Академии и электронной информационно-

образовательной среде. Методические указания содержат формулировку задания, примерную технологию выполнения, формат сдачи выполненной работы. Преподаватель во время аудиторных занятий заранее обсуждает с обучающимися задание самостоятельной работы и порядок ее сдачи. Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение отметок и допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР на кафедре дизайна или в аудитории по расписанию.

При работе над курсовыми проектами обучающемуся следует самостоятельно проводить анализ поставленной проблемы с использованием аналитического инструментария, строить логические выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме. Объем курсового проекта, структура, оформление должны соответствовать требованиям Академии. Защита курсового проекта: доклад, текст, устные ответы на вопросы являются элементами промежуточного контроля и оцениваются преподавателем.

Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении экзамена.

Формой промежуточного контроля выступает курсовой проект, экзамены. Критерии выставления экзамена озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

### 13. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

Н.С. Карпенко, доцент

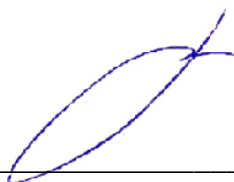


---

(подпись)

Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент

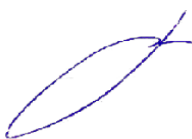


---

(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент




---

(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



---

(подпись)

Начальник ООУП

А.Ф. Финк



---

(подпись)