МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет им. С.Г. Строганова»

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
_____ В.В. Слепухин

МП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1. О.23 «Проектирование»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 2
Семестр 3,4

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	8	0,2
Практические занятия	280	7,7
Семинарские занятия		
Самостоятельная работа	153	4,25
Форма аттестации Зачет-3 сем Экзамен –4 сем	27	0,75
Всего	468	13,0

Москва, 2023 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1004 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2022/2023 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол №12 от 06.06. 2022)
И актуализирована для набора обучающихся 2023/2024 уч.года
(протокол №10 от 15.06.2023)

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Проектирование» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования медиа среды для различных мероприятий (модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей) на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- обучение студента грамотному применению в проектной практике теоретических знаний, почерпнутых на академических и специализированных пропедевтических дисциплинах в рамках обучения;

- обучение студента работе с профессиональной литературой, умению анализировать результаты достижений современной теории и практики в области дизайна мультимедиа, а также в пограничных областях, таких как архитектурное проектирование, дизайн интерьеров, промышленный дизайн, графический дизайн, декоративное искусство;

- обучение студента грамотному использованию электронных баз данных Интернета с целью знакомства с передовыми достижениями в области архитектуры и дизайна, как в России, так и за рубежом, ознакомлению с новейшими цифровыми средствами проектирования;

- обучение студента использованию в процессе проектирования знаний, почерпнутых из исторического наследия в области архитектуры, дизайна, декоративно-прикладного и декоративного искусства;

- привитие навыков комплексного подхода к проектированию сложных световых шоу и инсталляций для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей с учетом всей полноты художественно-эстетических задач и технологических задач;

- обучение студента профессиональному ответственному подходу к проектированию сложных световых шоу и инсталляций для различных мероприятий с учетом его последующей реализации на практике;

- способствование развитию творческого потенциала студента, его профессионального вкуса, индивидуально подходить к личности каждого студента.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Проектирование» относится к обязательной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Проектирование» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

- *«Пропедевтика»;*
- *«Основы цветоведения и колористики»;*
- *«Цветоведение и колористика»;*
- *«Макетирование»;*
- *«История искусств».*

Дисциплина «Проектирование» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

- *«Основы типографика»;*
- *«Академический рисунок»;*
- *«Спецрисунок в медиа дизайне»;*
- *«Основы проектирования мультимедиа контента»;*
- *«Основы производственного мастерства».*

Знания, полученные при изучении дисциплины «Проектирование» могут быть использованы при прохождении учебной, производственной и преддипломной практик, выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины «Проектирование»

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 и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

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-6 – способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- основные профессиональные термины и понятия дизайна, в частности по дизайну мультимедиа, основные законы композиции применительно к дизайну объемно-пространственных средовых объектов, фундаментальные законы колористики и применения их в проектировании светового шоу и инсталляций для различных мероприятий, законы масштабирования и понятие «масштаб цвета» средового объекта для выражения художественного образа проектной идеи, процесса поискового анализа и синтеза возможных решений и научного обоснования своих предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека;

- теоретические и практические основы проектирования и решения проектных творческих задач в зависимости от типологии выбранной среды (городская, интерьерная, экстремальная, ландшафтная и т.д.) и масштаба (простейшая, пространственно развитая, многоуровневая и т.д.), приемы работы с цветом и цветовыми композициями, способы проектной графики, современную шрифтовую культуру;

- прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли;

- о понятии «проектной концепции» как содержательной основе, проектируемой интерьерной и экстерьерной среды при проектировании светового шоу и инсталляций для различных мероприятий;

- способы и методы решения проектных задач с учетом требований и ограничений реальной практики, существующего визуального оформления.

2) Уметь:

- использовать различные тонально-графические и объемно-пространственные художественные техники в практике составления композиций и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта дизайна в рамках концептуального подхода к проектированию знания новейших стилистических тенденций и направлений; последовательно проводить предпроектные изыскания, научно и визуально обосновывать свои предложения;

- создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, работать в разнообразных техниках традиционной подачи «от руки», пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной, пользоваться приемами макетирования, работать с поисковым и чистовым макетом;

- работать в компьютерных программах в техниках компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование)

- решать проблему соответствия формально-пластического и образно-композиционного решения функциональной структуры среды;

- находить «образное» решение проектируемого средового объекта, его яркие выразительные характеристики;

- проводить фотосессии объектов средового дизайна для создание светового шоу и различных инсталляций;

- создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу.

3) Владеть:

- способностью раскрывать творческий замысел средствами построения и выполнения ортогональных и аксонометрических чертежей архитектурных фрагментов среды и дизайн-объектов, преобразовывать концептуальную идею в графический вид; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектировании медиа среды;

- средствами современной проектно-эскизной графики, приемами цветовой организации объемно-пространственной среды современной шрифтовой культурой при проектировании медиа среды;

- навыками применения приемов архитектурно-планировочных решений, понятием плана средового объекта как основополагающего решения проекта для решения задач профессиональной деятельности;

- принципами построения воздушной перспективы;

- основами метода функционального зонирования проектируемого пространства.

4. Структура и содержание дисциплины «Проектирование»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 13 зачетных единиц, 468 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Пространство Coworking с мультимедиа контентом	3	4	140	36	*Тест, реферат, защита практической работы.*
	Итого 3 семестр Форма аттестации		**4**	**140**	**36**	**зачет**
2	Мультимедийное оформление мероприятия (технология 3d mapping)	4	4	140	117	*Тест, реферат, защита практической работы.*
					27	**экзамен**
	Итого 4 семестр Форма аттестации		**4**	**140**	**144**	
	Всего:		**8**	**280**	**180**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Проектирование»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Пространство Coworking с мультимедиа контентом	4	– создание визуальной коммуникации и художественного образа пространства – проанализировать какие пространства наибольшим образом соответствуют требованиям современной функциональной среды;	*ОПК3, ОПК4, ОПК6*

			– обозначить проблематику наполнения и зонирование при – проектировании рабочей среды; – проанализировать каким образом оптимизировать пространства внутри здания или вне его; – дать определение какими должны быть рекреационные зоны, и какие экономические и социальные условия должны быть для их создания; – учесть графическую составляющую в формировании комфортной среды. – разработка специализированного приложения и одностраничного web-сайта	
2	Мультимедийное оформление мероприятия (технология 3d mapping)	4	– создание визуальной коммуникации и художественного образа мероприятия при помощи технологии 3d mapping; – привязка проектного задания к реальному объекту или зданию существующей архитектурно-планировочной ситуации города; – проведение фотосессии будущего объекта изучение поверхностей для проектирования; – знакомство с объемно-пространственной инсталляцией, как начальным этап изучения поверхности под 3d mapping; – поиск ассоциативного образного решения в графической раскадровке для будущей анимации; – разработка анимационного «сценария» на основе сложившегося образного решения; – выработка основного образно-графического решения анимации фасада; – основы сюжетной анимации; – композиционное решение и хронометраж будущего видеоролика; – графическое и объемно-пространственное представление концепции 3d mapping фасада	*ОПК3, ОПК4, ОПК6*
	Итого	**8**		

6. Содержание практических занятий по дисциплине «Проектирование»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
			3 семестр	
1	Пространство Coworking с мультимедиа контентом.	140	Графическая подача – баннер 1м на1м: - корпусная покраска в аксонометрической или в одной графическая подача (иллюстрация) средствами программ Adobe Photoshop и Adobe Illustrator - графическое представление интерфейса в различных проекциях - цветографическое решение антуража виртуальной среды Рекомендуемый масштаб - М 1:1 Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Прототип интерфейса или web-сайта.	*ОПК3, ОПК4, ОПК6*
	Итого 3 семестр	**140**		
			4 семестр	
2	Мультимедийное оформление мероприятия (технология 3d mapping)	140	Графическая подача – баннер 1м на 1,5м: - корпусная покраска в аксонометрической или в одной графическая подача средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4D; - сценарий сюжетного решения 3d mapping согласно выбранной теме; - цветографическое решение видеоконтента. Рекомендуемый масштаб - М 1:1. Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Макет. Рекомендуемый масштаб - М 1:100, М 1:50. Прототип – проекция на макет анимации.	*ОПК3, ОПК4, ОПК6*
	Итого 4 семестр	**140**		
	ИТОГО	**280**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Задания и темы выносимые на СРС	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1.	Пространство Coworking с мультимедиа контентом.	36	Индивидуальные домашние задания. Подготовка к экзамену	*ОПК3, ОПК4, ОПК6*
2.	Мультимедийное оформление мероприятия (технология 3d mapping)	117	Индивидуальные домашние задания. Подготовка к экзамену	*ОПК3, ОПК4, ОПК6*
	Итого	**153**		

* финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Проектирование» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Посещение практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	до 50	51-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-100
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины «Проектирование» студентами очной формы обучения с 1 по 8 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие задания, рефераты, тест, портфолио, экзамены и курсовой проект. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов, рейтинговая система оценки знаний представлена в таблице.

Оценочные средства	**Кол-во**	**Min, баллов**	**Max, баллов**
Практическая работа	1	27	50
зачет		24	40
Итого 3 семестр:	**1**	**51**	**100**
Практическая работа	1	20	50
Тест		7	10
Экзамен		24	40
Итого 4 семестр:	**1**	**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины *«Проектирование»* в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Алексеев, А.Г. Проектирование: Предметный дизайн: учебное пособие / А.Г. Алексеев. — Кемерово: КемГИК, 2017. — 95 с. — ISBN 978-5-8154-0405-2. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/105256

2. Кравчук, В.П. Типографика и художественно-техническое редактирование: учебное наглядное пособие / В.П. Кравчук; Министерство культуры Российской Федерации, ФГБОУ ВПО «Кемеровский государственный университет культуры и искусств», Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. - Кемерово: КемГУКИ, 2015. - 48 с.: ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8154-0309-3; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438320 (05.08.2019).

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование: учебное пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 150 с. — ISBN 978-5-8154-0357-4. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99290

2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие [Текст] / Арнхейм Р. - М.: Архитектура-С, 2012. - 392 с.: ил. - Библиогр.: с. - 220 р. р.

3. Иттен, Иоханес. Искусство цвета [Текст] / И. Иттен. - М.: Аронов, 2008. - 95 с.: ил., цв. ил. - (пер.с немец.). - 250 р.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Проектирование» рекомендуется использовать следующие электронные источники информации:

1. biblioclub.ru,

2.https://e.lanbook.com.

9.4 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

Учебная аудитория для проведения занятий практического типа. Учебная мебель: парты, стулья.

Для использования инвалидами не приспособлены.

Помещение для самостоятельной работы. Учебная мебель: парты; стулья, стационарные компьютеры с доступом к сети Интернет и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методология курса «Проектирование» для дизайнеров мультимедиа базируется на целостном системном подходе к решению проектной темы, используя традиционные инновационные технически прогрессивные методы проектирования. Задание составляется с учетом целей и задач курса «Проектирование», основывается на требованиях и нормах, предъявляемым к проектам дизайна мультимедиа, с учетом новейших тенденций в теории и практике дизайнерского проектирования.

Итогом любого проектного задания является создание светового шоу, графики и инсталляции для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей, способных к функционированию, учитывающей весь комплекс требований современного потребителя к данному типу визуального оформления пространства.

Учебный материал преподносится студентам в форме вводных и теоретических лекций, практических занятий, работой в фондах ВУЗа и кафедры, на профессиональных выставках и мастер-классах, проходящих в рамках выставок-конкурсов под руководством ведущего преподавателя.

Методически знакомство студента со спецификой дисциплины «Дизайн мультимедиа», как проектной дисциплины начинается с базовых понятия «мультимедийной среды», «пространства», «комплексного и системного визуального оформления».

Спецификой методической стратегии курса «Проектирование» является мультимедийный подход, прием образного раскрытия каждой темы с разработкой сценарной мультимедийной модели на материале самого широкого круга проектных тем. Образный акцент в проектировании повлек за собой своеобразие методики поэтапного выполнения проектов (примерная типовая схема):

- знакомство с темой на вводной лекции, погружающей студентов в область проектируемой тематики: анализ существующих прототипов, реализованных на практике, отечественного и зарубежного материала; приглашение специалистов и консультантов с опытом работы в данной проектной области, в случае узко-специальных мультимедийных тематик

(экстремальная среда, театральное пространство и т.д.); привлечение материалов Методического Фонда кафедры и института (проектная графика, макеты, видеопрезентации); библиографический список специальной литературы по данной теме, методические рекомендации по исполнению задания. Привязка задания к реальному мультимедийному пространству влечет проведение фотосессии выбранного объекта. В процессе работы над проектным заданием студенты посещают профессиональные выставки и мастер-классы, проходящие в рамках выставок-конкурсов.

- погружение в процесс проектирования в первичном ассоциативном поиске будущего образа в плоскостном графическом упражнении. Материалы – без ограничений;

- поиск образного решения в объемно-пространственной скульптурной инсталляции, материалы – без ограничений;

- этап утверждения общей концепции и образной идеи проекта;

- эскизирование и поиск конкретного объемно-пространственного решения на основе планировочной структуры. Утверждение плана в соответствующем масштабе. Свободная техника эскизной подачи с использованием трехмерного аксонометрического изображения и плоскостного ортогонального представления объектов и фрагментов среды.

Объемно-пространственное представление проекта в поисковых макетах.

- отбор образного решения, утверждение плана, чертежей разверток и ортогональных проекций наиболее значимых фрагментов в технике ручной графики. Начиная со 2-го курса – переход к созданию трехмерной компьютерной модели будущего проекта;

- этап утверждения объемно-пространственного и планировочного решения будущего проекта;

- заключительный этап: композиционное решение графической части, разработка в макете заданного масштаба основной объемно-пространственной структуры проектируемого мероприятия, визуальное оформление электронной презентации проекта и пояснительной записки.