Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 16.10.2025 09:40:48
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b3ac0

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

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, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 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 № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.01 «Проектирование в дизайне мультимедиа»
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 3,4
Семестр 5,6,7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	12	0,33
Практические занятия	384	10,67
Семинарские занятия	-	-
Самостоятельная работа	153	4,25
Форма аттестации, Зачет – 5,6 Экзамен –7 сем Курсовой проект – 6, 7 сем	27	0,75
Всего	576	16,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 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 № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования виртуальных пространств и интеграции мультимедийного контента в различные среды: фестивальную, городскую, рекламно-репрезентативную, выставочную и другие, с применением различных современных цифровых технологий, 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 средовых объектов с учетом всей полноты художественно-эстетических задач и технологических задач;

- обучение студента профессиональному ответственному подходу к проектированию среды с учетом его последующей реализации на практике;

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

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

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

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

- *«Пропедевтика»;*
- *«История искусств»;*
- *«Макетирование»;*
- *«Цветоведение и колористика»;*
- *«Введение в специальность»;*
- *«Информационные технологии в дизайне».*

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

- *«Основы типографики»;*
- *«Спецрисунок»;*
- *«Эксподизайн»;*
- *«Организация проектной деятельности»;*
- *«Основы проектирования мультимедиа контента».*

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

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

УК-2 – способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1 – способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-2 – способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна;

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- основные методы оценки разных способов решения задач в рамках поставленной цели; знает основные законы композиции применительно к дизайну трехмерных объемно-пространственных объектов, фундаментальные законы колористики и применения их в проектировании медиа среды;
- регулирующие профессиональную деятельность, основные профессиональные термины и понятия дизайна, в частности дизайна мультимедиа;
- основные формообразующие принципы объектов проектирования и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования трехмерных объемно-пространственных объектов;
- тенденции развития методов проектной деятельности, возможности решения проектных творческих задач в зависимости от типологии выбранного мероприятия (фестиваль, реклама, выставка и другие) и масштаба (Международная, Всероссийская, Региональная и т.д.);
- методику, технику и приемы модульного формообразования; методы, принципы, этапы разработки дизайн-концепции медиа среды.
- перспективные направления развития дизайна мультимедиа;
- понятии «проектной концепции» как содержательная основа проектируемой виртуальной и интерактивной среды.

2) Уметь:

- решать проектные задачи организации визуально-информационной и предметно-

пространственной виртуальной среды, основанные на создании проектной концепции;

- создавать проектные концепции на основе художественного образа;
- разрабатывать уникальную медиа среду в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий, работать в техниках компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование), находить «образное» решение проектируемой медиа среды, его яркие выразительные характеристики;
- систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач, работать в разнообразных техниках традиционной подачи «от руки», пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной, пользоваться приемами макетирования, работать с поисковым и чистовым макетом;
- разрабатывать концепцию дизайн-проекта и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ; обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение, проводить фотосессии объектов мультимедиа и создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу;
- применять в рамках концептуального подхода к проектированию знания новейших стилистических тенденций и направлений.

3) Владеть:

- навыками выбора оптимального способа решения поставленных задач; навыками работы с нормативно-правовой документацией при разработке и реализации проектов;
- основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе компьютерного моделирования, а также профессиональным арсеналом художественно-выразительных средств и проектных методов;
- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний, а также - методикой комплексного проектирования в области создания объектов дизайна мультимедиа;
- приемами и принципами конструктивно-технологического проектирования и разработки элементов проектного решения, методикой обоснования принятых проектных решений.

4. Структура и содержание дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 16 зачетных единиц, 576 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	5	4	140	36	*Защита практической работы, реферат, тестирование*
	Итого 5 семестр Форма аттестации		**4**	**140**	**36**	**Зачет**
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	6	4	140	36	*Тест, реферат, защита практической работы.*
	К.П.	6				*Защита к.п*
	Итого 6 семестр Форма аттестации		**4**	**140**	**36**	**Зачет, защита к.п**
3	Трансформируемая интерактивная мультимедиа площадка.	7	4	104	81	
	К.П.	7				*Защита к.п*
		7			**27**	**Экзамен**
	Итого 7 семестр Форма аттестации		**4**	**104**	**108**	**защита к.п**
	Всего		**12**	**384**	**180**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Проектирование в дизайне мультимедиа»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции

1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	4	Создание экспозиционной медиа среды торгового пространства с целью привлечения внимания посетителей и покупателей к определенным продуктам или услугам. Такое пространство может быть организовано как внутри торгового центра, так и в экспозиционной среде.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	4	Знакомство с понятием «медиа-реконструкция». Проектное задание и реально существующая архитектурно-планировочная ситуации. Методы проведения фотосессии будущего объекта проектирования. Выработка идеи и механики объекта. Анализ визуального стиля и архитектуры объекта. Разработка концепции интерактивной виртуальной среды. Создание пользовательского сценария для интерактива. Создание визуального решения на основе стиля объекта проектирования сложного пользовательского интерфейса для виртуальной среды. Анимация пользовательского интерфейса.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
3	Трансформируемая интерактивная мультимедиа площадка	4	Создание современной мультимедиа площадки с учетом новейших технологий использование всех доступных мультимедиа технологий для создания эффективного и привлекательного контента, разработка удобного и эстетически привлекательного интерфейса, который соответствует тематике и обеспечивает удобство использования площадки.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
	Итого	**12**		

6. Содержание практических занятий по дисциплине «Проектирование в дизайне мультимедиа»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
			1 семестр	
1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	140	Методические задачи: - привязка проектного задания к коллаборации нескольких торговых брендов; - поиск ассоциативного образного решения в графическом упражнении; - разработка концепции интерактивной среды; - создание пользовательского сценария для интерактива; - создание визуального решения на основе фирменного стиля компании; - проектирование сложного пользовательского интерфейса с технологией дополненной реальности; - анимация пользовательского интерфейса; - разработка «сценария» проекта коллаборации брендов на основе сложившегося образного решения и интерактивной механики; - методы и композиционные приемы организации интерактивной механики. Учет специфики восприятия; - графическое и объемно-пространственное представление концепции интерактива.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
	Итого 5 семестр	**140**		
			2 семестр	
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	140	Методические задачи: -знакомство с понятием «медиа-реконструкция»; - привязка проектного задания к реально существующей архитектурно-планировочной ситуации; - проведение фотосессии будущего объекта проектирования; - выработка идеи и механики объекта; - анализ визуального стиля и архитектуры объекта; - разработка концепции интерактивной виртуальной среды; - создание пользовательского сценария для интерактива; - создание визуального решения на основе стиля объекта; -проектирование сложного пользовательского интерфейса для	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*

			виртуальной среды; - анимация пользовательского интерфейса; – создание виртуальной модели объекта (для создания модели используются специальные программы для 3D-моделирования, которые позволяют создать точную копию объекта); – разработка интерактивной среды (после создания модели необходимо разработать интерактивную среду, которая позволит пользователям перемещаться по объекту, увидеть его из разных углов и взаимодействовать с ним); - учет специфики интерактива проектируемого объекта; - понятие гармонизации облика виртуальной среды с учетом мультимедиа; - композиционное решение с учетом реально существующей архитектурной ситуации и мультимедиа технологий. Понятие масштаба и сомасштабности объектов; - графическое и объемно-пространственное представление дизайн-концепции в вирутальной реальности.	
	Итого 6 семестр	**140**		
			3 семестр	
3	Трансформируемая интерактивная мультимедиа площадка	104	Методические задачи: - проведение фотосессии будущего объекта проектирования с привязкой к реально существующей архитектурно-планировочной ситуации города; - разработка «сценария» интерфейса, поиск образного решения на основе графического упражнения и инсталляции; - разработка концепции интерактивной среды; - создание пользовательского сценария для интерактива; - создание визуального решения на основе стиля объекта; - проектирование сложного пользовательского интерфейса для интерактивной среды; - анимация пользовательского интерфейса - создание виртуальной модели объекта. Для создания модели используются специальные программы для 3D-моделирования, которые позволяют создать точную копию объекта. - разработка интерактивной среды. После создания модели необходимо разработать интерактивную среду, которая позволит	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*

			пользователям перемещаться по объекту, увидеть его из разных углов и взаимодействовать с ним. - графическое, объемно-пространственное и мультимедийное представление концепции интерьерной среды. Состав проекта: Графическая подача – баннер 1м на 1,5м: – Интерфейс вирутальной реальности; – сценарий взаимодействия с пользователем; – Прототип механики взаимодействия в дополненной реальности; – Видеопрезентация выполненная средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects. Рекомендуемый масштаб - М 1:1 Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса. Анимация интерактива. Прототипы всех интерактивов. - Создание виртуальной модели объекта. Для создания модели используются специальные программы для 3D-моделирования, которые позволяют создать точную копию объекта. - разработка интерактивной среды. После создания модели необходимо разработать интерактивную среду, которая позволит пользователям перемещаться по объекту, увидеть его из разных углов и взаимодействовать с ним. - Графическое, объемно-пространственное и мультимедийное представление концепции интерьерной среды.	
	Итого 7 семестр	**104**		
	ИТОГО	**384**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Задания и темы выносимые на СРС	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Экспозиционная медиа среда торгового пространства. (технология дополненной реальности)	36	Графическая подача – баннер 1м на 1,5м: – интерфейс приложения; – сценарий взаимодействия с пользователем выполненный средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects; – Прототип механики взаимодействия в дополненной реальности. Рекомендуемый масштаб - М 1:1. Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса. Анимация интерактива. Прототип в дополненной реальности.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
2	Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна. (технология виртуальной реальности)	36	Графическая подача – баннер 1м на 1,5м: – интерфейс вирутальной реальности; – сценарий взаимодействия с пользователем; – прототип механики взаимодействия в дополненной реальности; – видеопрезентация выполненная средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects. Рекомендуемый масштаб - М 1:1 Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса в VR. Анимация интерактива. Прототип в виртуальной реальности.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*
3	Трансформируемая интерактивная мультимедиа площадка	81	Графическая подача – баннер 1м на 1,5м: – Интерфейс виртуальной реальности; – сценарий взаимодействия с пользователем; – Прототип механики взаимодействия в дополненной реальности; – Видеопрезентация выполненная средствами программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Cinema4d, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects.	*УК1, ПК1, ПК2, ПК3, ПК4*

			Рекомендуемый масштаб - М 1:1 Пояснительная записка с эскизным этапом. Видеопрезентация проекта. Интерактивный прототип интерфейса. Анимация интерактива. Прототипы всех интерактивов.	
	Итого	**153**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» 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 в дизайне мультимедиа» студентами очной формы обучения с 5 по 7 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	20	50
Тест		7	10
Экзамен		24	40
Итого 5 семестр:	**1**	**51**	**100**
Практическая работа	1	27	60
Экзамен		24	40
Итого 6 семестр:	**1**	**51**	**100**
Практическая работа	1	27	60
Экзамен		24	40
Итого 7 семестр:	**1**	**51**	**100**

Оценочные средства при выполнении **Курсового проекта**	Min, баллов	Max, баллов
Формальные критерии оценки	16	30
Содержательные критерии оценки	35	70
Итого 6 сем	**51**	**100**
Формальные критерии оценки	16	30
Содержательные критерии оценки	35	70
Итого 7 сем	**51**	**100**

Курсовой проект в 6, 7 семестре, является отдельным видом учебной работы и выполняется бакалаврами индивидуально по теме, выбираемой по инициативе. Методика оценки курсового проекта включает в себя два критерия: формальный и содержательный.

- к формальным критериям относятся: соблюдение сроков сдачи законченной работы, правильность оформления, грамотность структурирования работы, наличие ссылок и научного аппарата, наличие иллюстрационного материала, использование современной и зарубежной литературы и др.

– к содержательным критериям относятся: актуальность темы, сбалансированность разделов работы, правильная формулировка целей и задач исследования, соответствие содержания заявленной теме, степень самостоятельности, наличие элементов научной новизны, практическая ценность работы, знание новейшей литературы, умение докладывать и защищать свою точку зрения и т.д.

Выполнение курсового проекта завершается оформлением бакалавром письменного отчета – пояснительной записки по установленной в вузе форме, а также выполненным изделием в материале, с последующей защитой результатов работы перед комиссией в составе ППС кафедры

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины *«Проектирование в дизайне мультимедиа»* 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.

4. Лепская, Н.А. Основы компьютерной графики и дизайна [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.А. Лепская. — Электрон. дан. — Москва: 2004. — 112 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/109116.

5. Аристов, А.В. Дизайн-проект. Создание видеопрезентации [Электронный ресурс] / А.В. Аристов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 73 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73847.

6. Браун, Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей [Электронный ресурс] / Т. Браун; пер. с англ. В. Хозинского. — Электрон. дан. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 256 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/62246.

7. Корягина, Г.М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий [Электронный ресурс]: учебное пособие / Г.М. Корягина, С.А. Бондарчук. — Электрон. дан. —

Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. — 91 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115020.

8. Костина, Н.Г. Фирменный стиль и дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.Г. Костина, С.Ю. Баранец. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГУ, 2014. — 97 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/93556.

9. Розета, М. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / М. Розета, Э. Ойана ; пер. с англ. Т. Мамедова. — Электрон. дан. — Москва: Альпина Паблишер, 2016. — 220 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/95206. — Загл. с экрана.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

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

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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 в дизайне мультимедиа» для дизайнеров 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 в дизайне мультимедиа», основывается на требованиях и нормах, предъявляемым к проектам дизайна среды, с учетом новейших тенденций в теории и практике архитектурно-дизайнерского проектирования.

Итогом любого проектного задания является создание целостной среды, способной к функционированию, учитывающей весь комплекс требований современного потребителя к данному типу жилого, общественного, репрезентативного и т.д. 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 среды», как проектной дисциплины начинается с базовых понятия «среды», «пространства», «комплексного и системного средового объекта».

Спецификой методической стратегии курса «Проектирование в дизайне мультимедиа» является средовой подход, прием образного раскрытия каждой темы с разработкой сценарной средовой 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 средовых 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 архитектурному 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 проектируемой среды, подготовка электронной презентации проекта и брендбука.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.02 «Сториборд и анимация»
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 1,2
Семестр 2,3,4

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	108	3,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	54	1,5
Форма аттестации Зачет-2 сем Экзамен – 3,4 сем	54	1,5
Всего	216	6,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Ст. преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Сториборд и анимация» являются:

1) изучение способов формирования сценария и сториборд на основе проектной идеи;

2) использование различных графических и пластических приемов и при создании сториборд;

3) умение визуализировать сториборд форме презентации при представлении проектной идеи;

4) изучение этапов создания сценария, эскизной раскадровки;

5) развитие у студентов навыков визуализации сценарной идеи.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Сториборд и анимация» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Сториборд и анимация» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Проектная графика и скетчинг в медиа дизайне»,

в) «Основы производственного мастерства»,

г) «Теория и методология дизайна»,

д) «Анимация».

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

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-4 – способностью применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать*:*

- инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач;
- основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования сториборда и анимации;
- основы создания сценария;
- основы графической культуры при создании эскизной раскадровки;
- основы монтажного строя.

Уметь*:*

- разрабатывать уникальные образные решения анимации в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиаконтента, используя специальные программное обеспечение;
- создавать эскизные раскадровки в соответствии со сценарием;
- грамотно проводить сбор информации для создания сценарной идеи;
- анализировать собранную информацию;

- применять знания визуальной культуры в создании раскадровок;
- создавать финальные сториборды;
- использовать полученные знания для освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании;

Владеть:

- основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе при выполнении анимации;
- способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при раскадровки и анимации;
- самостоятельной переработкой и интерпретации собранной информации;
- приемами создания сториборд по своему сценарию разработки собственных проектов, на основе имеющихся практических и теоретических знаний.

4. Структура и содержание дисциплины «Сториборд и анимация»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единицы, 216 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	
1	Раздел 1. Создание объемно-пространственной структуры (движущийся объект) и сценария взаимодействия этой структуры со зрителем	3	-	36	36	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 2 семестр		**-**	**36**	**36**	**Зачет**

	Форма аттестации					
2	Раздел 2. Создание сториборд по теме проекта	4	-	36	9	Защита практической работы, реферат, творческое задание
					27	Экзамен
	Итого 3 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	
3	Раздел 3. Формирование сценарной составляющей по проектной теме	3	-	36	9	Защита практической работы, реферат, творческое задание
					27	Экзамен
	Итого 4 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	
	Всего			**108**	**108**	**Экзамен**

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Сториборд и анимация» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции

1	Раздел 1. Создание объемно-пространствен-ной структуры (движущийся объект) и сценария взаимодействия этой структуры со зрителем	6	Введение в предмет	Общие понятия о дисциплине «Сториборд и анимация». Анализ с современных графических решений при создании сториборд Список литературы для домашнего изучения	ПК-1; ПК-4
2		6	Создание эскизов и рабочих макетов будущей структуры.	На основе просмотренных материалов разрабатывается серия рабочих макетов.	ПК-1; ПК-4
3		7	Создание пробных сценариев и эскизных раскадровок отражающих образ созданной объемно-пространствен ной структуры.	Работа с проанализированным материалом, сценарную идею и чистовой макет	ПК-1; ПК-4
4		7	Доработка чистового макета и итогового сториборд.	Подача чистового макета в размере 20(30)х20(30), подача итогового сториборд – листы А3	ПК-1; ПК-4
5		10	Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации	Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации	ПК-1; ПК-4
6	Раздел 2.	12	Формирование	Предварительные	ПК-1;

	Создание сториборд по теме проекта.		сценарной составляющей по проектной теме.	сценарные наработки возможных рекламных решений	ПК-4
7		12	Создание эскизных раскадровок по утвержденному сценарию	Создание сториборд по теме проекта с учетом рекламной составляющей.	ПК-1; ПК-4
8		12	Создание итогового сториборд по теме проекта	Презентация итогового сториборд по теме проекта в графической форме (альбом А3)	ПК-1; ПК-4
9	Раздел 3. Формирование сценарной составляющей по проектной теме	36	Создание сценарной составляющей по теме проекта	Презентация итогового сценария по теме проекта	ПК-1; ПК-4
	Итого	**108**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Создание эскизов и рабочих макетов будущей структуры.	12	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Создание пробных сценариев и эскизных раскадровок отражающих образ созданной объемно-пространственной структуры.	12	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Доработка чистового макета и итогового сториборд.	12	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации	6	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Формирование сценарной	6	Индивидуальное	ПК-1;

составляющей по проектной теме.		творческое задание, подготовка к зачету	ПК-4
Создание эскизных раскадровок по утвержденному сценарию	6	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Итого 2,3,4 семестр	**54**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Сториборд и анимация» 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

Практические дисциплины
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**		
	неза чет	***зачет***								

При изучении дисциплины предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Сториборд и анимация»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Сториборд и анимация» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.С. Куркова. - Электрон. дан. - Кемерово: КемГИК, 2016. - 235 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/99305.

2. Петров, А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.А. Петров. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. - 191 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/69358.

3. Анимация персонажа [Электронный ресурс]: учебное пособие / сост. Н. А. Саблина; под ред. Н.Я. Безбородова, Н.В. Стюфляева. - Электрон. дан. - Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. - 55 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115019.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Кривуля, Н.Г. История анимации [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Н.Г. Кривуля. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2012. - 68 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/69366.

2. Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.Ю. Светлакова. - Электрон. дан. - Кемерово: КемГИК, 2014. - 84 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79409.

3. Солин, А.И. Задумать и нарисовать мультфильм [Электронный ресурс] / А.И. Солин, И.А. Пшеничная. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2014. - 300 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/94236.

4. Кириллова, Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.Б. Кириллова. — Электрон. дан. — Екатеринбург: УрФУ, 2013. -154 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/98504.

9.3 Информационные технологии

При изучении дисциплины «Сториборд и анимация» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

п/п	Наименование	Доступность для студентов
	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
	CINEMA 4D 18.020	
	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
	Autodesk 3ds Max Design 2019	
	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
	Офисный пакет Microsoft Office 365	

Распределенные информационные технологии
(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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).

Аудитория с затемнением, со столами, стульями по количеству студентов, оборудованные компьютером, экраном и проектором, меловая или маркерная доска.

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические рекомендации к дисциплине наглядно демонстрируют подход к процессу освоения теоретического материала, базируются на установке дальнейшего совершенствования и углубления предшествующих знаний, умений и навыков и формируют основы исследовательской работы в области дизайн-проектирования.

13. Выполнение практических заданий

Практические занятия, один из видов самостоятельной учебной работы учащихся, которые имеют целью углубление и закрепление теоретических знаний, развитие навыков самостоятельной творческой работы. Целями проведения практических занятий являются:

− обобщение, систематизация, углубление, закрепление полученных теоретических знаний по конкретным темам дисциплины;

− формирование умений применять полученные знания на практике;

− развитие интеллектуальных умений: аналитических, проектировочных, творческих и др.;

− выработка таких профессионально значимых качеств, как творческая самостоятельность, ответственность.

Прежде чем приступить к выполнению такой работы, студенту необходимо ознакомиться с содержанием задания, уяснить его, оценить все составляющие его компоненты. Содержание, логика, структура и методика проведения практических занятий со студентами определяется основными задачами учебной дисциплины «Сториборд» изложенными в программе дисциплины.

Основным содержанием практических занятий является самостоятельная творческая работа студентов. Практические занятия способствуют:: проверке и закреплению полученных практических и теоретических знаний и умений; расширению и углублению знаний студентов по различным аспектам дисциплины; развитию способностей к анализу информации, а также навыков творческой и аналитической работы, интерпретированию профессионально значимой информации для разработки творческого задания; углублению навыков практических аспектов проектирования при выполнении студентами творческих заданий на заданную тематику.

Цели и задачи практических заданий по дисциплине «Сториборд»: формирование умения раскрытия своей идеи, обучение базовым умениям и навыкам создания сториборд, освоение приемов пластической и графической подачи сценарной идеи. Задания, выполненные на практических занятиях, включаются в объем материала, сдаваемого по дисциплине.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.03 «Интерфейс в средовом проектировании»
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	-	-
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации Зачет: 3 сем, зачет с оценкой: 4 сем		
Всего	108	3,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.ьгода по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Ст. преп. кафедры «Средовой дизайн»
Иванова Е.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн»
(протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования интерфейсов за счет выполнения серии рисунков, иллюстрирующих итоговый вид интерфейсов в среде с применением различных современных цифровых технологий, на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

1) изучение базовых понятий и терминов проектирования интерфейсов;
2) изучение специфики и составляющих проектирования интерфейсов;
3) получение практических знаний в области проектировании интерфейсов;
4) изучение этапов процесса проектирования интерфейсов и систем.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Интерфейс в средовом проектировании» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Интерфейс в средовом проектировании» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Организация проектной деятельности»,

в) «Основы производственного мастерства»,

г) «Основы компьютерного моделирования»,

д) «Основы программирования».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» могут быть использованы при прохождении практик (*учебной, производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной,

информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-4 – способностью применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач;
- основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования интерфейсов;
- основы специальной терминологии;
- основы истории интерфейсов;
- базовые правила создания интерфейсов;
- основы пользовательского взаимодействия.

Уметь:

- разрабатывать уникальные образные решения интерфейсов в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение интерфейсов, используя специальные программное обеспечение;
- грамотно оперировать основными терминами;
- проектировать интерфейсы и системы интерфейсов в средовом дизайне;
- грамотно проводить предпроектные исследования;

- анализировать объем информации;
- применять знания визуальной культуры в проектировании;
- создавать прототипы интерфейсов;
- использовать полученные знания для освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании.

Владеть:

- основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе при проектировании интерфейсов;
- способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при проектировании интерфейсов;
- самостоятельной переработки и интерпретации полученной информации;
- проектирования интерфейсов в средовом дизайне;
- разработки собственных проектов на основе имеющихся теоретических знаний.

4. Структура и содержание дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	
1	Введение в предмет	3	-	12	-	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	История пользовательских интерфейсов	3	-	12	-	Защита практической работы, реферат, творческое задание
3	Раздел 1. Исследования	3	-	12	-	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 3 семестр Форма аттестации			**36**	**-**	**Зачет**

2	Раздел 2. Проектирование взаимодействия	4		18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
3	Раздел 3. Проектирование интерфейса	4		18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 4 семестр Форма аттестации			**36**	**36**	**Зачет с оценкой**
	Всего			**72**	**36**	

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Интерфейс в средовом проектировании» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Введение в предмет	12	Введение в предмет	Понятие «проектирование взаимодействия». Определение понятий User Interface, User Experience, юзабилити. История развития отрасли в России и за рубежом. Основные инструменты работы над проектом. Список литературы для домашнего чтения.	ПК-1; ПК-4
2	История пользовательских интерфейсов	12	История пользовательских интерфейсов	Основные элементы пользовательских интерфейсов и их эволюция.	ПК-1; ПК-4

				Современные решения.	
3	Раздел 1. Исследования	4	Исследования перед проектированием	Роль исследований в проектировании. Ошибки в исследованиях, влияние на конечный результат. Выдача проектного задания на семестр.	ПК-1; ПК-4
4		4	Сбор и анализ данных об аудитории	Исследования аудитории. Интервью для анализа аудитории. Методика персон и их роль в дизайне интерфейсов. Проблемы пользователя	ПК-1; ПК-4
5		4	Практическое занятие	Составление пользовательских сценариев и персон.	ПК-1; ПК-4
6	Раздел 2. Проектирование взаимодействия	4	Виды интерфейсов — цифровые, предметные и средовые	Краткий обзор различных интерфейсов, их особенности и отличия. Выбор типа интерфейса под проект.	ПК-1; ПК-4
7		4	Элементы интерфейсов	Изучение элементов интерфейса — кнопок, рычагов, индикаторов и тд. Особенности и применение.	ПК-1; ПК-4
8		5	Логика и навигация.	Логика интерфейса и навигация по интерфейсу. Схема использования.	ПК-1; ПК-4

				Карта проекта	
9		5	Практическое занятие.	Проектирование взаимодействия: составление логики, навигации и карты взаимодействий элементов.	ПК-1; ПК-4
10	Раздел 3. Проектирование интерфейса	3	Цвет и материал в интерфейсах	Выбор цвета при проектировании. Графические решения в интерфейсах. Влияние цвета на работу с интерфейсом.	ПК-1; ПК-4
11		3	Шрифт в интерфейсах	Особенности восприятия текста в интерфейсах. Ошибки и методы решения.	ПК-1; ПК-4
12		3	Графические системы	Обзор современных систем дизайна — Google Material Design, Apple Flat UI и тд. Тренды в дизайне.	ПК-1; ПК-4
13		4	Практическое занятие	Проектирование интерфейса с учетом полученного опыта.	ПК-1; ПК-4
14		5	Презентация	Создание презентаций. Структурный рассказ о проекте. Как лучше и выгоднее презентовать проект	ПК-1; ПК-4
	Итого	**72**			

6.1Основные разделы темы дисциплины:

Тема 1. Введение в предмет

Знакомство с предметом. Понятие «проектирование взаимодействия» в средовом и предметном дизайне по книге “Об Интерфейсе” Алена Купера. Определение понятий User Interface, User Experience, юзабилити, их значение и смысл. Примеры использования, назначение. История развития отрасли в России и за рубежом. Основные инструменты работы над проектом. План работы на 2 семестра. Список литературы для домашнего чтения.

Тема 2. История пользовательских интерфейсов

Основные элементы пользовательских интерфейсов в среде и их эволюция. Кнопочный и электронный интерфейс. Причины появления элементов интерфейса. Ограничения в интерфейсах. Решение проблем взаимодействия с техникой в прошлом. Современные решения по взаимодействию. Как эволюционировали элементы интерфейса. Разбор книги “Дизайн привычных вещей” Дональд Норман.

Раздел 1. Исследования

Тема 3. Исследования перед проектированием среды

Роль исследований в проектировании. Как грамотно делать исследования, чтобы получить правильный результат. Использование полученных знаний в проектной работе на каждом этапе. Ошибки в исследованиях, влияние их на конечный результат. Выдача проектного задания на семестр.

Тема 4. Сбор и анализ данных об аудитории

Исследования аудитории в ходе предпроектного исследования. Метод интервью для анализа аудитории и правила его проведения. Определение фокус-группы и целевой аудитории проекта. Анализ полученных данных для составления персон. Методика персон и их роль в дизайне интерфейсов.

Тема 5. Практическое занятие

Выявление проблем пользователя на основе предпроектного исследования. Составление персон для работы с интерфейсом. Определение возраста, пола и статуса персоны, качеств персоны, его среды, культурного уровня и социального статуса.

Раздел 2. Проектирование взаимодействия

Тема 6. Виды интерфейсов — цифровые, предметные и средовые
Краткий обзор различных интерфейсов, их особенности и отличия. Их виды, использование в проектировании, ограничения. Бизнесовый и экономический аспект выбора интерфейсов под проект среды. Целесообразность использования, возможные препятствия. Выбор типа интерфейса под проект.

Тема 7. Элементы интерфейсов

Изучение элементов интерфейса. Чем отличаются виды кнопок, рычагов, индикаторов и тд. Какие функции и роли у элементов. Ограничения в использовании. Особенности и применение на практике.

Тема 8. Логика и навигация

Логика интерфейса, логика использования определенных элементов. Навигация по интерфейсу, схема взаимодействия между частями среды. Метод использования в среде. Карта проекта.

Тема 9. Практическое занятие

Проектирование взаимодействия — составление логики, навигации и карты взаимодействий элементов в аудитории.

Раздел 3. Проектирование интерфейса

Тема 10. Цвет и материал в интерфейсах

Роль цвета в проекте. Теория цвета по Иоханнесу Итону. Выбор цвета при проектировании среды. Влияние цвета на работу с интерфейсом. Ошибки при использовании цветовых схем и методы их избежания. Выбор материала в проектировании среды. Экономический и бизнесовый аспекты выбора материала.

Тема 11. Шрифт и графика в интерфейсах

Особенности восприятия текста в интерфейсах. Грамотный подбор шрифтов при проектировании. Особенности культурных различий в восприятии среды. Графика и ее роль. Ошибки и методы решения.

Тема 12. Графические системы

Обзор современных систем дизайна — Google Material Design, Apple Flat UI и тд. Тренды в дизайне. История графических систем — Apple Machintosh, Microsoft Windows, навигации в метро.

Тема 13. Практическое занятие

Проектирование интерфейса в среде с учетом полученного опыта. Использование знаний о цвете, шрифте, графике, логике взаимодействия.

Тема 14. Презентация

Обучение созданию грамотных и успешных презентаций. Составление структурного рассказа о проекте. Как лучше и выгоднее презентовать проект. Визуализация данных. Бизнесовый и экономический аспекты презентации.

Тема 15. Защита проекта по интерфейсам

Защита проектов перед кафедрой и студентами. Презентация результатов работы за семестр.

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС*	Формируемые компетенции
Составление персоны.	18	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Проектирование интерфейса.	18	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» 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

Практические дисциплины
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 предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Интерфейс в средовом проектировании»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. "Computation Thinking"/Комп.мышление: Уч.-мет. пос. /О.А.Кашелкина-АРГАМАК-МЕДИА,2015-120с.
2. Компьютерная графика и web-дизайн: Уч.пос. / Т.И. Немцова - М.: ФОРУМ: ИНФРА-М,2014-400с.+CD(ПО)(п+cd).
3. Алексеев, А.П. Введение в Web-дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.П. Алексеев. — Электрон. дан. — Москва: СОЛОН-Пресс, 2008. — 192 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/13768. — Загл. с экрана.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Кириченко, А.В. HTMLS + CSS3. Основы современного WEB-дизайна [Электронный ресурс]: руководство / А.В. Кириченко, А.А. Хрусталев. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург: Наука и Техника, 2018. — 352 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/108277. — Загл. с экрана.
2. Браун, Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей [Электронный ресурс] / Т. Браун; пер. с англ. В. Хозинского. — Электрон. дан. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 256 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/62246. — Загл. с экрана.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
4.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
5.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/

	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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)

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Интерфейс в средовом проектировании» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Выполнение практических заданий

Практические занятия, один из видов самостоятельной учебной работы учащихся, которые имеют целью углубление и закрепление теоретических знаний, развитие навыков самостоятельной творческой работы. Целями проведения практических занятий являются:

– обобщение, систематизация, углубление, закрепление полученных теоретических знаний по конкретным темам дисциплины;

– формирование умений применять полученные знания на практике;

– развитие интеллектуальных умений: аналитических, проектировочных, творческих и др.;

– выработка таких профессионально значимых качеств, как творческая самостоятельность, ответственность.

Прежде чем приступить к выполнению такой работы, студенту необходимо ознакомиться с содержанием задания, уяснить его, оценить все составляющие его компоненты. Содержание, логика, структура и методика проведения практических занятий со студентами определяется основными задачами учебной дисциплины «Интерфейс в средовом проектировании» изложенными в программе дисциплины.

Основным содержанием практических занятий является самостоятельная творческая работа студентов. Практические занятия способствуют: проверке и закреплению полученных теоретических знаний и умений; расширению и углублению знаний студентов по различным аспектам дисциплины; развитию способностей к анализу информации, а также навыков творческой и аналитической работы, интерпретированию профессионально значимой информации для разработки творческого задания; углублению навыков практических аспектов проектирования при выполнении студентами творческих заданий на заданную тематику.

Цели и задачи практических заданий по дисциплине «Интерфейс в средовом проектировании»: формирование умения раскрытия темы проекта, обучение базовым проектировочным умениям и навыкам, освоение приемов графической подачи проекта. Задания, выполненные на практических занятиях, включаются в объем материала, сдаваемого по дисциплине.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.04 «Теория и методология дизайна»
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

Очная форма обучения
Курс 4
Семестр 7

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	36	1,0
Практические занятия		
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации Зачет: 7 сем		
Всего:	72	2,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Цветкова П.И.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Теория и методология дизайна» является получение системы профессиональных знаний в области теории и методологии дизайна, направленных на развитие творческой личности.

Задачи дисциплины:

-изучение теоретических концепции зарубежного и отечественного дизайна, методологических подходов проектирования объектов среды;

- освоение системной модели деятельности в проектировании среды;

- владение методами системного анализа, синтеза и гармонизации проектных решений;

- понимание профессиональных задач дизайна и умение их решать проектными средствами.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.04 «Теория и методология дизайна» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «Теория и методология дизайна» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Введение в специальность»;

в) «История искусств».

Дисциплина «Теория и методология дизайна» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

в) «Организация проектной деятельности».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Теория и методология дизайна», могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), 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

ПК-2 – способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- тенденции развития методов проектной деятельности, возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем;

- методы, принципы и особенности системного подхода к процессу дизайн-проектирования; этапы разработки дизайн-концепции, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств;

- основы методологии системного подхода к процессу дизайн-проектирования;

- этапы работы над проектом - от постановки задачи до готового изделия;

- способы поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных;

- форматы предоставления информации, компьютерные, сетевые и информационные технологии;

- тенденции развития современного искусствознания в области технической эстетики и дизайна;

- теоретические основы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;

- содержание комплекса функциональных и композиционных решений.

Уметь:

- систематизировать и разрабатывать типологии, системные классификации проектных задач, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач;

- разрабатывать методы дизайна в соответствии с их спецификой и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ; обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение;

- критически оценивать проектные предложения, выявлять достоинства и недостатки;

- работать с литературой, электронными информационными источниками по теории и практике современной технической эстетики и дизайна;

- обобщать теоретический материал, объединяя исследования по ряду основных направлений, систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач;

- самостоятельно выявлять проблемы и ставить задачи дизайн-проектирования;

- формулировать проектную концепцию, логически мыслить, грамотно выстраивать проектные предложения;

- обосновывать актуальность художественно-образной концепции дизайн проекта;

- обосновывать оптимальность выбранного проектного решения, выявлять его функционально-композиционную составляющую.

Владеть:

- навыками анализа и интерпретации полученной информации, разработки и создания концептуального проектного образа дизайнерского объекта на основе имеющихся теоретических знаний;

- приемами и принципами конструктивно-технологического проектирования и разработки элементов проектного решения;

- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

- основами работы с литературой, электронными информационными источниками по теории и практике современной технической эстетики и дизайна;

- принципами формирования представлений об основных проблемах и тенденциях развития современного искусствознания в области технической эстетики и дизайна;

- методами разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;

- навыками использования возможных приемов гармонизации форм, структур, комплексов и систем;

- навыками принятия комплекса функциональных, композиционных решений.

4. Структура и содержание дисциплины «Теория и методология дизайна»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Методология системного подхода в дизайне	7	18	-	18	подготовка и защита презентации
2	Основы разработки проектной идеи	7	18	-	18	подготовка и защита презентации
	Итого		**36**	**-**	**36**	**зачет**

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Теория и методология дизайна»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Методология системного подхода в дизайне	1	Диалектика взаимосвязи канонической и проектной культуры.	ПК-2, ПК-3
2		4	Дизайн в системе проектной деятельности.	ПК-2, ПК-3
3		4	Дизайн в системе маркетинга.	ПК-2, ПК-3
4		4	Дизайнер как субъект рыночных отношений.	ПК-2, ПК-3
5		4	Модель развития американского дизайна.	ПК-2, ПК-3
6		1	Особенности развития российского дизайна.	ПК-2, ПК-3
7		1	Ульмская школа дизайна	ПК-2, ПК-3
8		1	Неизвестный русский дизайн.	ПК-2, ПК-3
9	Основы разработки	1	Феномен творческого	ПК-2, ПК-3

	проектной идеи		воображения в дизайне.	
10		1	Морфология объектов дизайна.	ПК-2, ПК-3
11		1	Понятие пространства в дизайне.	ПК-2, ПК-3
12		1	Построение объёмно-пространственной структуры объектов дизайна.	ПК-2, ПК-3
13		1	Ритм в дизайне.	ПК-2, ПК-3
14		1	Понятие тектоники в дизайне.	ПК-2, ПК-3
15		2	Взаимосвязь технологии и дизайна.	ПК-2, ПК-3
16		2	Умный дизайн.	ПК-2, ПК-3
17		2	Цвет в дизайне.	ПК-2, ПК-3
18		1	Стиль в дизайне.	ПК-2, ПК-3
19		1	Мастера западного дизайна. Луиджи Колани.	ПК-2, ПК-3
20		2	Проектный образ в дизайне.	ПК-2, ПК-3
	Итого	**36**		

6. Содержание практических занятий

Практические занятия не предусмотрены учебным планом

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Методология системного подхода в дизайне	18	Индивидуальные домашние задания	ПК-2, ПК-3
2	Основы разработки проектной идеи	18	Индивидуальные домашние задания	ПК-2, ПК-3
	Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Теория и методология дизайна» 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 20 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

2 рубежная аттестация – от 0 до 35 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-17	18-21	22	23-24	25-26	27	28-29	30-32	33	35

Посещение аудиторных занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 25 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-12	13-15	16	17	18	19-20	21	22	23	24-25

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 указанной дисциплины «Теория и методология дизайна» предусмотрены лекции, самостоятельная работа, зачет. 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
Тест	1	15	30
Презентация	1	10	30
Контрольное задание	2	26	40
Итого 7 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Теория и методология дизайна» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Лаврентьев А. Н. История дизайна [Текст]: Учебное пособие / Лаврентьев А. Н. - М.: Гардарики, 2006. - 303 с.: ил., 8 л. цв. ил. - Библиогр.: с. - 319 р.20 к. р

2. Уваров А. В. Экологический дизайн. История, теория и методология: — М.: изд. Совпадение 2015.

3. Базилевский А.А., Барышева В.Е. Дизайн. Технология. Форма [Текст]: учеб. пособие / Базилевский А.А., Барышева В.Е. - М.: Архитектура – С, 2010. - 248 с.: ил. - Библиогр.: с. - 300,00 р. р.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Лемешев С.К. Сам себе дизайнер [Текст] / Лемешев С.К. - М.: Архитектура-С, 2004. - 144 с.: ил. - Библиогр.: с. - 22 р. р.

2. Горелов, М.В. Основы проектной графики в дизайне среды [Электронный ресурс]: учебное пособие / М.В. Горелов, С.В. Курасов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2013. — 139 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73832.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Проектирование в дизайне мультимедиа» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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 лекционного типа, учебная мебель: парты; стулья, экран, проектор, ноутбук (компьютер), методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

Программы пакета: Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов Microsoft Office, Microsoft Power Point.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Задание 1. Изучение специальной литературы и электронных ресурсов по дизайну.

Знакомство со специальной литературой и электронными ресурсами является необходимой составляющей социокультурной компетентности бакалавра, которая во многом формирует качество его профессиональной деятельности. На современном этапе развития человечества изучение специализированной литературы и электронных ресурсов остается одним из важнейших средств получения информации. Это не только создает предпосылки для расширения общего образования, но и дает возможность своевременно получать новую информацию, что в современном дизайне и науке является условием успешной профессиональной деятельности. Умение работать с информационными источниками является базовым умением при осуществлении любой профессиональной (практической и научной) деятельности, а самостоятельная работа по повышению квалификации чаще всего связана с изучением специализированной литературы электронных ресурсов.

Изучение специализированной литературы с точки зрения мыслительных процессов, протекает на различных уровнях: от умения понять содержание приблизительно до творческого прочтения, при котором читающий не только воссоздает ход мыслей автора, но и сравнивает, синтезирует прочитанное, принимает или отвергает основную мысль, реорганизует свою мысль или встает на новую точку зрения.

В работе со специализированной литературой и электронными ресурсами могут понадобиться следующие виды чтения:

1. Умение просмотреть книгу, журнал, статью и т. п., чтобы получить самое общее представление о содержании работы в целом, ее теме, основных вопросах, затрагиваемых в ней, и т. д. - и определить, представляет ли она (или отдельные разделы) интерес для читающего. В данном случае имеет место локализация содержащейся в тексте информации (определение области, к которой она относится), а затем – самая общая ее оценка: "нужно"/"не нужно". В тот момент, когда читающий приходит к отрицательному выводу, чтение соответствующего раздела (отрывка и т. п.) фактически прекращается, и читающий, часто не дочитывая отрывка, переходит к следующему. В случае положительной оценки либо меняется характер чтения, либо читающий берет соответствующий раздел на заметку, чтобы изучить его позднее более внимательно. Аналогичным по своему характеру является чтение-просмотр информационных материалов в поисках определенных данных (формулировок, цифр, определений и т.д.), о которых заведомо известно, что они содержатся в просматриваемой статье, главе книги и

т. д. При таком виде чтения у читающего фактически еще нет намерения использовать содержащуюся в тексте информацию, его усилия направлены на то, чтобы определить, есть ли в нем информация, представляющая для него интерес, а отсюда и соответствующая внутренняя установка на степень полноты понимания - понять в самых общих чертах, о чем данная работа (а не что именно сообщается по тому или иному вопросу). Поскольку данный вид чтения связан с просмотром материала, с поисками нужной информации, его называют просмотровым или поисковым чтением.

2. Умение бегло изучить материал для общего ознакомления с содержащейся в нем информацией. Этот вид чтения является как бы чтением для себя, без специальной внутренней установки на обязательное последующее воспроизведение полученной информации. Зная, что та или иная книга, статья и т. д. относится к интересующей области, учащиеся прочитывают ее с целью общего ознакомления с содержанием, причем их должно интересовать не только то, о чем данная работа, но и что именно говорится по тем или иным вопросам. Чтение при этом сопровождается оценкой получаемой информации - "новое" /"известное", "интересно" /"неинтересно", "непонятно" /"понятно" и т. п. Для вынесения такого рода оценки читающий довольствуется пониманием общей линии содержания, аргументации, доказательства и т. д., причем часто не потому, что он не может достичь полного, глубокого понимания, а потому, что оно ему не требуется в данный момент. Однако в случае оценки "новое", "интересно", "непонятно" и др. характер чтения и изучения меняется, так как изменяется отношение читающего к получаемой информации, со всеми вытекающими из этого последствиями. Рассматриваемый вид чтения называют чтением с общим охватом содержания или ознакомительным, предполагает извлечение из текста основной информации со степенью полноты понимания в пределах 70 – 75 %.

3. Умение максимально полно и точно извлечь из текста содержащуюся в нем информацию. Читающий предполагает, что ему придется впоследствии воспроизводить или использовать в той или иной форме полученную информацию, а это связано с осмыслением информации, ее интерпретацией, установкой на длительное запоминание (всей или части информации) уже в процессе изучения. Так обычно читается литература, представляющая специальный интерес, необходимая для дальнейшей деятельности человека. Этот вид чтения можно назвать изучающим чтением.

В системе обучения бакалавра важное место занимает изучение литературы

по специальности. Это способствует своевременному получению новейшей информации в сфере своей профессиональной деятельности необходимой в процессе обучения и профессионального становления.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.05 «Макетирование»
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

Очная форма обучения
Курс 1
Семестр 1,2

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	72	2,0
Форма аттестации зачет: 1,2 сем.		
Всего	144	4,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Орешкин П.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Главной целью изучения дисциплины «Макетирование» является предоставление студентам возможности получения знаний в области основ макетирования, что включает в себя овладение техникой и навыками объемного моделирования объектов мультимедиа и их элементов.

Задачей дисциплины «Макетирование»:

- сформировать представления о современном макетировании и объектов, специальных инструментах и оборудовании;

- ознакомить студентов с современным уровнем работы по макетированию, о свойствах материалов, используемых в процессе создания макета;

- углубить и развить навыки и умения в области абстрактного и образного мышления, пространственного восприятия;

- развить творческий подход студентов в овладении принципов дизайнерской работы над макетированием.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.05 «Макетирование» относится к части формируемой участниками образовательных отношений и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

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

а) «Цветоведение и колористика»;

б) «Пропедевтика».

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

а) «Проектирование»;

б) «Формообразование в дизайне»;

в) «Материаловедение и конструкции».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Макетирование», могут быть использованы при прохождении практик (*учебной*, *производственной, преддипломной*), 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

ПК-1 - способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования интерфейсов;
- различные материалы для макетирования и их сочетания.

Уметь:

- разрабатывать уникальные образные решения объектов мультимедиа в соответствии с применяемыми современными материалами, в том числе с применением компьютерных технологий выполнять чертежи;
- выполнять работу самостоятельно от эскиза до выполнения объекта в материале.

Владеть:

- основами пространственного мышления для макетирования и визуализации проектных идей, в том числе и компьютерного моделирования;
- техникой черчения;
- технологическими и конструктивными приемами.

4. Структура и содержание дисциплины «Макетирование»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 144 часа

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Введение в курс. Макетирование простейших геометрических тел	2	-	36	36	подготовка и защита презентации
2	Макетирование объектов мультимедиа	2	-	36	36	подготовка и защита презентации
	Итого		**-**	**72**	**72**	**зачет**

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Макетирование» не предусмотрено учебным планом

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Введение в курс. Макетирование простейших геометрических тел	6	Знакомство основными инструментами для макетирования. Знакомство с основными свойствами бумаги. Знакомство с техникой выполнения чертежей для макетирования.	ПК-1
2		12	Макетирование простейших	ПК-1
3		18	Макетирование композиционных объектов из нескольких простейших геометрических тел.	ПК-1
4	Макетирование объектов мультимедиа	9	Макетирование низко рельефных композиций с применением различных по цвету, фактуре и своим свойствам материалов на тему временна года.	ПК-1
5		9	Изучение законов масштабирования	ПК-1
6		9	Макетирование фрагмента рельефа с элементами городского оборудования в масштабе 1:150.	ПК-1
7		9	Изучение основных правил	ПК-1

			монтажа электрификации в макет.	
	Итого	**72**		

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Макетирование простейших геометрических тел	36	Индивидуальные домашние задания	ПК-1
2	Макетирование объектов мультимедиа	36	Индивидуальные домашние задания	ПК-1
	Итого	**72**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Макетирование» 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 указанной дисциплины «Макетирование» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа и экзамен. 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	7	27	60
Итого 1 семестр		**51**	**100**
Практическая работа	7	27	60
Итого 2 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

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

1. Ковалева С. А. Проектирования в дизайне среды: Методические рекомендации к выполнению курсовых работ по макетированию / СИМБиП, Каф. Теории и практики дизайна. – Сочи: ИИУСИМБиП, 2011. 62 с.

2.Быстров, В.Г. Макетирование из пластических материалов на основе методов трехмерного моделирования и аналитического конструирования: методические указания / В.Г. Быстров, Е.А. Быстрова; Министерство образования и науки Российской Федерации. - Екатеринбург: Архитектон, 2017. - 40 с.: ил. - Библиогр. в кн.; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=481976

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Заева-Будонская, Е.А. Формообразование в дизайне среды. Метод стилизации: учебное пособие / Е.А. Заева-Будонская, С.В. Курасов. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2008. — 236 с. — ISBN 978-5-8760-045-0. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/119778 (дата обращения: 06.08.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Казусь, И.А. Советская архитектура 1920-х годов: организация проектирования [Электронный ресурс] / И.А. Казусь. — Электрон. дан. — Москва: "Прогресс-Традиция", 2009. — 464 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/77143. —

3. Горелов, М.В. Основы проектной графики в дизайне среды [Электронный ресурс]: учебное пособие / М.В. Горелов, С.В. Курасов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2013. — 139 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73832.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Макетирование» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1	Autodesk AutoCAD Architecture 2019 — Русский (Russian)	
2	SolidWorks 2019 x64 Edition SP02	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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 лекционного и практического типа, учебная мебель: парты, стулья.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов Microsoft Office, Microsoft Power Point.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Задание 1. Знакомство основными инструментами для макетирования. Знакомство с основными свойствами бумаги. Знакомство с техникой выполнения чертежей для макетирования.

Изучение основных свойств бумаги.

1. Знакомство с основными правилами надреза бумаги.
2. Изучение системы ребер жесткости
3. Изучение воздействия различных клеев на бумагу и ее деформация.

Знакомство с основными инструментами для макетирования.

1. Знакомство с культурой работы в области макетирования
2. Знакомство с основным перечнем нужных инструментов для реализации различных макетов
3. Знакомство с различными клеями предназначенных для разных материалов.

Исследование основных правил черчения для макетирования.

Макеты изготавливаются на основе чертежей разверток в зависимости от поставленных задач:

- Определение конструктивных особенностей макета.
- Черчение разверток-заготовок на бумаге

Задание 2. Макетирование простейших геометрических тел.

Изучение основных правил по подготовке разверток геометрических тел

1. Повторение основных правил геометрии
2. Последовательность нанесения линий и плоскостей для создания разверток поверхностей.

Знакомство основных правил по сборке и склеиванию макетов геометрических тел.

1. Анализ воздействия клея при различных методах склеивания

2. Последовательность сборки макета.

2.Знакомство с различными способами склеивания плоскостей (с помощью вспомогательных клапанов и без них)

Задание 3. Макетирование низко рельефных композиций с применением различных по цвету, фактуре и своим свойствам материалов на тему временна года.

Изучение различных материалов для макетирования

1. Знакомство с различные материалы для макетирования: бумага различной плотности, картон, пластики различной толщины и плотности, прозрачные и полупрозрачные пленки с клеевой основой.

2. Анализ возможности комбинирования различных материалов.

Изучение различных способов склеивания в зависимости от используемых материалов

1.Обработка и подготовка материалов перед монтажом.

2. Анализ разновидности клеев их свойств и области применения

Задание 4. Макетирование фрагмента рельефа с элементами городского оборудования в масштабе 1:150.

Изучение основных правил и техник макетирования рельефа

1.Знакомство с геодезией и топографическими съемками местности.

2.Освоение нескольких вариантов изготовление рельефа с помощью вспомогательных материалов

Изготовление элементов благоустройства и городского оборудования

3.Макетирование элементов благоустройства территории с учетом масштаба: ограждения, фонарные столбы, зоны отдыха, лестницы, мосты, пирсы.

4.Освоение имитации озеленения и насаждений в макетировании.

Критерии оценки заданий

Критерии	Показатели
Аккуратность	- линии надреза бумаги; - аккуратность клеевых стыков;
Соблюдение - геометрии и пропорций.	- устойчивость фигур; - жесткость каркаса; - пропорциональное соотношение плоскостей
Соблюдение масштаба	- правильно подобранный материал; - соотношение габаритов;
Соблюдение требований к оформлению	- грамотность и культура подачи;

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.06 «Основы средовой композиции»
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

Очная форма обучения
Курс 1
Семестр 1,2

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	72	2,0
Форма аттестации Зачет: 1,2 сем		
Всего	144	4,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020 г. по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Рузова Е.И.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол №7 от 19.05. 2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол №7 от 19.05. 2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Основы средовой композиции» является знакомство с основами композиции, а также базисным понятием гармоничного средового объекта и его развитием от единичного, на уровне предмета, до многокомпонентного средового. Знание законов гармонизации позволяет студентам в дальнейшем успешно заниматься дизайном мультимедиа, включающим организацию сложной объемно-пространственной и цифровой среды, насыщенной системами объектов. Дисциплина развивает навыки профессионального мышления, помогает выражать свои идеи в «системе координат», органичной для проектной культуры.

Задачи дисциплины:

– изучение основных видов композиции и их слагаемых;

– формирование творческого мировоззрения студента, развитие композиционных способностей, помощь в освоении начальных профессиональных навыков;

– постепенное формирование объемно-пространственного мышления студента – от плоскости к объему. Освоение новых понятий, композиционных закономерностей и выразительных приемов, опирающихся на последовательный, усложняющийся ряд практических упражнений, включающих в себя графические задания и задания на основе макетирования с последующей обработкой в специальных профессиональных компьютерных программах, необходимых для создания мультимедийного пространства;

– перевод композиционных задач из абстрактной сферы в более конкретную, придание заданиям сюжетного характера, наполнение их образными чертами;

– обучение студента созданию упрощенного, условного, стилизованного изображения, в основе которого лежат фигуры простейшей геометрии; выполнение этой задачи требует от будущего дизайнера абстрагированности мышления, ухода от изобразительности;

– изучение законов гармонизации применительно к средовому контексту и мультимедийному пространству;

– обучение студента замечать и анализировать проявление законов гармонии в окружающей повседневной среде (архитектура, интерьер, ландшафт, и т.п.), в том числе, цифровой (мобильные приложения, сайты, виртуальные пространства, и т.п.);

– обучение студента одному из основных коммуникативных средств - профессиональному языку графики на примере эскизирования в любой графической технике и материале, что дисциплинирует студентов и приучает их выражать свои мысли в конкретной графической форме;

– обучение студента приемам макетирования в любом материале.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.06 «Основы средовой композиции» относится к части формируемой участниками образовательных отношений и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

Дисциплина «Основы средовой композиции» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Формообразование в дизайне»;

в) «Основы типографики».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы средовой композиции», могут быть использованы при прохождении практик (*учебной*, *производственной, преддипломной*), 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

УК-1 - способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

ПК-1 - способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиапродукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- понятия терминов «дизайн» и «композиция;
- приемы поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа;
- основные законы гармонизации;
- основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования средовых пространств, их слагаемые;
- категории композиции, свойства, качества, средства;
- принципы построения глубинно-пространственной и объемной композиции;
- способы выявления свойств поверхности и объема;
- принципы композиционной организации открытых пространств;
- принципы сопоставления закрытых пространств;
- приемы деталировки форм объемно-пространственных комбинаций;
- средства гармонизации общего композиционного решения, ее пространственной основы, предметного наполнения;
- особенности восприятия и динамику структуры средовой композиции;
- принципы гармонизации в среде.

Уметь:

- применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;
- пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной;
- разрабатывать уникальные образные решения средовых объектов в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий;

– создавать композиционные решения творческих заданий с помощью широкого спектра графических приемов;

– пользоваться основными приемами макетирования, начиная с простейшей объемно-пространственной композиции, работать с поисковым и чистовым макетом;

– применять в моделировании современные макетные материалы;

– находить «образное» решение поставленной художественной задачи, его яркие выразительные характеристики;

– решать композиционные задачи организации предметно-пространственной среды, основанные на создании и выявлении образной характеристики;

– применять полученные знания по основам композиции к практическому дизайну средовых объектов;

– решать проблемы соответствия формально-пластического и образно-композиционного решения функциональной структуры среды.

Владеть:

– навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации;

– использования системного подхода для решения поставленных задач;

– основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе и компьютерного моделирования;

– пространственным воображением и изобретательностью;

– осмыслением поставленных учебно-методических и творческих задач;

– законами композиции в организации содержательной части задания и его графического и объемного изображения;

– выразительными средствами графики и макетирования как базовыми элементами профессионального языка будущего дизайнера;

– широким арсеналом художественно-выразительных средств в создании композиции;

– композиционными приемами в решении профессиональных задач;

– основами композиции применительно к процессу и результату деятельности по созданию и визуализации форм предметно-пространственных образований в среде.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы средовой композиции»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Изучение основ композиции на основе графических упражнений	1	-	36	36	Визуальный осмотр
2	Изучение основ композиции на основе макетирования	2	-	36	36	Визуальный осмотр
	Итого			**72**	**72**	

5. Содержание лекционных тем занятий

При изучении курса «Основы средовой композиции» лекционные занятия не предусмотрены учебным планом по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

6. Содержание практических занятий

Учебным планом направления 54.03.01 «Дизайн» на проведение практических занятий по дисциплине «Основы средовой композиции» предусмотрено 72 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практического практикума	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Графические упражнения	4	Метрическая закономерность. Организация композиции на основе метрического повтора.	**Цель** Знакомство с метрическим повтором; углубление знаний о метрической гармонии **Задачи** Создание образной композиции, в которой метрическая закономерность носит доминирующий характер, а метрический повтор становится лейтмотивом в организации композиционного решения. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1

2	Графические упражнения	4	Ритм. Организация композиции на основе ритмических структур	**Цель** Исследование закономерностей построения ритмических структур. **Задачи** Создание образной композиции, в которой ритмическая закономерность носит главенствующий характер, а ритмический рисунок становится лейтмотивом в организации композиционного решения. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1

3	Графические упражнения	4	Контраст. Организация композиции на основе смысловых контрастных отношений с выявлением тоновых, размерных, пропорциональных и т.п. различий	**Цель** Изучение роли контраста в организации композиции, развитие интереса учащихся к сравнению. **Задачи** Создание образной композиции, в которой принцип контраста занимает главенствующую роль. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1

4	Графические упражнения	4	Нюанс. Организация нюансного ряда на основе стилизованного изображения элементов предметно-пространственной среды.	**Цель** Изучение роли нюансных изменений в организации композиции, развитие интереса учащихся к сравнению на уровне едва заметного различия. **Задачи** Создание нюансного ряда, в котором соседние пары изображений отличаются нюансно, а начальное и конечное изображение – контрастно. Создание нюансного ряда как раскадровки работы по GIF-анимации. Создание короткого видеоролика на основе технологии GIF-анимации. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать, компьютерные программы для создания GIF-анимации.	УК-1, ПК-1

5	Графические упражнения	4	Организация композиции с выявлением нюансного изменения	**Цель** Углубление знаний о нюансных различиях. **Задачи** Создание образной композиции, в которой нюанс наиболее очевидно проявляет себя как один из законов гармонизации. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1
6	Графические упражнения	4	Свет и освещенность. Организация композиции с введением условного источника освещения.	**Цель** Достижение графической цельности среды через освещенность. **Задачи** Создание образной композиции, в которой наиболее очевидно иллюстрируется изучаемый закон гармонизации, раскрывается художественно-образная сторона темы. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1

7	Графические упражнения	4	Поиск образа. Организация серии композиций с выявлением образного начала	**Цель** Поиск образа на этапе условного обобщения предмета. **Задачи** Поиск наиболее точного ассоциативного образа предложенной темы. Достижение смысловой целостности и стилистического единства по формальным признакам. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать.	УК-1, ПК-1

8	Графические упражнения	8	Масштаб и масштабность. Организация серии композиций на тему «Предмет в среде».	**Цель** Знакомство с понятиями масштаба и сомасштабности предмета и пространства. **Задачи** Абстрагирование от фотографической изобразительности. Применение метода стилизации (условного обобщения) как основного в работе над сложной формой. Создание короткого видеоролика на основе GIF-анимации. **Материалы** Бумага – ватман А3 формата, чертежные инструменты, тушь, векторные компьютерные программы с последующим выводом на принтерную печать, компьютерные программы для создания GIF-анимации.	УК-1, ПК-1

9	Упражнения на основе макетирования	12	Фронтальная композиция. Создание рельефа.	**Цель** Знакомство с основными принципами и закономерностями построения рельефа как одного из видов фронтальной композиции. **Задачи** Освоение навыков послойного изготовления макета. Освоение особенностей последовательной поэтапной фотосъемки. Создание визуальных световых эффектов на бумажном рельефе с помощью цветных ламп освещения. Изучение компьютерной технологии анимации stop motion. Изучение приемов анимации линейной графики. Изучение работы со звуком – введение звуковой дорожки с выявлением ритма звукового сопровождения и соответствия ритму визуального кадра. **Материалы** Цветная бумага ахроматических оттенков, пенокартон, инструменты для макетирования, персональный компьютер, цветные лампы освещения, фотоаппарат или мобильный телефон с фотокамерой, штатив.	УК-1, ПК-1

10	Упражнения на основе макетирования	8	Бумагопластика. Фронтальная композиция с метроритмическими членениями поверхности.	**Цель** Знакомство с основными принципами и закономерностями построения композиции методом бумагопластики. Углубление знаний о метроритмических основах гармонизации. **Задачи** Изучение порядка расчета глубинных метроритмических членений. Изучение способов достижения конструктивной жесткости в макете, исследование тектонических свойств бумаги. Изучение влияния света на форму и масштаб объекта. Изучение приемов макросъемки. **Материалы** Ватман, цветная бумага, инструменты для макетирования, персональный компьютер, цветные лампы освещения, фотоаппарат или мобильный телефон с фотокамерой, штатив.	УК-1, ПК-1

11	Упражнения на основе макетирования	16	Объемная композиция. Оптические иллюзии. Образная концепция.	**Цель** Знакомство с основными принципами и закономерностями построения объемной композиции. Работа над образной концепцией. **Задачи** Изучение свойств зеркальных поверхностей для создания визуальных оптических иллюзий с возможностью применения их в дальнейшей проектной работе в мультимедиа среде. Изучение приемов изменения масштаба объекта с помощью оптических иллюзий. Освоение способов монтажа видео и звукового сопровождения. **Материалы** Зеркала, картон, цветная бумага, пенокартон, гофрированный картон, металлические и пластиковые детали, проволока или нитки и т.п., инструменты для макетирования**,** персональный компьютер, цветные лампы освещения, фотоаппарат или мобильный телефон с фотокамерой.	УК-1, ПК-1
	Итого	**72**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
	Изучение основ композиции на основе графических упражнений	36	Индивидуальные домашние задания	УК-1, ПК-1
	Изучение основ композиции на основе макетирования	36	Индивидуальные домашние задания	УК-1, ПК-1
	Итого	**72**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы средовой композиции» 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 указанной дисциплины «Основы средовой композиции» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа, зачет и экзамен. 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	8	36	60
Контрольное задание		15	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**
Практическая работа	3	36	60
Контрольное задание		15	40
Итого 2 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы средовой композиции» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Рузова Е.И. Основы композиции в дизайне среды [Электронный ресурс]: учебное пособие / Е.И. Рузова, С.В. Курасов. – Элетрон. дан. – Москва: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2014. – 214 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/m/reader/book/99350. Загл. с экрана.

2. Стасюк Н.Г., Киселева Т.Ю., Орлова И.Г. Макетирование: Учебное пособие. - М.: Архитектура-С, 2014 - 95 с. ISBN 978-5-9647-0183-5.

3. Степанов А.В., Туркус М.А. Объемно-пространственная композиция в архитектуре [Текст]: учебник для вузов / Степанов А.В., Туркус М.А. - М.: Архитектура-С, 2014. - 192 с.: ил. - Библиогр.: с. - 154 р. р.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Орлов В.И. Композиция-проект: опыт реализации взаимосвязи композиционной и проектной дисциплин [Текст] [Текст]: учебное пособие / Орлов В.И. - М.: КУРС, 2018. - 256 с.: ил. - Библиогр.: с. - ISBN 978-5-906923- 35-6: 2125.00 р.

2. Лаврентьев А. Н. История дизайна: Учебное пособие. М: Гордарики, 2006.

3. Максимова И.А. Основы графики в архитектурном творчестве: Уч.пос. - М.: КУРС, 2017 - 164 с. ISBN:978-5-906818-29-4.

4. Пропедевтика [Текст]: учеб. пособие. - Иркутск: Изд-во Иркутского национального исследовательского технического университета, 2015. - 158 с.: ил. - Библиогр.: с. - 750.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы средовой композиции» в качестве электронных источников информации рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

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

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы МГХПА им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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).

Аудитория с затемнением со столами и стульями по количеству студентов, оборудованная проекционной техникой (компьютером, экраном и проектором), меловая или маркерная доска.

Бумажные литературные информационные источники, Интернет-источники, фонды кафедры «Средовой дизайн», тематические презентации. Лекционные занятия, мастер-классы и т.д.

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методология дисциплины «Основы средовой композиции» базируется на обобщении накопленного к настоящему времени опыта по теории композиции. В курсе проблемы композиции рассматриваются под специфическим для дизайнера среды углом зрения. Главной задачей дисциплины становится уход от абстрактных, формальных примеров к созданию композиций сюжетно-тематического содержания, наполнение их образными чертами. Одновременно с этим задания курса нацелены на обучение студентов гармоничной работе с многомерной предметно-пространственной средой и цифровым пространством, проектирование которого требует глубоких знаний о взаимосвязи составляющих – объектов, форм, материалов, антуража, света и освещения. Поэтому важными задачами при подготовке будущего мультимедиа дизайнера становятся развитие основ структурного мышления, способности оперировать объемно-пространственными категориями уже на этапе плоскостной композиции, целостно воспринимать и отражать многогранность окружающего мира, быстро меняющегося благодаря современным мультимедиа технологиям.

Учебный материал преподносится студентам в форме вводных и теоретических лекций, практических занятий, работы в фондах ВУЗа и кафедры.

Спецификой методической стратегии дисциплины «Основы средовой композиции» является средовой подход, отражающийся в цифровом пространстве, приемы образного раскрытия каждой темы. Образный акцент в заданиях курса проявляет себя в методике выполнения упражнений (примерная типовая схема):

- знакомство с темой на вводной лекции, погружающей студентов в соответствующую художественно-образную тематику; привлечение материалов Методического Фонда кафедры (графические и макетные образцы); библиографический список специальной литературы по данной теме, методические рекомендации по исполнению задания;

- погружение в процесс выполнения задания в первичном эскизном ассоциативном поиске будущего образа в плоскостных графических упражнениях (материалы: бумага ватман А3 формата, чертежные инструменты, черная тушь,

персональные компьютеры с профессиональными дизайнерскими программами) и упражнениях на основе макетирования (материалы – без ограничений);

- этап утверждения эскизов;

- этап выполнения заданий с учетом поставленных учебно-методических и творческих задач и рекомендаций.

Тема 1. Метрическая закономерность. Организация композиции на основе метрического повтора.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения с выявлением метрической закономерности – линейная штриховка, заливка.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью чертежных инструментов и туши на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов). Студенты, владеющие векторными компьютерными программами, могут выполнять упражнение на компьютере с последующим выводом на принтерную печать.

Тема 2. Ритм. Организация композиции на основе ритмических структур.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка изобразительных средств и графических приемов подачи упражнения с выявлением ритмической закономерности – линейная штриховка, заливка.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью чертежных инструментов и туши на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов). Студенты, владеющие векторными компьютерными программами, могут выполнять упражнение на компьютере с последующим выводом на принтерную печать.

Тема 3. Контраст. Организация композиции на основе смысловых контрастных отношений с выявлением тоновых, размерных, пропорциональных и т.п. различий.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды.

– Максимальное уменьшение степени насыщенности композиционными элементами для достижения наибольшей выразительности композиции.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

Тема 4. Нюанс. Организация нюансного ряда на основе стилизованного изображения элементов предметно-пространственной среды.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

– С помощью нюансных различий выявление последовательного изменения состояния предмета, эволюции формы.

– Использование в организации ряда от пяти до семи последовательных нюансных изменений.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов). Создание короткого видеоролика на основе технологии GIF-анимации. Gif-анимация демонстрируется с персонального компьютера.

Тема 5. Организация композиции с выявлением нюансного изменения.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды.

– Организация композиции на основе нюансного изменения одного из композиционных элементов.

– Максимальное уменьшение степени насыщенности композиционными элементами для достижения наибольшей выразительности композиции.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

Тема 6. Свет и освещенность. Организация композиции с введением условного источника освещения.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Введение в композицию стилизованного изображения источников света: настольной лампы, уличного фонаря, театральных прожекторов, автомобильных фар и т.д.

– Использование в работе принципа контраста.

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

Тема 7. Поиск образа. Организация серии композиций с выявлением образного начала на темы «Сдвиг», «Изгиб», «Разрыв», «Растяжение».

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

– Организация тематически связанных друг с другом композиций, создающие и выявляющие образ процесса – Сдвига, Изгиба, Разрыва и Растяжения.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

Тема 8. Масштаб и масштабность. Организация композиций на тему «Предмет в среде».

– Знакомство с методом стилизации (условного обобщения) как основным в работе над сложной формой.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет-ресурсы).

– Выбор предмета для задания из современной или исторической среды.

- Создание стилизованного изображения предмета в 3-х пространственных ситуациях: «Предмет», «Предмет в натюрморте», «Предмет в среде».

– Отработка эскизов (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, ...

– Отработка графических приемов подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом, заливка полутоновым цветом.

– Введение в композицию стилизованных фрагментов предметно-пространственной среды с различием в трактовке глубины пространства.

– Чистовое выполнение упражнения: построение композиции с помощью компьютерных векторных программ с последующим выводом на принтерную печать на бумаге ватман формата А3 (после этапа утверждения эскизов). Создание видеоролика на основе GIF-анимации из последовательного чередования 3-х графических изображений: «Предмет», «Предмет в натюрморте», «Предмет в среде». Gif-анимация демонстрируется с персонального компьютера.

Тема 9. Фронтальная композиция. Создание рельефа.

Темы по выбору «Индустриальная среда», «Телестудия».

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова, Интернет-ресурсы).

– Создание образных плоскостных графических эскизов (не менее 2-х) на листах формата А4 в любом графическом материале.

– Отработка плоскостного графического эскиза на бумаге формата А3 с разложением на ахроматические тона и имитацией глубинных отношений.

– Чистовое послойное выполнение упражнения с помощью макетных материалов и инструментов для макетирования на картоне или пенокартоне формата А3 (после этапа утверждения эскизов).

– Последовательная поэтапная фотосъемка сборки бумажного рельефа.

– Создание анимации сборки рельефа в технологии стоп-моушен (stop motion) на основе сделанных фото.

– Создание анимации линейной графики, имитирующей движение деталей рельефа, с графическими эффектами.

– Создание визуальных световых эффектов на бумажном рельефе с помощью цветных ламп освещения с последующей фотосъемкой.

– Введение звуковой дорожки с выявлением ритма звукового сопровождения видеоролика и соответствия ритму визуального кадра.

Тема 10. Бумагопластика. Фронтальная композиция с метроритмическими членениями поверхности.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова, Интернет-ресурсы).

– Выполнение копий упражнений по выданным чертежам на основе методов бумагопластики.

– Изучение порядка расчета глубинных метроритмических членений.

– Чистовое выполнение упражнения из единого листа бумаги без склейки с помощью макетных материалов и инструментов для макетирования (после этапа утверждения эскизов).

– Создание серии фотографий (макросъемка) бумажных объектов, выполненных на предыдущем этапе, с цветной подсветкой. Выполнение фото с максимальным приближением к объекту, с иллюзией присутствия в архитектурном сооружении и городской среде.

– Работа по фотографиям – введение изображений условного эргонома (стилизованной фигуры человека) для искажения масштаба объекта.

– Создание короткого видеоролика на основе технологии gif-анимации со звуковым рядом, усиливающим видеоконтент.

Тема 11. Объемная композиция. Оптические иллюзии. Образная концепция.

– Подбор соответствующих теме аналогов.

Аналитическая работа с художественными произведениями, фотоматериалами, учебными и методическими источниками (библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова, Интернет-ресурсы).

– Выполнение объемных макетных эскизов в масштабе с использованием различных немакетных материалов.

– Введение зеркальных поверхностей для достижения визуальных эффектов иллюзии и искажения условного пространства.

– Создание образной концепции условной тематической среды (по выбору студента) в зеркальном объекте.

– Чистовое выполнение упражнения на жестком основании формата 210х210 мм с помощью макетных, не макетных материалов, деталей различного происхождения и инструментов для макетирования (после этапа утверждения эскизов).

– Выполнение видеосъемки зеркального объекта.

– Монтаж видеоряда со звуковым сопровождением, усиливающим видеоконтент.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.01.01 «Ивент-дизайн»

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

Очная форма обучения

Курс 3

Семестр 5

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	9	0,25
Форма аттестации Экзамен: 5 сем.	27	0,75
Всего	108	3,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Козловский П.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Главной целью изучения дисциплины «Ивент-дизайн» является формирование систематизированных знаний в области организации визуального пространства мероприятия, как платформы презентации товара (услуги) с целью активизации внимания целевой группы на основе эмоционального воздействия.

Задачи дисциплины «Ивент-дизайн»:

- изучение видов и форматов мероприятий;
- изучение базовых понятий и документации сопровождающих создание проекта мероприятия;
- изучение особенностей влияния различных факторов на проектирование визуальных объектов и декораций различного функционального назначения;
- изучение специфики этапов процесса проектирования визуального концепта мероприятия.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.01 «Ивент-дизайн» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

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

а) «История искусств»;

б) «История дизайна, науки и техники»;

в) «Проектирование».

Дисциплина «Ивент-дизайн» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Организация проектной деятельности».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Ивент-дизайн», могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), 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

ПК-1 - способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

ПК-3 - способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные принципы и системное представление о предмете, понятийном аппарате, принципах, познавательных подходах и практиках, которые представлены в современном знании о сценографии и художественном оформлении спектакля на основе современных мультимедийных технологий, необходимые для проектирования средовых пространств;

- методы использования мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий, а также этапы разработки дизайн-концепции сценического искусства, мероприятий, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств;

- технико-технологические параметры и основные типы и форматы файлов, используемые в мультимедийном контенте ивентов;

- специфику функционирования медиа-оборудования при эксплуатации, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна мероприятий;

- возможности мультимедийных технологий в создании художественной целостности постановки;

- специфику проектирования визуального концепта мероприятия в зависимости от его типа;

- факторы влияющие на выбор места и времени, жанра и стилистики мероприятия;

- основные визуальные приемы, позволяющие достичь заданного воздействия на целевую аудиторию;

- основные правила развития сюжета сценария;

- возможности свето-проекционного, лазерного, интерактивного, сценического и другого современного технического оборудования в декорировании пространства мероприятия;

- конструктивные особенности оформления объектов, задействованных в зоне проведения мероприятия (сцена, шатры, перегородки и.т.п.).

Уметь:

- разрабатывать и проводить аналитическую работу с полученной информацией и обрабатывать уникальные образные решения мультимедиа в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением с помощью компьютерных графических и видео-редакторов;

- разрабатывать, обосновывать и защищать предлагаемую концепцию дизайн-проекта и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ, а также работать с различными носителями информации;

- совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, самостоятельно повышать знания в области ивент-дизайна;

- использовать информационные ресурсы в сети Интернет, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности, но необходимые для проведения предпроектных и проектных исследований в области искусства мероприятий;

- адаптировать исторический опыт к своей практической работе, создавать новый творческий продукт;

- использовать информационные технологии для развития профессиональной деятельности, постоянно пополняя багаж новых знаний в смежных областях;

- создавать индивидуальный банк творчески-технологических примеров для дальнейшего использования в решении художественного образа мероприятия;

- пользоваться настройками и технико-технологическими возможностями оборудования, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна мероприятий и ивентов;

- последовательно работать по креативному брифу от клиента и выбирать стилистически соответственные замыслу проекта контент из сопредельных областей (музыка, кино, театр, эстрада);

- разрабатывать презентацию и видеопрезентацию проекта в профессиональных версиях графических и видео- редакторов: пакет Adobe, 3ds Max, ArchiCAD и обосновывать его элементы перед заказчиком.

Владеть:

- необходимыми навыками обработки собранных проектных идей с применением современных мультимедийных технологий, в том числе компьютерного моделирования;

- приемами и принципами реализации целостного художественного замысла мероприятия и разработки элементов проектного решения;

- технологическими процессами обработки необходимой информации для ведения проекта;

- комплексом информационно-технологических знаний и применять их в практической работе;

- социальной мобильностью и переоценкой накопленного творческого опыта, анализом своих возможностей;

- понятием композиции как упорядоченным соединением элементов сценария мероприятия;

- программным обеспечением, управлением и настройкой;

- рабочими режимами цифрового медийного оборудования, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна ивентов;

- специальной терминологией, навыками анализа и интерпретации полученной информации;

- навыками обоснования проектных предложений в русле поставленной перед проектом задачи;

- навыком построения последовательности развития сюжета мероприятия от вступления к финалу в заданном пространстве;

- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний;

- практическим опытом в области применения современных мультимедийных технологий;

- способами создания плоскостной графической визуализации и видео презентаций;

- навыком составления технического задания для производства объектов и элементов мероприятия.

4. Структура и содержание дисциплины «Ивент-дизайн »

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Общие положения. Место и роль ивент-маркетинга в общей рекламной кампании.	5	-	12	3	Защита практической работы
2	Структура Ивента	5	-	20	2	Защита практической работы
3	Конструкции, декорации, производственные материалы.	5	-	20	2	Защита практической работы
4	Инновационные технологии и современные мультимедиа	5	-	20	2	Защита практической работы
					27	**Экзамен**
	Итого			**72**	**36**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Ивент-дизайн» не предусмотрено учебным планом

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Общие положения. Место и роль ивент-маркетинга в общей рекламной кампании.	2	Структура, виды рекламы и рекламных агентств. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.	ПК-1, ПК-3
2		2	Понятия Бренд и Продукт. Каналы продвижения на рынке и роль специальных мероприятий.	ПК-1, ПК-3
3		4	Креативный Бриф. Задачи Брифа. Структура Брифа. Требования к Брифу. Последовательность работы над Брифом.	ПК-1, ПК-3
4		4	Структура агентства.	ПК-1, ПК-3

			Ответственности различных подразделений и их взаимоотношения	
5	Структура Ивента	2	Цели и задачи проведения мероприятия	ПК-1, ПК-3
6		2	Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели.	ПК-1, ПК-3
7		4	Сценарный план мероприятия. Его задачи, последовательность составления.	ПК-1, ПК-3
8		4	Театрализация, как инструмент донесения заданной информации до зрителя.	ПК-1, ПК-3
9		4	Наполнение мероприятия, контент.	ПК-1, ПК-3
10		4	Структура презентации предложения для клиента.	ПК-1, ПК-3
11	Конструкции, декорации, производственные материалы.	8	Основные элементы пространства мероприятия.	ПК-1, ПК-3
12		12	Объемные конструкции, стенды и инсталляции.	ПК-1, ПК-3
13	Инновационные технологии и современные мультимедиа	8	Инновационные и нестандартные конструктивные решения.	ПК-1, ПК-3
14		12	Современные мультимедийные технологии	ПК-1, ПК-3
	Итого	**72**		

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании.	3	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
2	Структура Ивента	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
3	Конструкции, декорации, производственные материалы.	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
4	Инновационные технологии и современные мультимедиа	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
	Итого	**9**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Ивент-дизайн» 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 указанной дисциплины «Ивент-дизайн» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа и экзамен. 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	14	27	60
Экзамен		24	40
Итого 5 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Ивент-дизайн» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1.Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.Ю. Светлакова. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2014. — 84 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79409

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1.Лепская, Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие / Н.А. Лепская. - Москва: Когито-Центр, 2013. - 172 с. - ISBN 978-5-89353-395-8 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067 (06.08.2019).

2.Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования: учебное пособие / Н.С. Жданова. - Москва: Издательство «Флинта», 2017. - 197 с.: ил. - Библиогр.: с. 176-178. - ISBN 978-5-9765-3397-4; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=482648 (06.08.2019).

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «*Ивент-дизайн»* в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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 лекционного и практического типа, учебная мебель: парты, стулья.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические рекомендации к дисциплине «Ивент-дизайн» представляет собой необходимый свод комментариев и методического руководства в подготовке бакалавра в области мультимедийного проектирования.

«Ивент-дизайн» является дисциплиной помогающей в дальнейшем более полному освоению программы обучения и раскрытию темы выпускной бакалаврской работы. Развивает навыки применения всего разнообразия

объемно-пространственного проектирования и мультимедийных технологий в зависимости от проектной тематики ивентов.

Методические рекомендации

Разделу 1. Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании.

Отбор и анализ материала по ивент- маркетингу.

В рамках дисциплины «Ивент-дизайн» обосновывает актуальность разработки стратегии маркетинга в общей рекламной компании с использованием приемов составления средовых сценариев и приемов сценарного моделирования.

Начало данного этапа предваряет вводная лекция, акцент делается на основных современных методах и принципах формирования различных сред при помощи традиционных декораций и мультимедиа.

На этапе анализа происходит сбор аналогов наиболее близких тематически и потенциально интересных для дальнейшего развития работы.

В качестве основных задач раздела дисциплины выдвигаются следующие:

- знакомство с научной и проектной профессиональной литературой, зафиксированной на бумажных и электронных носителях. Подбор и анализ различных аналогов с целью выбора проектных прототипов будущего концептуального проекта;

- выбор наиболее интересных, актуальных и перспективных с точки зрения внедрения объектов мультимедиа в среду. Отбор проектного материала в качестве формально-образных аналогов;

- анализ собранного аналогового материала с точки зрения наполненности и функционирования мультимедийных объектов;

- отбор и структурирование материала в форме визуализации различных средовых решений.

Методические рекомендации

Разделу 2. Структура ивента

Научить бакалавра работать последовательно по креативному брифу от клиента; формулировать цели и задачи мероприятия; выбирать или разрабатывать общую стилистику мероприятия включая все составляющие элементы мероприятия разрабатывать пространственно-временной сценарный план

мероприятия; выбирать стилистически соответственные замыслу проекта контент из сопредельных областей (музыка, кино, театр, эстрада…)

В рамках дисциплины бакалавр, формирует и графически представляет свой анализ ивентов в среде, визуализирует наиболее интересные на его взгляд моменты.

Методические рекомендации

Разделу 3. Конструкции, декорации, производственные материалы

Научить бакалавра учитывать специфику проектирования визуального концепта мероприятия в зависимости от его типа; выявлять факторы влияющие на выбор места и времени, жанра и стилистики мероприятия; обосновать основные визуальные приемы, позволяющие достичь заданного воздействия на целевую аудиторию в зависимости от типа мероприятия.

Особое внимание уделить конструктивным особенностям оформления объектов, задействованных в зоне проведения мероприятия (сцена, шатры, перегородки и.т.п.)

возможности свето-проекционного, лазерного, интерактивного, сценического и другого современного технического оборудования в декорировании пространства мероприятия;

Обосновать основные правила развития сюжета мероприятия.

Методические рекомендации

Разделу 4. Инновационные технологии и современные мультимедиа

Раскрывается роль, приемы и цели инновационных технологий - мультимедийных средств в визуализации мероприятий. Формируются навыки обоснования проектных предложений в русле поставленной перед проектом задачи; разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний; построения последовательности развития сюжета мероприятия от вступления к финалу в заданном пространстве; составления технического задания для производства объектов и элементов мероприятия.

Разрабатывать презентацию проекта и обосновывать его элементы перед заказчиком;

Графическое представление проведенного анализа в форме презентации.

В работе над итоговой презентацией по дисциплине применяются понятие об анализе средовых ситуаций, инструментов и форм мультимедийных решений

средовых объектов, средства их преобразования и корректировки, их зависимость от конкретной среды.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.01.02 «Основы сценографии»
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

Очная форма обучения
Курс 3
Семестр 5

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	9	0,25
Форма аттестации Экзамен: 5 сем.	27	0,75
Всего	108	3,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Козловский П.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Главной целью изучения дисциплины «Основы сценографии» является представление о роли художника-сценографа в сценическом решении спектакля, театрализованных представлений и театрализации пространства. На практике познакомить обучающихся современным устройством сценического пространства, ознакомить с деятельностью мировых сценографов. Выдвигать и разрабатывать собственные концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи решения сценического пространства. Дать навыки работы с режиссером-постановщиком при создании светового шоу и различных инсталляций художественного образа спектакля и публичных мероприятий.

Задачи дисциплины:

- изучить основные принципы и системное представление о предмете, базовые понятия сценографии, реформы сценического пространства, возможности современного сценического оформления и современной сценической техники на основе применения современных мультимедийных технологий, необходимые для проектирования светового шоу и различных инсталляций спектакля и публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер;

- изучить методы использования и виды декораций, костюмов, возможности использования цветового, светового и звукового решения при разработке дизайн-концепции сценического искусства, мероприятий, планировочного решения и функционального наполнения публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер;

-уметь разрабатывать и проводить аналитическую работу с профильной литературой, разрабатывать проект художественного решения пространства, способствующий художественному воплощению идейного замысла спектакля и публичных мероприятий, в том числе с помощью компьютерных графических и видео-редакторов;

- уметь разрабатывать, обосновывать и защищать предлагаемую концепцию сценографии и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ, а также работать с режиссером-постановщиком и техническими службами театра, развлекательными и/или рекламными учреждениями.

- владеть необходимыми навыками работы с художником, а также основами технологий исполнения декораций и костюмов;

- владеть приемами, и принципами реализации целостного художественного замысла мероприятия, тематической терминологией, опытом создания сценического решения спектакля с применением современных мультимедийных технологий, в том числе компьютерного моделирования.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.02 «Основы сценографии» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

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

а) «История искусств»;

б) «История дизайна, науки и техники»;

в) «Проектирование».

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

а) «Проектирование»;

б) «Организация проектной деятельности».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы сценографии», могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), 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

ПК-1 - способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

ПК-3 - способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные принципы и системное представление о предмете, базовые понятия сценографии, реформы сценического пространства, возможности современного сценического оформления и современной сценической техники на основе применения современных мультимедийных технологий, необходимые для проектирования светового шоу и различных инсталляций спектакля и публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер;

- методы использования и виды декораций, костюмов, возможности использования цветового, светового и звукового решения при разработке авторской концепции сценического искусства, мероприятий, планировочного решения и функционального наполнения публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер;

Уметь:

- разрабатывать и проводить аналитическую работу с профильной литературой, разрабатывать проект художественного решения пространства, способствующий художественному воплощению идейного замысла спектакля, в том числе с помощью компьютерных графических и видео-редакторов;

- разрабатывать, обосновывать и защищать предлагаемую авторскую концепцию сценографии и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ, а также работать с режиссером-постановщиком и техническими службами театра, развлекательными и/или рекламными учреждениями.

Владеть:

- необходимыми навыками работы с художником, а также основами технологий исполнения светового шоу и различных инсталляций, декораций и костюмов;

- приемами, и принципами реализации целостного художественного замысла мероприятия, тематической терминологией, опытом создания сценического решения спектакля и публичных мероприятий с применением

современных мультимедийных технологий, в том числе компьютерного моделирования.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы сценографии»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 часа

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Исторические этапы зарождения и становления театрально-декорационного искусства и публичных мероприятий	5		8	1	Защита практической работы
2	Техника сцены и приемы ее сценического оформления	5		8	2	Защита практической работы
3	Технология художественного оформления спектакля и публичных мероприятий	5		16	2	Защита практической работы
4	Различные методы и приёмы композиционной организации сценического пространства и светового шоу и различных инсталляций для публичных мероприятий в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств	5		20	2	Защита практической работы
5	Проектирование сценического пространства пьесы и публичных мероприятий	5		20	2	
					27	Экзамен

	Итого			**72**	**36**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Основы сценографии» не предусмотрено учебным планом

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Исторические этапы зарождения и становления театрально-декорационного искусства и публичных мероприятий	2	Сценография как особый вид театрального дела	ПК-1, ПК-3
2		2	Понятие театрального пространства	ПК-1, ПК-3
3		4	Виды современной театральной сцены	ПК-1, ПК-3
5	Современное техническое оборудование сцены для проведения светового шоу	2	Техническое оборудование сцены для проведения светового шоу	ПК-1, ПК-3
6		2	Виды пространства в театре	ПК-1, ПК-3
7		2	Декорации. Виды декораций	ПК-1, ПК-3
8	Техника сцены и приемы ее сценического оформления	2	Правила технической безопасности при использовании технических приспособлений современной сцены	ПК-1, ПК-3
9	Технология изготовления декораций в театральных мастерских декораций художников в театре	4	Технология изготовления декораций в театральных мастерских декораций художников в театре	ПК-1, ПК-3
10		6	Организация работы и обязанности художников	ПК-1, ПК-3
11		6	Вспомогательный состав в театре	ПК-1, ПК-3
12	Различные методы и приёмы композиционной организации сценического	5	Композиция.	ПК-1, ПК-3
13		6	Типы композиции	ПК-1, ПК-3
14		3	Изобразительная информация в сценографии	ПК-1, ПК-3
		3	Создание светового шоу, графики и	ПК-1, ПК-3

	пространства и		инсталляции для различных	
15	публичных мероприятий в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств	3	Функция художника как соавтора постановки (Д. Боровский, Э. Кочергин, О. Шейнцис, В. Левенталь, и др.)	ПК-1, ПК-3
16	Проектирование	4	Выбор пьесы	ПК-1, ПК-3
17	сценического	4	Выбор сцен пьесы	ПК-1, ПК-3
18	пространства пьесы и публичных	6	Драматургический материал и раскрытие его в набросках, эскизах, объемных пластических образах	ПК-1, ПК-3
19	мероприятий. Визуальное оформление сцены	6	Важнейшие элементы пространственной композиции. Создание светового шоу и различные инсталляции.	ПК-1, ПК-3
	Итого	**72**		

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Исторические этапы зарождения и становления театрально-декорационного искусства и публичных мероприятий	1	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
2	Техника сцены и приемы ее сценического оформления	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
3	Технология художественного оформления спектакля и публичных мероприятий	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
4	Различные методы и приёмы композиционной организации сценического пространства и светового шоу и различных инсталляций для публичных мероприятий в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3
5	Проектирование сценического пространства пьесы и публичных мероприятий	2	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-3

	Итого	**9**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы сценографии» 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 указанной дисциплины «Основы сценографии» предусмотрены практические занятия, творческая работа, самостоятельная работа и экзамен. 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	19	12	30
Творческая работа		15	30
Экзамен		24	40
Итого 5 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы сценографии» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Заева-Бурдонская Е.А., Курасов С.В. Формообразование в дизайне среды [Электронный ресурс]: Метод стилизации. Пропедевтический курс. Учебное пособие / Заева-Бурдонская Е.А., Курасов С.В. — Электрон. дан. – М.: Изд – во МГХПУ, 2008 – 234 с. – Б-ка МГХПА им. С.Г. Строганова. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/.

2.Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.Ю. Светлакова. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2014. — 84 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79409.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Горелов, М.В. Основы проектной графики в дизайне среды [Электронный ресурс]: учебное пособие / М.В. Горелов, С.В. Курасов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2013. — 139 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73832.

2. Лаврентьев, А. Художники-изобретатели Родченко и Степанова [Электронный ресурс] / А. Лаврентьев, Е. Лаврентьева. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 72 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73841.

3. Ермолаев, А. П. Основы пластической культуры архитектора-дизайнера [Текст]: учеб.пособие / А. П. Ермолаев , Т. Шулика, М. Соколова. - М.: Архитектура-С, 2016. - 416 с.: ил. - 440 р.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «*Основы сценографии*» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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 лекционного и практического типа, учебная мебель: парты, стулья.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением

доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Современная сценография как искусство сформировалась в результате длительной исторической эволюции. Она включает в себя всю материально-вещественную зримую часть театральной постановки, а также все то, что окружает актера на протяжении всего действия: реквизит, грим, костюмы, свет, музыка, световое шоу, графики и инсталляции.

Искусство сценографии пользуется разными выразительными средствами. Программа по дисциплине «Основы сценографии» включает в себя лекционные часы и часы по самостоятельной работе магистров.

Принцип самостоятельной работы должен заключаться в следующем: знакомство с рекомендованной литературой, чтением и разборкой рекомендованных пьес, посещением театров. В ходе обучения будут предложены ролевые игры, которые помогут закрепить теоретический материал. Наряду с этим рекомендуется выполнять практические работы при чтении пьес (наброски композиционного решения, эскизы костюмов и грима действующих лиц пьесы). При разработке сценографического решения отдельных сцен необходимо обращать внимание на ремарки автора, изучить сценические постановки, ставшие классическим примером решения сценического пространства.

Подготовка презентации решения сценического пространства той или иной пьесы, отдельного акта или сцены требует предварительной работы, которая заключается в описании идеи данного сценического проекта, обозначении взаимодействия главных героев и их действий, световые эффекты, графика и голограммы, для визуального оформления спектакля. Конкретное пространственное решение должно быть четко связано с текстом пьесы за счет интерьера и реквизита, находящегося на сцене. Презентация должна иметь законченный сценический образ, план сцены и конструкции должны быть выполнены в масштабе, также, как и реквизит. Рисунки костюмов должны быть выполнены к конкретной сцене.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.07 «Проектирование AR»
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

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	36	1,0
Семинарские занятия		
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации, Зачет-3 сем		
Всего	72	2,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 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 № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Проектирование AR» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования специализированных мультимедиа в дополненной (AR) реальности на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- обучение студента грамотному применению дополненной реальности (AR) – инновационной технологии наложения виртуальной информации на реальный мир в проектной практике в рамках обучения;

- обучение студента работе с профессиональной литературой по дополненной реальности (AR), умению анализировать результаты достижений современной теории и практики в области мультимедиа;

- обучение студента грамотному использованию электронных баз данных Интернета с целью знакомства с передовыми достижениями в области дополненной реальности (AR), ознакомлению с новейшими цифровыми средствами проектирования;

- обучение студента использованию в процессе проектирования мультимедиа с использованием новой технологии дополненной реальности (AR);

- привитие навыков комплексного подхода к проектированию мультимедиа с учетом всей полноты художественно-эстетических задач и технологических задач;

- обучение студента профессиональному ответственному подходу к проектированию среды с учетом его последующей реализации на практике;

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

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

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

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

- *«Пропедевтика»;*
- *«Технический рисунок»;*
- *«Цветоведение и колористика»;*
- *«Введение в специальность»;*
- *«Информационные технологии в дизайне»;*
- *«Скетчинг».*

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

- *«Основы типографика»;*
- *«Ивент-дизайн»;*
- *«Организация проектной деятельности»;*
- *«Основы компьютерного моделирования».*

Знания, полученные при изучении дисциплины «Проектирование AR» 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 AR»

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- основные методы, принципы и этапы разработки концепции мультимедийного проекта;
- инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач;
- о понятии «дополненная реальность (AR)» – инновационная технология наложения виртуальной информации на реальный мир;
- способы и методы решения проектных задач с учетом требований и ограничений реальной практики.

2) Уметь:

- работать с техническим заданием на медиа-проектирование с учетом разработанного интерактивного сценария;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента, используя специальные программное обеспечение;
- работать в компьютерных программах в техниках компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование)
- применять инновационную технологию «дополненной реальности (AR)», то есть наложения виртуальной информации на реальный мир;
- создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу.

3) Владеть:

- способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;
- способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиаконтента;
- навыками применения инновационной технологии наложения виртуальной информации «дополненной реальности (AR)» для решения задач профессиональной деятельности.

4. Структура и содержание дисциплины «Проектирование AR»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часа

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Классификация AR. Технология создания дополненной реальности	3	-	9	3	*Тест, реферат*
2	Сборка и тестирование AR приложений в Unity	3	-	9	3	*Тест, реферат*
3	Проект «Проектирование AR-приложения»	3	-	18	30	*Защита практической работы.*
	Итого 3 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	**зачет**

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Проектирование AR». Лекционные занятия не предусмотрены учебным планом

6. Содержание практических занятий по дисциплине «Проектирование AR»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Классификация AR. Технология создания дополненной реальности	9	Ознакомиться с классификацией AR, Базовые понятия технологии дополненной реальности (AR). История происхождения. Сферы применения AR. Рассмотрение, установка и применение приложений дополнительной реальности. QR-коды.	*ПК3, ПК4*
2	Сборка и тестирование AR приложений в Unity	9	Обзор AR-библиотек и плагинов для создания приложений с дополненной реальностью. Программа Unity. Интерфейс, основные инструменты. Особенности установки программы и работы с ней. Создание и настройка сцены для работы с дополненной реальностью. Работа с видео в Unity.	*ПК3, ПК4*

			Импорт объектов из 3D-редакторов в Unity. Особенности, основные проблемы и способы их решения. Сборка AR-приложения в Unity для мобильных устройств на базе Android.	
3	Проект «Проектирование AR-приложения»	18	Проектирование простейшего AR-приложения в Unity. Настройка анимации 3D-модели в Unity и использование их в AR.	*ПК3, ПК4*
	Итого 3 семестр	**36**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Задания и темы выносимые на СРС	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1.	Ознакомиться с классификацией AR, Базовые понятия технологии дополненной реальности (AR). История происхождения.	3	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	*ПК3, ПК4*
2.	Обзор AR-библиотек и плагинов для создания приложений с дополненной реальностью. Программа Unity. Интерфейс, основные инструменты. Особенности установки программы и работы с ней.	3	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	*ПК3, ПК4*
3.	Проектирование простейшего AR-приложения в Unity.	30	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	*ПК3, ПК4*
	Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Проектирование AR» 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 AR» 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 AR»* 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 AR*» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

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

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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 AR» базируется на процессе изучения профильного программного обеспечения по работе с дополненной реальностью. Ознакомиться с классификацией AR, базовыми понятиями технологии дополненной реальности (AR). История происхождения. Сферы применения AR. Рассмотрение, установка и применение приложений дополнительной реальности. QR-коды. Проведут обзор AR-библиотек и плагинов для создания приложений с дополненной реальностью. Программа Unity. Интерфейс, основные инструменты. Особенности установки программы и работы с ней. Создание и настройка сцены для работы с дополненной реальностью. Работа с видео в Unity. Импорт объектов из 3D-редакторов в Unity. Особенности, основные проблемы и способы их решения. Сборка AR-приложения в Unity для мобильных устройств на базе Android. Выполнят проектирование простейшего AR-приложения в Unity. Настройка анимации 3D-модели в Unity и использование их в AR.

Учебный материал преподносится студентам в форме практических занятий, работой в фондах ВУЗа и кафедры под руководством ведущего преподавателя.

Методически знакомство студента со спецификой дисциплины «Проектирование AR», как проектной дисциплины начинается с базовых понятия «проектирования», «дополненная реальность», «3D-модели».

Спецификой методической стратегии курса «Проектирование AR» является дизайн мультимедиа, прием образного раскрытия каждой темы с разработкой сценарной мульти 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; привлечение материалов методического фонда кафедры и института (проектная графика, макеты, видеопрезентации); библиографический список специальной литературы по данной теме, методические рекомендации по исполнению задания.

В процессе работы над проектным заданием студенты знакомятся с базовыми понятиями технологии дополненной реальности (AR), погружаются в процесс проектирования AR в графическом упражнении.

Заключительным этапом является композиционное решение графической части, проектирование простейшего AR-приложения в Unity, подготовка электронной презентации проекта и защита практической работы.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.ДВ.02.01 «Основы компьютерного моделирования»

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

Очная форма обучения

Курс 2,3

Семестр 3,4,5,6

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	216	6,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	117	3,25
Форма аттестации Зачет: 3,4,5 сем Экзамен: 6 сем.	27	0,75
Всего	360	10,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Арзуманян А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Основы компьютерного моделирования» является освоение студентами основополагающих навыков компьютерного моделирования и понимание общих принципов работы в таких программах как 3D MAX, AUTOCAD, PHOTOSHOP, а также дополнительного модуля визуализации в среде 3D MAX - V-Ray.

Задачи дисциплины:

- научится правильно и точно моделировать различными способами в 3D MAX;

- правильно и эффективно с помощью V-Ray делать визуализацию созданных моделей и размещенных в интерьере или экстерьере;

- обрабатывать получившееся изображение в PHOTOSHOP;

- научится компоновать изображения и чертежи с указанием точных размеров в AUTOCAD, для выполнения полноценной подачи проекта.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.02.01 «Основы компьютерного моделирования» относится к дисциплинам по выбору ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

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

а) «Проектирование»;

б) «Информационные технологии в дизайне»;

в) «Пропедевтика»;

г) «Скетчинг»;

д) «Материаловедение и конструкции».

Дисциплина «Основы компьютерного моделирования» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы компьютерного моделирования», могут быть использованы при прохождении практик (*учебной*, *производственной, преддипломной*), 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

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-4 – способностью применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

• технологические основы компьютерного моделирования и способы их визуализации;

• инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач

• методы, терминологию, основные понятия и определения, основные положения теории компьютерного моделирования и дизайна мультимедиа, этапы разработки дизайн-концепции, планировочного решения и функционального наполнения визуального оформления мероприятий;

• основные приемы работы с изучаемыми программными средствами;

• особенности и области применения изучаемых программных продуктов.

Уметь:

• разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиаконтента, в том числе с применением компьютерного моделирования;

• применять оптимальные информационно-графические приемы и методы в проектировании мультимедиа объектов, в том числе с применением пакетов прикладных программ;

• обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение точно систематизировать полученную информацию и использовать возможности различных графических пакетов для компьютерного моделирования;

• строить двумерные проекции по трехмерным моделям.

Владеть:

• навыками компьютерного моделирования в области мультимедиа и интерактивного дизайна, проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;

• навыками систематизации и анализа информационных баз для решения проектных задач компьютерного моделирования;

• терминологией, используемой в программах 3D моделирования;

• практическими приёмами манипулирования графическими примитивами с целью создания виртуальных моделей арт-объектов и дизайнерских интерьеров;

• практическими приёмами создания реалистичных изображений и выполнения чистовых визуализаций.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы компьютерного моделирования»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 10 зачетных единиц, 360 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Основы компьютерного моделирования	3	-	12	9	посещение и активная работа на практических занятиях, подготовка и защита презентаций, ответы на контрольные вопросы
2	Построение простых фигур	3	-	24	9	
3	Основы компьютерного моделирования в среде Autodesk	4	-	36	18	

	AutoCAD.					
4	Трехмерное моделирование в среде Autodesk AutoCAD	5	-	36	27	посещение и активная работа на практических занятиях, подготовка и защита презентаций, ответы на контрольные вопросы
5	Моделирование в среде Autodesk 3ds Max	5	-	36	27	
6	Визуализация в среде Autodesk 3ds Max	6	-	36	12	посещение и активная работа на практических занятиях, подготовка и защита презентаций, ответы на контрольные вопросы
7	Работа со своим проектом.	6	-	36	15	
			-	**-**	**27**	**Экзамен**
	Итого			**216**	**117**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Основы компьютерного моделирования» не предусмотрены учебным планом

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Основы компьютерного моделирования	4	Знакомство с интерфейсом	ПК-1, ПК-4
2		5	Общие принципы моделирования	ПК-1, ПК-4
3	Построение простых фигур	4	Операции выдавливания и вырезания	ПК-1, ПК-4
4		5	Построение тел вращения	ПК-1, ПК-4
5	Основы компьютерного моделирования в среде Autodesk AutoCAD.	18	Интерфейс и начало работы. Работа с файлами. Технология работы с командами AutoCAD. Средства управления экраном. Средства обеспечения точности.	ПК-1, ПК-4
6		18	Создание объектов AutoCAD. Создание основных графических примитивов	ПК-1, ПК-4
7	Трехмерное моделирование в среде Autodesk AutoCAD	12	Знакомство с возможностями трехмерного моделирования. Работа с системами координат в трехмерных моделях	ПК-1, ПК-4
8		12	Твердотельные модели (Solids).	ПК-1, ПК-4

			Редактирование твердотельных моделей	
9		12	Визуализация трехмерных моделей	ПК-1, ПК-4
10	Моделирование в среде Autodesk 3ds Max	12	Общие сведения. Техническая информация, знакомство с интерфейсом	ПК-1, ПК-4
11		12	Основы работы. Создание и трансформация объектов, параметры объектов. Булевские операции. Создание Loft – объектов.	ПК-1, ПК-4
12		12	Основы моделирования. Создание и редактирование сплайнов. Соединение объектов между собой, сервисные операции, модификаторы объектов	ПК-1, ПК-4
13	Визуализация в среде Autodesk 3ds Max	12	Съемочные камеры	ПК-1, ПК-4
14		12	Освещение сцены. Основы. Освещение открытого пространства. Освещение интерьера	ПК-1, ПК-4
15		12	Настройка окружающей среды. Эффекты окружающей среды. Применение материалов к объектам	ПК-1, ПК-4
16	Работа со своим проектом.	36	Работа со своим проектом.	ПК-1, ПК-4
	Итого	**216**		

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Основы компьютерного моделирования	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
2	Построение простых фигур	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
3	Основы компьютерного моделирования в среде Autodesk AutoCAD.	18	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
4	Трехмерное моделирование в	27	Индивидуальные	ПК-1, ПК-4

	среде Autodesk AutoCAD		домашние задания	
5	Моделирование в среде Autodesk 3ds Max	27	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
6	Визуализация в среде Autodesk 3ds Max	12	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
7	Работа со своим проектом.	15	Индивидуальные домашние задания	ПК-1, ПК-4
	Итого	**90**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы компьютерного моделирования» 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 указанной дисциплины «Основы компьютерного моделирования» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа, зачет и экзамен. 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
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 4 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 5 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 6 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 7 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы компьютерного моделирования» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. 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 (06.08.2019).

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1.Аристов, А.В. Дизайн-проект. Создание видеопрезентации [Электронный ресурс] / А.В. Аристов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 73 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73847. — Загл. с экрана.

2. Компьютерная графика: учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц; Министерство образования и науки Российской Федерации и др. - Ставрополь: СКФУ, 2014. - 200 с.: ил. - Библиогр. в кн.; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391 (06.08.2019).

3. Анализ в теории формальной композиции. Признаки элементов: методические указания / сост. А.В. Шаповал; Министерство образования и науки Российской Федерации, Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет», Кафедра дизайна. - Нижний Новгород:

ННГАСУ, 2013. - 26 с.: ил.; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427393 (06.08.2019).

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы компьютерного моделирования» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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).

Аудитория с затемнением, со столами, стульями по количеству студентов, оборудованные компьютерами, экраном и проектором.

Компьютерный класс для проведения занятий практического типа, Волоколамское ш.д.9, стр.2 ауд. № 709 учебная мебель: столы- 14 шт., стулья-23 шт., компьютеры-17 шт. с доступом к сети.

Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации; методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы, Волоколамское ш.д.9, стр.2 ауд. № 707.

Программное обеспечение: Программы: 3D Max 2014+V-Ray for 3dsmax 2014 Autodesk AutoCAD Architecture 2016 Adobe CS6 Design and Web Premium

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Теоретические знания по дисциплине закрепляются выполнением практических работ, которые призваны развивать художественную инициативу, творческий подход к использованию инструментов 2D, самостоятельность, вариантность мышления и творческую индивидуальность магистрантов.

С этой целью, в подборе тем учебных заданий, в программе курса «Основы компьютерного моделирования» учитываются специфические задачи, которые ставятся перед студентами в рамках курса.

Каждое практическое задание предваряется разъяснениями, в ходе которых перед студентами ставится определенная задача на выполнение данного задания,

излагаются:

- методические,
- общехудожественные,
- технические требования,
- перечень используемого программного инструментария и специфических технологических приемов выполнения задания.

Необходимый «творческий толчок» бакалавры получают, знакомясь и анализируя аналогичные работы по данной теме, выполненные ранее. (Если аналогов по данной теме нет, преподаватель сам готовит их заранее).

Программа курса «Основы компьютерного моделирования» построена по принципу последовательного усложнения, как осваиваемых инструментальных средств, так и практических заданий, и приемов их выполнения: от изучения интерфейса до создания (на высоком профессиональном уровне) сложных графических работ: таких как оформление графической части проекта и т.д.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.ДВ.02.02 «Основы производственного мастерства»

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

Очная форма обучения

Курс 2,3

Семестр 3,4,5,6

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	216	6,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	117	3,25
Форма аттестации Зачет: 3,4,5 сем Экзамен: 6 сем.	27	0,75
Всего	360	10,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Арзуманян А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» является научить студентов профессиональному владению информационными технологиями для формирования изображений – компьютерной графике; системе методов и приемов применения программных средств для поиска (ввода), обработки и отображения графической информации.

Задачи дисциплины:

- научить основным принципам и приемам законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования мультимедиа;
- изучить теоретические основы информационных технологий, включая теорию информации для создания мультимедиа;
- изучить принципы организации и теоретических основ использования компьютерных информационных технологий в дизайне мультимедиа.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.02.02 «Основы производственного мастерства» относится к дисциплинам по выбору ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

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

а) «Технический рисунок»;

б) «Информационные технологии в дизайне»;

в) «Пропедевтика»;

г) «Скетчинг».

Дисциплина «Основы производственного мастерства» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Теория и методология дизайна»;

в) «Основы проектирования мультимедиа контента»;

г) «Основы гейм-дизайна»;

д) «Основы программирования»;

е) «Основы разработки компьютерных игр».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы производственного мастерства», могут быть использованы при прохождении практик (*учебной*, *производственной, преддипломной*), 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

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-4 – способностью применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные значение основных терминов и понятий в области информационных технологий, а также сущность информационных процессов и специфику их протекания и организации в дизайне мультимедиа, в том числе с применением пакетов прикладных программ, необходимые для проектирования медиа среды;

- методы моделирования композиционно-художественного, образного решения при создании медиа-продукта с использованием информационных баз с гипертекстом, возможности программ Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray); для выполнения дизайна мультимедиа, планировочного решения и функционального наполнения медиа среды;

- основные технологические принципы Motion-дизайна.

Уметь:

- применять знания компьютерных технологий на этапах предпроектного анализа, поиска проектных решений, эскизирования, итоговой визуализации объекта и видеопрезентации, в соответствии с современными эстетическими и

технологическими тенденциями, воплощать проектную идею средствами и объектами векторной, растровой трехмерной графики;

- разрабатывать концепцию и грамотно оперировать с основными понятиями в области информационных технологий, работать с данными, информационными базами, с гипертекстом, а также пользоваться возможностями пакетов прикладных программ Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray), в том числе обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение точно систематизировать полученную информацию и использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения в медиа среде;

- воплощать проектную идею средствами и объектами Motion-дизайна;

- разрабатывать уникальные образные решения медиа среды в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий.

Владеть:

- основами компьютерного плоскостного и объемного моделирования, создания видео-презентаций, включая анимацию, в том числе приемами работы в различных пакетах трехмерной графики и компьютерного моделирования;

- практическими приёмами компьютерного моделирования в среде работы с профессиональными программами: Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray), а также свободно применять полученные навыки в реальном проектировании;

- навыками соединения в единой среде формообразования реального объекта с учетом колористических, композиционных и технико-технологических особенностей с цифровым виртуальным пространством (дополненная реальность, проекционные модели и т.д.);

- методами анализа и предпроектного моделирования дизайн-объекта на основе имеющихся знаний в области информационных технологий;

- грамотной визуализации идей медиа среды.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы производственного мастерства»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 10 зачетных единиц, 360 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	
1	Технологические операции накопления информации.	3	-	36	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 3 семестр Форма аттестации	**3**	**-**	**36**	**18**	**зачет**
2	Операции технологического процесса обработки информации	4	-	36	54	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 4 семестр Форма аттестации	**4**	**-**	**36**	**54**	**зачет**
3	Операции технологического процесса обработки информации	5	-	72	54	Защита практической работы, реферат, тестирование
	Итого 5 семестр Форма аттестации	**5**	**-**	**72**	**54**	**зачет**
4	Применение информационных технологий в процессе создания проектной документации	6	-	72	27	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 6 семестр Форма аттестации	**6**	**-**	**72**	**27**	**Экзамен**
	Всего		**-**	**216**	**117**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Основы производственного мастерства» не предусмотрены учебным планом

6. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Технологические операции накопления информации.	9	Вводная лекция определение понятия информационных технологий	определение понятия информационных технологий Принципы взаимодействия и функционирования различных цифровых устройств. Тест-задание. (свободная тема)	ПК-1, ПК-4
2		9	Источники получения информации	Источники получения информации. Свойства браузера. Поиск информации по конкретной заданной преподавателем теме	ПК-1, ПК-4
3		9	Безопасная работа в сети Internet	Безопасная работа в сети Internet Получение информации из различных источников	ПК-1, ПК-4
4		5	Специфика работы и поиск информации в сети Internet. Поисковые системы	Специфика работы и поиск информации в сети Internet Специфика функционирования. Лингвистические особенности построения поисковых запросов. Расширения сайтов: ru, com, ua, org, и т.д.	ПК-1, ПК-4
5		4	Получение информации из различных источников	Получение информации из различных источников Управление сканером. Сканирование бумажных или иных носителей. Цифровое фото. Import графической информации со сканера в программу Photoshop.	ПК-1, ПК-4

	Итого 3 семестр	**36**			ПК-1, ПК-4
6	Операции технологического процесса обработки информации	9	Обработка информации. Типы графических файлов	Обработка информации. Типы графических файлов: PSD, CDR, EPS, TIFF, PSX, BMP, JPEG, RAW, PDF, 3DS max, AI, DWG.	ПК-1, ПК-4
7		9	Векторная, растровая и 3d графика	Векторная, растровая и 3d графика Особенности 2d и 3d графики. Достоинства и недостатки, специфика применения и обработки.	ПК-1, ПК-4
8		9	Знакомство с растровой графикой. Обработка растровых изображений (собранного материала)	Знакомство с растровой графикой. Обработка растровых изображений (собранного материала) Итерфейс. Разрешение и размеры изображения. Полутоновый растр и линиатура растра. Кадрирование изображения, изменение размеров холста. Трансформация выделенной области: масштабирование, вращение, перекос, зеркальное отражение, искажение, перспектива, свободная трансформация изображения и самого выделения.	ПК-1, ПК-4
9		5	Слои, работа с цветом в программе Photoshop.	Слои, работа с цветом в программе Photoshop. Стили слоев. Создание нового слоя. Перенос объекта на новый слой. Связанные слои и наборы слоев. Выравнивание и распределение связанных слоев. Дублирование слоев и наборов слоев. Слияние и удаление слоев. Перенос	ПК-1, ПК-4

				содержимого слоев в один слой. Корректирующие слои. Заливочные слои. Создание слоя маски. Стили и эффекты слоев.	
10		4	Инструменты рисования. Векторные контуры в программе Adobe Photoshop.	Инструменты рисования. Векторные контуры в программе Adobe Photoshop. Приемы рисования. Палитры кистей их создание и настройка. Простые эффекты. Настройка формы кисти. Основы рисования контуров и фигур. Инструменты создания кривых Безье. Рисование инструментом Перо. Настройка пера. Рисование специальными инструментами. Редактирование контуров: выделение, перемещение, удаление, копирование. Преобразование контура в выделение. Заливка и обводка контура.	ПК-1, ПК-4
11		9	Ретушь изображений Использование фильтров.	Ретушь изображений, полученных со сканера, с цифровой фотокамеры из сети Internet. Использование фильтров. Гистограмма изображения. Растягивание и сужение тонового диапазона. Определение белой и черной точек. Коррекция тоновой кривой. Коррекция яркости и контрастности всего изображения. Коррекция и балансировка цветов. Цветовые метки и пипетка. Балансировка цвета по реперным точкам. Регулировка отдельных	ПК-1, ПК-4

				каналов. Настройка оттенка и насыщенности. Тонирование полутонового изображения. Перевод изображения в монохромное. Смесители каналов. Инвертирование. Пороговое преобразование в черно-белое изображение. Замена цветов.Плашечные и составные цвета. Цветовые модели и палитры. Глубина цвета. Палитра каналов. Перевод в другую палитру. Перевод каналов в полутоновое изображение. Просмотр изображений в палитре CMYK. Текстурирование изображения. Корректирующие фильтры и ретушь. Фильтры резкости. Контурная резкость изображения. Фильтры размытия. Удаление шума, царапин и пыли.	
	Итого 4 семестр	**36**			ПК-1, ПК-4
12	Операции технологического процесса обработки информации	12	Основы векторной графики. Программа Adobe Illustrator.	. Основы векторной графики. Программа Adobe Illustrator. Знакомство с интерфейсом: строка заголовка; строка меню; панель инструментов стандартная; панель свойств; строка состояния; палитра; окно документа.	ПК-1, ПК-4
13		12	Основные навыки работы с векторными объектами.	Основные навыки работы с векторными объектами. Перемещение, изменение размера, вращение, скос, зеркальное отображение.	ПК-1, ПК-4

				Дублирование, клонирование. Изменение формы простых объектов инструментом «Форма». Многоугольники, спирали, звезды, клетка. Объединение объектов в группы и разъединение; соединение объектов. Логические операции. Порядок наложения объектов. Выравнивание объектов относительно друг друга. Изучение инструментов рисования: кисть, распылитель, ластик, нож, обрезка, удаление виртуального сегмента, эффекты «Интерактивная тень и заливка».	
14		12	Создание контурных изображений средовых объектов. Редактировани е контура. Слои. Привязка объектов.	Создание контурных изображений средовых объектов. Редактирование контура. Слои. Привязка объектов. Рисование линий. Приемы работы с инструментами Tool, Shape Tool, Bezier Tool, Eraser Tool, Artistic Media Tool. Привязка объектов к сетке; к направляющим; к другим объектам. Эффекты.	ПК-1, ПК-4
15		12	Разработка чертежей.	Разработка чертежей. Создание ортогональных проекций. Размерные линии. Создание сечений и разрезов (заполнение штрихом замкнутого контура). Импорт файлов 3ds Max для создания чертежей из 3D модели	ПК-1, ПК-4
16		12	Работа с текстом.	Работа с текстом. Создание логотипов, подписей на	ПК-1, ПК-4

			Создание логотипов, подписей на чертеже, текстовых пояснений	чертеже, текстовых пояснений: - Фигурный текст. Редактирование и форматирование. Текст вдоль пути. Эффекты: выдавливание, оболочка, перспектива, тень. Выбор сюжетного шрифта. - Символьный текст. Редактирование. Цепочка контейнеров, Колонки. Изменение интерлиньяжа и кернинга. Форма рамок.	
17		12	Создание тональной, светотеневой моделировки изображений проектируемых средовых объектов (Иллюминованные чертежи). Работа с цветом.	Создание тональной, светотеневой моделировки изображений проектируемых средовых объектов (Иллюминованные чертежи). Работа с цветом. Работа с группой инструмента «Заливка». Принцип создания заливок с плавно изменяющимися цветовыми и тональными переходами: градиентные сетки (Interactive Mesh Fill Tool). Создание псевдореалистических изображений при помощи инструментов группы «Заливка» (способом трассировки вручную). Плашечные и составные цвета. Цветовые модели и палитры. Глубина цвета. Перевод в другую палитру. Просмотр изображений в палитре CMYK.	ПК-1, ПК-4
	Итого 5 семестр	**72**			ПК-1, ПК-4
18	Применение информацио	13	Создание графической	Создание графической части проекта,	ПК-1, ПК-4

	нных технологий в процессе создания проектной документации и		части проекта, аналитических таблиц, эскизов в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.	аналитических таблиц, эскизов в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Обмен данными. Импорт и экспорт файлов. Подготовка экспозиционных материалов, принципы компоновки демонстрационных планшетов, плакатов, буклетов. Приемы создания фона будущей компоновки. Обработка растровых, векторных и 3d файлов. Трансформация и обрезка растровых изображений. Векторизация (трассировка).	
19		12	Компоновка (сборка) экспозиционной плоскости в Adobe Illustrator. Вывод на печать.	Компоновка (сборка) экспозиционной плоскости в Adobe Illustrator. Вывод на печать. Импорт и экспорт графических файлов различных форматов (3ds Max, PSD, Ai, DWG и т. д.). Доведение графической части проекта до презентационного качества.	ПК-1, ПК-4
20		22	Создание анимационного ролика в программе Adobe Photoshop Воспроизведение анимации	Создание анимационного ролика в программе Adobe Photoshop. Воспроизведение анимации вводная лекция. Приемы создания анимации. Временной график анимации, сохранение анимации.	ПК-1, ПК-4

21		12	Создание PDF, PPT презентации	Создание PDF презентации иллюстративного материала Особенности создания и применения презентаций. Окно PDF Presentation. Демонстрация презентации (эскизы, чертежи, схемы и т. д.)	ПК-1, ПК-4
22		12	Особенности сохранения результатов работы	Особенности сохранения результатов работы. Безопасность хранения информации. Защита электронных носителей от заражения вирусами. Сохранение файлов большого размера. Форматирование цифровых носителей информации в различные файловые системы. Отказоустойчивость файловой системы NTFS, особенности ее настройки.	ПК-1, ПК-4
	Итого 6 семестр	**72**			
	Итого	**216**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Технологические операции накопления информации.	18	Подготовка к зачету	ПК-1, ПК-4
2	Операции технологического процесса обработки информации	72	Подготовка к зачету	ПК-1, ПК-4
3	Применение информационных технологий в процессе создания проектной документации	27	Подготовка к экзамену	ПК-1, ПК-4
	Итого	**117**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы производственного мастерства» 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 указанной дисциплины «Основы производственного мастерства» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа, зачет и экзамен. 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
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 4 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 5 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 6 семестр (зачет)		**51**	**100**
Презентация	1	25	60
Контрольное задание	1	26	40
Итого 7 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы производственного мастерства» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

При изучении дисциплины «Основы производственного мастерства» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Хворостов Д.А. 3D Studio Max+VRay. Проектирование дизайна среды [Текст]: учеб. пособие / Хворостов Д.А. - М.: ФОРУМ; ИНФРА-М, 2016. - 272 с.: ил.

2. Зеньковский В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream [Текст]: учеб.пособие / Зеньковский В.А. - М. : ИД ФОРУМ, ИНФРА-М, 2016. - 384 с.+DVD: ил.

3. Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст]: учеб. пособие / Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. - М.: ИНФРА -М, 2015. - 240 с.: ил

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика: учебное пособие / Т.Ю. Казарина. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 104 с. — ISBN 978-5-8154-0337-6. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99298 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты (+DVD с видеокурсом) [Текст] / Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. - СПб.: Питер, 2008. - 992 с.: ил.

3. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. Компьютерная графика и web-дизайн [Текст]: учеб. пособие / Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. - М.: ИД "ФОРУМ"; ИНФРА-М, 2014. - 400 с.: ил. - Библиогр.: с. 372. - ISBN 978-5-8199-05 93-7; 978-5-16-009817-3.

4. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы / С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Ахтямов; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань: Издательство КНИТУ, 2014. – 112 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы производственного мастерства» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library

Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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).

Аудитория с затемнением, со столами, стульями по количеству студентов, оборудованные компьютерами, экраном и проектором

Программное обеспечение: Программа трёхмерного полигонального проектирования 3ds Max.

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Основы производственного мастерства» используются средства и оборудование кафедры.

Компьютерный класс для проведения занятий практического типа, Волоколамское ш.д.9, стр.2 ауд. № 709 учебная мебель: столы- 14 шт., стулья-23 шт., компьютеры-17 шт. с доступом к сети

Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации; методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы, Волоколамское ш.д.9, стр.2 ауд. № 707.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические рекомендации выстроены в соответствии с целями и задачами дисциплины «Основы производственного мастерства», и направлены на решение заявленных в программе дисциплины задач.

12.1. ***Рекомендации для преподавателей дисциплины***

Теоретические знания по дисциплине закрепляются выполнением практических работ, которые призваны развивать художественную инициативу, творческий подход к использованию инструментов 2D, самостоятельность, вариантность мышления и творческую индивидуальность магистрантов.

С этой целью, в подборе тем учебных заданий, в программе курса «Основы производственного мастерства» учитываются специфические задачи, которые ставятся перед студентами в рамках курса «Дизайн-проектирование».

Каждое практическое задание предваряется разъяснениями, в ходе которых перед студентами ставится определенная задача на выполнение данного задания,

излагаются:

- методические,
- общехудожественные,
- технические требования,
- перечень используемого программного инструментария и специфических технологических приемов выполнения задания.

Необходимый «творческий толчок» бакалавры получают, знакомясь и анализируя аналогичные работы по данной теме, выполненные ранее. (Если аналогов по данной теме нет, преподаватель сам готовит их заранее).

Программа курса «Основы производственного мастерства» построена по принципу последовательного усложнения, как осваиваемых инструментальных средств, так и практических заданий, и приемов их выполнения: от изучения интерфейса до создания (на высоком профессиональном уровне) сложных графических работ: таких как оформление графической части проекта и т.д.

12.2. Методические рекомендации к подготовке и проведению практических занятий:

1. Практическая работа № 1

Методические рекомендации: на листе формата А4 в рабочем окне программы Adobe Illustrator или в файле размером 210х 297мм в программе

Photoshop, (по выбору студента), выполняется беспредметная композиция, состоящая из графических примитивов, формирующих на плоскости цветовые или орнаментальные блоки, уравновешенные между собой по массе или объему.

2. Практическая работа № 2

Практическая работа № 3

Методические рекомендации: Знакомство со спецификой получение информации из различных источников, работы и поиска информации в сети Internet. Поисковые системы Yandex и т.д.

3. Практическая работа № 4

Методические рекомендации: максимальное творческое применение изученных инструментов и приемов работы. Вырабатывание умения мыслить и творить с помощью компьютера, рассматривая его, как инструмент, наряду с традиционными художественно-графическими инструментами.

4. Практическая работа № 5**.**

Методические указания. Преподаватель показывает студентам заранее приготовленные им образцы узорчатых заливок, применяемых, например, в технической графике. Это могут быть упорядоченные или неупорядоченные точки, штрихи, имитирующие различные фактуры. Например, пластик, песок, вода, древесина. Каждый студент, при создании своих типов заливок должен соотнести их выполнение с текущим заданием по проекту.

При создании заливки, студентам необходимо решить, к какой фактуре они хотят приблизить свое изображение и где может быть применена созданная ими заливка в их текущей работе по проектированию.

загрузка растрового узора. Эксперимент по наложению одной текстуры на другую.

5. Практическая работа № 6

Методические рекомендации: Работа с исходным изображение дополнение его созданными в программах элементами, создание и трансформация изображения, перемещение, изменение размера, вращение, выравнивание,

зеркальное отображение. дублирование, клонирование, изменение формы простых, отмена и возврат действий; выделение, удаление, работа со слоями.

Выполняя это задание происходит знакомство с интерфейсом программ AI и PS

6. Практическая работа № 7.

Методические рекомендации. На группу выдаются 5—6 образцов (заготовленных преподавателем) графических изображений различных фотографий, портреты крупным планом. Студентам предлагается создать полигональный портрета в программе AI при помощи работы с кривыми, изучение функции заливки и других функций, а так же работы со слоями Студентам предлагается повторить предложенные изображения или выполнить их в соответствии со своим творческим восприятием. Эти графические приемы могут быть использованы в эскизах и демонстрационных рисунках при проектировании промышленных изделий.

7. Практическая работа № 8

Методические рекомендации: К данной практической работе преподаватель

предлагает уже выполненные образцы подобных объектов, проанализировав которые, студент знакомится с приемами создания объема на плоскости при помощи светотеневой моделировки. Предмет (объект) для будущего выполнения студенты выбирают сами, чем поддерживается творческий интерес к выполнению данного задания.

8. Практическая работа № 9.

Методические рекомендации: бакалаврам необходимо познакомиться с различными образцами ранее созданных аналитических таблиц. Далее, по предварительно, оговоренным с преподавателем эскизам в программе Adobe Illustrator рисующими инструментами создается заготовка будущей схемы или таблицы. Весь отобранный и обработанный в программе Photoshop иллюстративный материал, текстовые файлы, подготовленные в текстовом редакторе, экспортируются на поля страницы с таблицей. В рабочем окне

программы Adobe Illustrator ведется основная работа по сортировке и компоновке изобразительных элементов.

9. Практическая работа № 10.

Методические рекомендации: при выполнении практической работы применяется метод рисования по подложке — это когда какое-либо исходное изображение подкладывается на нижний слой, а создаваемое изображение рисуется поверх исходного на другом вышележащем слое. Здесь студентом применяется весь багаж накопленных теоретических знаний и практических навыков, что дает возможность оценить уровень подготовленности студента на данном этапе освоения программы Adobe Illustrator. В качестве исходного изображения может быть использована тематическая библиотека фотографий, заготовленная преподавателем к изучаемой программе, фотографии, предложенные студентами, любые другие изображения и эскизы. При выборе исходного изображения студент должен умозрительно представлять, при помощи каких приемов и инструментов будет выполнена эта практическая работа, т.е. до начала работы создается план последовательности действий. Результатом этой практической работы должно быть приобретение навыков создания стилизованных фонов для изображения или собственно изображений с ярко выраженной текстурой поверхности.

10. Практическая работа № 11.

Методические рекомендации:

закрепления пройденного материала студентам предлагается создать и сделать экранной палитру, состоящую из специфического набора цветов, необходимых для выполнения конкретной работы. Это существенно сокращает рабочее время при создании проекта, особенно в тех случаях, когда используемые цвета отсутствуют в стандартной палитре программы. При работе с цветом на компьютере студентам необходимо объяснить понятие масштабности цвета к изображению. Необходимо грамотно использовать цветовые оттенки, их яркость, насыщенность и контрастность тем самым добиваясь колористической целостности изображения.

11. Практическая работа № 12.

Методические рекомендации: необходимо дополнительное разъяснение в связи со специфическими задачами, решаемыми в процессе построения фигур людей (эргономов) – это связано с необходимостью быстрой перемены поз, созданных эргономов в процессе подготовки графической части проекта.

12. Практическая работа № 13.

Методические рекомендации: В программе Adobe Illustrator или Adobe Photoshop в одном файле заданного формата с разрешением 250 –300 dpi создается контур спроектированного объекта. В работе над заданием применяются технологические приемы использования слоев, техника коллажа – для создания фотореалистичных фактур. Применяются приемы светотеневой моделировки объема.

13. Практическая работа № 14.

Методические рекомендации: Вырабатывается сценарий будущей презентации. В программах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop или программах пакета Microsoft Office создаются и подготавливаются (обрабатываются) различные материалы. В программе Microsoft Power Point создается файл будущей презентации. Методом вставки элемента в созданный файл перемещаются подготовленные файлы различных форматов. Далее последовательно ведется работа над созданием кадров презентации.

14. Практическая работа № 15

Методические рекомендации: Способы выполнения задания

Вариант 1: с объемного объекта в перспективе или изометрии строятся ортогональные проекции и этот процесс демонстрируется в анимационном ролике в формате GIF.

Вариант 2: выполняется анимация на тему проектного задания. Создаются схемы движения или взаимодействия различных частей спроектированного объекта. Результаты демонстрируются в анимационном ролике в формате GIF.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. В.ДВ.03.01 «Организация проектной деятельности»
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

Очная форма обучения
Курс 3
Семестр 6

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	72	2,0
Практические занятия		
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации Зачет: 6 сем.		
Всего	108	3,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч. года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Ампилов В.И.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Организация проектной деятельности» является овладение научными методами управления проектами; овладение проектным мышлением на системном уровне; обеспечение студентов компетенциями в области организации творческой и производственной деятельности дизайнеров и проектных коллективов.

Задачи дисциплины:

- научить графическому языку изложения собственной проектной мысли, общедоступной фиксации творческого замысла, а также искусству демонстрационной графической подачи дизайн-проекта;
- изучение теоретических основ информационных технологий, включая теорию информации для создания мультимедиа;
- изучение принципов организации и теоретических основ использования компьютерных информационных технологий в дизайне мультимедиа.
- познакомить учащихся с методами проведения предпроектных исследований;
- сформировать навыки применения ряда инструментов проектной деятельности;
- изучить особенности влияния различных факторов на проектирование средовых объектов и систем различного функционального назначения;
- изучить специфику этапов процесса проектирования.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.03.01 «Организация проектной деятельности» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

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

а) «Проектирование»;

б) «Введение в специальность»;

в) «История дизайна, науки и техники».

Дисциплина «Организация проектной деятельности» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Организация проектной деятельности», могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), 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

ПК-2 – способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- тенденции развития методов проектной деятельности, а также принципы и этапы разработки концепции мультимедийного проекта;
- технологические основы интерактивного дизайна и способы их визуализации в проектной деятельности;
- основные понятия и термины, используемые в проектной деятельности и специальной литературе;
- специфику различных видов проектной деятельности, методические принципы системного проектирования;
- характерные черты и типы методик проектирования;
- структуру дизайн-проектирования в различных аспектах;
- области применения современных подходов проектной деятельности и управления проектами на примерах мультимедийного проекта.

Уметь:

- работать с техническим заданием на медиа проектирование в рамках организации проектной деятельности;

- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента;

- систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач;

- применять ряд инструментов проектной деятельности на практике;

- планировать проект, определять цель и задачи проекта;

- строить проект, анализировать его результаты и затраты.

Владеть:

- приемами и средствами эффективной визуальной презентации проектного решения в целом и его составляющих;

- навыками обоснования и защиты предлагаемого решения в области мультимедиа и интерактивного дизайна;

- проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;

- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний- методом проектной деятельности;

- навыками подготовки сопроводительной документации.

4. Структура и содержание дисциплины «Организация проектной деятельности»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Предпроектная и проектная деятельность	6	36		18	подготовка и защита презентации

2	Организационные структуры в дизайн-проектировании. Самопозиционирование и самопродвижение	6	36		18	подготовка и защита презентации
	Итого		**72**		**36**	**Зачет**

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Организация проектной деятельности»

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Часы**	**Краткое содержание**	**Формируемые компетенции**
1	Предпроектная и проектная деятельность	2	Понятие «дизайн». Дизайн, как профессия и дизайнерский способ мышления.	ПК-2
2		4	Техническое задание на проектирование.	ПК-2
3		4	Методика по подготовке и проведению предпроектного анализа.	ПК-2
4		4	Аналоги и прототипы, как важная составная часть предпроектного анализа.	ПК-2
5		4	Эффективный мудборд, цель его создания и использования.	ПК-2
6		4	Основные универсальные методы дизайна. Мозговой штурм.	ПК-2
7		4	Основные универсальные методы дизайна. Ассоциативное картирование, интервью, облако слов и т.д..	ПК-2
8		4	Поиск художественного образа.	ПК-2
9		6	Дизайн-концепция проекта	ПК-2
10	Организационные структуры в дизайн-проектировании. Самопозициониро-вание и само-продвижение	2	Свободные и несвободные дизайнеры.	ПК-2
11		2	Общественные организации и профессиональные союзы дизайнеров.	ПК-2
12		2	Создание собственного дизайн-бюро и организация бизнеса.	ПК-2
13		2	Защита интеллектуальной	ПК-2

			собственности и продвижение продукта.	
14		8	Портфолио. Формирование и оформление.	ПК-2
15		4	Договорные отношения.	ПК-2
16		6	Оценка интеллектуальной собственности и стоимости труда в области дизайн-проектирования.	ПК-2
17		6	Фестивали, олимпиады, конкурсы и тендеры.	ПК-2
18		4	Презентация и защита проекта.	ПК-2
	Итого	**72**		

6. Содержание практических занятий

Практические занятия не предусмотрены учебным планом

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Предпроектная и проектная деятельность	18	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
2	Организационные структуры в дизайн-проектировании. Само-позиционирование и само-продвижение	18	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
	Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Организация проектной деятельности» 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 20 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

2 рубежная аттестация – от 0 до 35 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-17	18-21	22	23-24	25-26	27	28-29	30-32	33	35

Посещение аудиторных занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 25 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-12	13-15	16	17	18	19-20	21	22	23	24-25

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 указанной дисциплины «Организация проектной деятельности» предусмотрены лекции, самостоятельная работа и зачет. 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
Реферат	1	12	30
Тест		15	30
Контрольное задание		24	40
Итого 6 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Организация проектной деятельности» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Шимко В.Т., Гаврилина А.А., Гагарина Е.С., Манусевич Ю.П., Микулина Е.В., Стегнова Е.В., Тимофеева Т.А., Шулика Т.О. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Генерирование проектной идеи: Учебное пособие для вузов / под ред. Шимко В.Т. - М.: Архитектура-С, 2016. - 248 с.: ил.Библиогр.: с.

ISBN 978-5-9647-0294-8: 660,00 р

2. Шимко В.Т., Кудряшев Н.К., Никитина Е.В., Смирнов А.В., Уткин М.Ф., Щепетков Н.И. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества (предпосылки, методика, технологии). [Текст]: учеб. пособие для вузов / Шимко В.Т., Кудряшев Н.К., Никитина Е.В., Смирнов А.В., Уткин М.Ф., Щепетков Н.И. - М.: Архитектура-С, 2016. - 240 с.: цв.ил. - Библиогр.: с. 235. - ISBN 978-5-9647-02 83-2: 770,00.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Аристов, А.В. Дизайн-проект. Создание видеопрезентации [Электронный ресурс] / А.В. Аристов. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 73 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73847.

2. Лаврентьев А. Н. История дизайна [Текст]: Учебное пособие / Лаврентьев А. Н. - М.: Гардарики, 2006. - 303 с.: ил., 8 л. цв. ил. - Библиогр.: с. - 319 р.20 к. р

3. Рудич, Л.И. Предпринимательская и инновационная деятельность в сфере культуры и искусства [Электронный ресурс]: учебное пособие / Л.И. Рудич. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2013. — 209 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/45967.

4. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.С. Жданова. — Электрон. дан. —

Москва: ФЛИНТА, 2017. - 196 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com /book/97117.

5. Ермолаев, А. П. Основы пластической культуры архитектора-дизайнера [Текст]: учеб. пособие / А. П. Ермолаев, Т. Шулика, М. Соколова. - М.: Архитектура. - С, 2016. - 416 с.: ил. - 440 р.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Организация проектной деятельности» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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 лекционного типа, учебная мебель: парты; стулья, экран, проектор, ноутбук (компьютер), методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

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

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

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.03.02 «Дизайн как кураторский проект»
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

Очная форма обучения
Курс 3
Семестр 6

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	72	2,0
Практические занятия		
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации Зачет: 6 сем.		
Всего	108	3,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью изучения дисциплины «Дизайн как кураторский проект» является овладение основами кураторской деятельности, средствами и приемами концептуального проектирования мультимедиа. В современном дизайне большая доля проектных разработок связана с интеллектуальными проектами, в состав любого проекта входит такой элемент как проектная концепция. Особенно важен концептуальный подход к проектированию медиа контента и интерактивного дизайна, где от правильно выбранной и сформулированной идеи проекта зависит состав и масштаб объектов проектирования, характер стилевого и композиционного решения, средства выразительности и восприятие уже реализованной работы, формы, сроки и методы реализации, состав целевой аудитории и коммуникативный потенциал работы дизайнера.

Современная дизайнерская практика все чаще подводит художника к необходимости не только тесного сотрудничества с заказчиками, музейными и издательскими работниками, архитекторами, режиссерами и т.д., но и часто включает разработку проекта на уровне авторской идеи, интегрирующей знания и умения многих специалистов в области культуры. Дизайнер становится своеобразным «регулировщиком», формирующим и направляющим потоки образных ассоциаций, информации.

Аналогичные задачи в современной культуре и искусстве решает литератор или критик, искусствовед, автор экспозиции, сценарист и т.д., по сути занимающийся проектированием в сфере культуры и информации и использующий средства и методы дизайна.

Отсюда возникает необходимость в обобщении трансляции этого культурного опыта в сферу дизайна, средового дизайна. Для дизайнера среды необходимо владеть средствами и приемами концептуального проектирования и кураторской деятельности.

Задачи дисциплины:

-познакомить студентов с опытом работы художников, проектировщиков, дизайнеров, редакторов и авторов в сфере культуры, создания целостных издательских, выставочных, музейных и т.п. комплексных проектов;

-раскрыть средства и методы кураторской деятельности в различных областях искусства, культуры, информационных ресурсах, экспозиционной, музейной деятельности;

-обозначить основные структурные элементы проектных концепций, связанных с разработкой подобных проектов;

-показать структуру комплексных проектов в различных сферах культуры.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1. В.ДВ.03.02 «Дизайн как кураторский проект» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

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

а) «Проектирование»;

б) «Академический рисунок»;

в) «История искусств»;

г) «Академическая живопись»;

д) «Пропедевтика»;

е) «Цветоведение и колористика»

Дисциплина «Дизайн как кураторский проект» является предшествующей и необходима для успешного усвоения сопутствующих и последующих дисциплин:

а) «Проектирование»;

б) «Теория и методология дизайна»;

в) «Организация проектной деятельности».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Дизайн как кураторский проект», могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), 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

ПК-2 – способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- тенденции развития методов кураторской деятельности, средствами и приемами концептуального проектирования мультимедиа;
- технологические основы интерактивного дизайна и способы их визуализации в проектной деятельности;
- основные понятия и термины, используемые в проектной деятельности и специальной литературе;
- специфику различных видов проектной деятельности, методические принципы системного проектирования;
- характерные черты и типы методик проектирования;
- структуру дизайн-проектирования в различных аспектах;
- области применения современных подходов кураторской деятельности и управления проектами на примерах мультимедийного проекта.

Уметь:

- работать с техническим заданием на медиа проектирование в рамках организации кураторской деятельности;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента;
- систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач;
- применять ряд инструментов проектной деятельности на практике;
- планировать проект, определять цель и задачи проекта;
- строить проект, анализировать его результаты и затраты.

Владеть:

- приемами и средствами эффективной визуальной презентации проектного решения в целом и его составляющих;

- навыками обоснования и защиты предлагаемого решения в области мультимедиа и интерактивного дизайна;

- проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;

- навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний- методом проектной деятельности;

- навыками подготовки сопроводительной документации.

4. Структура и содержание дисциплины «Дизайн как кураторский проект»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне.	6	18		9	подготовка и защита презентации
2	Кураторский проект и визуальная идентичность	6	18		9	подготовка и защита презентации
3	Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки.	6	18		9	подготовка и защита презентации
4	Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.	6	18		9	подготовка и защита презентации
	Итого		**72**		**36**	**Зачет**

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Дизайн как кураторский проект»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне.	18	Куратор и арт-директор. Место куратора в разработке концепции проекта. Концепция проекта: состав документа. Концептуальное искусство – идея как проект проекта и проект деятельности. Кураторство в музейной деятельности. Идеи и проекты музеев. Соотношение идеи музея и его пространственной организации. (МАК, Вена; МАММ, Москва; Политехнический; Tate modern – идея комнат; Музей науки, (Лондон) и его выставки – инженеры Ренессанса (дидактика через развлечение, выставка про Леонардо Да Винчи); музеи Виктории и Альберта и Строгановского училища как образовательные музеи при художественно-промышленных школах и др. Музеи науки и визуализация науки (макеты, полиэкран и мультимедиа, кинетизм в музее) От экспозиции – до сувенирной лавки – предметы и игрушки, связанные с наукой	ПК-2
2	Кураторский проект и визуальная идентичность	18	Понятие формально-эстетической целостности. Фирменный (визуальный и корпоративный) стиль музея. Проблемы фирменного стиля музейной институции – графические, концептуальные и технологические аспекты. Структура и элементы фирменного стиля. Кураторство в издательской деятельности. Легендарные арт-директоры (А.Бродович, А.Гусев, М.Аникст, Ю.Жуков, В.Медведев, А.Троянкер). Издательские проекты: состав, примеры, стиль (университетские издательские проекты, библиотечки по разным направлениям науки,	ПК-2

			искусства, деятельности). Фирменный стиль издательства: элементы и структура фирменного стиля. Авторская книга художника как кураторский проект, от футуристических книг – к книгам Ирмы Бом и Евгения Корнеева. Кураторские проекты Михаила Карасика (Санкт-Петербург). Единство формы и содержания. Художник как автор и писатель как художник	
3	Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки.	18	Место куратора в системе проектирования выставки. Выставка как кураторский проект (Проект «Ботинки», проекты Погарского – начало от итальянского проекта «кунсткамеры», проекты с модой – Италия, Венецианская биеннале 2015 – стихийные сады, выставки галереи Проун и Марии Лошак). Состав кураторского выставочного проекта (проекты галереи Культпросвет с книгами художника, проект с картами - Испания). Конкретный пример разработки выставки – «В гостях у Родченко и Степановой»: Идея. Состав. Выбор дизайнера или архитектора. Приглашение дизайнера-графика. Проектная идея архитектурного решения: состав, форма представления, мотивы (пластическая основа). Проектная идея графического решения (каталог и система коммуникации). Надзор за исполнением проекта экспозиции. Стиль выставки. Сувенирная продукция. Реклама выставки как оправдание расходов и привлечение целевой аудитории. Стратегия рекламы. (Глянцевые журналы и передачи). Культурная и образовательная программа выставки: лекции и мастер-классы. Выставки и медиа-программы	ПК-2

4	Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.	18	Конкурсы дизайна как кураторские проекты. Обзор тематики конкурсов в дизайне и архитектуре 20-21 века. - архитектурные конкурсы и бумажная архитектура - конкурсы в промышленном дизайне (свет, инструмент дизайнера и т.д.) - конкурсы в графическом дизайне (плакат – социальный плакат, импарт и т.д.) Биеннале современного искссства (Венеция, Кассель как кураторские проекты – подбор художников и экспонатов)	ПК-2
	Итого	**72**		

6. Содержание практических занятий

Практические занятия не предусмотрены учебным планом

7.Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне.	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
2	Кураторский проект и визуальная идентичность	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
3	Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки.	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
4	Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.	9	Индивидуальные домашние задания	ПК-2
	Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Дизайн как кураторский проект» 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 20 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

2 рубежная аттестация – от 0 до 35 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-17	18-21	22	23-24	25-26	27	28-29	30-32	33	35

Посещение аудиторных занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 25 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-12	13-15	16	17	18	19-20	21	22	23	24-25

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 указанной дисциплины «Дизайн как кураторский проект» предусмотрены лекции, самостоятельная работа и зачет. 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
Презентация	1	27	60
Контрольное задание	1	24	40
Итого 6 семестр		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Дизайн как кураторский проект» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Вильчес-Ногерол, А.В. Мультимедиа в эксподизайне: учебное пособие / А.В. Вильчес-Ногерол. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 288 с. — ISBN 978-5-87627-116-7. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99271 (дата обращения: 06.08.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1.Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование [Электронный ресурс]: учебное пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 150 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/99290. —

2.Теоретические проблемы художественно-образного и пространственно-средового взаимодействия архитектуры, дизайна и декоративно-прикладного искусства [Электронный ресурс]: монография. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2014. — 331 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/73826.

3.Шимко В.Т. и др. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества. Учеб. пособие для вузов – «Архитектура - С», 2016 – 240с.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Дизайн как кураторский проект» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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 лекционного типа, учебная

мебель: парты; стулья, экран, проектор, ноутбук (компьютер), методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы, учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Изучение дисциплины «Дизайн как кураторский проект» происходит в процессе участия бакалавров в практических занятиях, на которых в процессе дискуссий происходит изучение теоретического материала, что помогает студентам освоить фундаментальные проблемы дисциплины, овладеть методами научного познания, предложить новейшие достижения научной мысли.

В освоении дисциплины «Дизайн как кураторский проект» дискуссии выполняют методологическую, организационную и информационную функции. В изучении некоторых тем, дискуссии является основным источником информации, так как зачастую в учебниках и учебных пособиях отсутствует материал по отдельным темам дисциплины. На занятиях раскрывается и обсуждается понятийный аппарат дисциплины «Дизайн как кураторский проект», ее проблемы, выстраивается цельное представление о дисциплине, показывается взаимосвязь с другими дисциплинами, включенными в учебный план. Другие формы учебных занятий – защиты презентаций – связаны с дискуссиями и опираются на фундаментальные положения и выводы рассмотренных в них.

Важнейшая роль принадлежит вводной дискуссии на тему «Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне», поскольку именно она готовит студента к восприятию методологии и предмета исследования «Дизайн как кураторский проект». Вводная дискуссия построена таким образом, чтобы дать цельное представление о дисциплине. В ней определяется актуальность, практическая значимость дисциплины в профессиональной подготовке бакалавров дизайна, цели, задачи дисциплины, предлагается список информационных источников. В последующих тематических дискуссиях, включенных в содержание дисциплины «Дизайн как

кураторский проект» последовательно, систематично обсуждается весь теоретический материал.

В дискуссиях обсуждается глубоко осмысленный и методически освоенный на протяжении длительного периода времени материал о месте куратора в разработке концепции проекта и системе проектирования выставочной экспозиции, о современных тенденциях выставочных проектов на примерах ведущих музейных и выставочных российских и зарубежных проектах, о составе кураторского выставочного проекта и особенностях надзора за исполнением проекта экспозиции, о функциях рекламы и вопросах привлечения целевой аудитории к проекту, об особенностях организации культурных и образовательных программ на тематических выставках, о вопросах визуализации экспонатов экспозиций, а так же об особенностях кураторства в издательской и конкурсной деятельности и пр. В дискуссиях раскрывается логическая концепция знаний из тезисов и доказательств, сообщений и аргументов, причин и следствий. Дискуссии, посвященные важнейшим проблемам кураторской деятельности, раскрывают систематизированное содержание различных аспектов кураторской деятельности в определенной логической связи от формулирования концепции кураторского проекта до проектирования экспозиции.

Дискуссии ставят и рассматривают наиболее сложные проблемы кураторской деятельности. В итоговых дискуссиях содержится обзор ключевых идей и учебных целей. В заключительной дискуссии формулируются выводы о достижении целей изучения дисциплины.

Все темы дискуссий логически взаимоувязаны, представляют части единого, цельного курса «Дизайн как кураторский проект». Они ориентированы на разную степень проникновения материл, на последовательность в реализации образовательных целей. Дискуссии являются важнейшей формой обучения дисциплине «Дизайн как кураторский проект». Для повышения эффективности дискуссии используются различные методы и стили обсуждения, а также современные интеактивные средства обучения, видеопрезентации, посещение выставочных площадок и пр.

Эффективной формой организации обучения в высшей школе является разработка и защита презентаций, которые органично сочетаются дискуссиями.

Этот вид учебной деятельности предусматривает самостоятельную проработку студентами отдельных тем и проблем в соответствии с содержанием

учебной дисциплины «Дизайн как кураторский проект» и обсуждение презентации

Разработка и защита презентаций позволяет решать следующие дидактические цели:

- оптимально сочетать дискуссии с систематической самостоятельной учебно-познавательной деятельностью студентов, их теоретическую подготовку с практической;

- развивать умения, навыки умственной работы, творческого мышления, умения использовать теоретические знания для решения практических задач;

- формировать у студентов интерес к научно-исследовательской работе и привлечения к научным исследованиям, которые проводит кафедра «Средовой дизайн»;

- обеспечивать системное повторение, углубление и закрепление знаний студентов по определенной теме дисциплины «Дизайн как кураторский проект»;

- формировать умения и навыки осуществления различных видов будущей профессиональной деятельности;

- осуществлять диагностику и контроль знаний студентов по отдельным разделам и темам программы дисциплины «Дизайн как кураторский проект».

Разработка и защита презентации выполняют следующие основные функции:

- учебную (углубление, конкретизацию, систематизацию знаний, усвоенных во время дискуссий и в процессе самостоятельной подготовки);

- развивающую (развитие логического мышления студентов, приобретение ими умений работать с различными литературными источниками, формирование умений и навыков анализа фактов, явлений, проблем и т.д.);

- воспитательную (воспитание ответственности, работоспособности, воспитание культуры общения и мышления, привитие интереса к изучению конкретной дисциплины и к профессии, формирование потребности рационализации в учебно-познавательной деятельности и организации досуга)

- диагностически-коррекционную и контролирующую (контроль за качеством усвоения студентами учебного материала, выявление пробелов в его усвоении и их преодоления)

Методическая концепция разработки и защиты презентаций, заключается:

- в выдвижении общедидактических требований (научность, доступность, единство формы и содержания, обеспечение обратной связи, проблемность и др.);

- в учете особенностей, обусловленных логикой преподавания дисциплины «Дизайн как кураторский проект» и психолого-педагогических особенностей бакалавров;

- в необходимости обеспечивать высокий уровень мотивации учебной деятельности бакалавров (изучение темы начинается с выяснения ее значение для усвоения дисциплины, будущей профессиональной деятельности и т.д.)

- в необходимости придерживаться принципа профессиональной направленности обучения и осуществления разноуровневых межпредметных связей с другими дисциплинами учебного плана, практическим обучением, обеспечивающим единство системы знаний, умений и навыков.

- в формировании профессиональной культуры, навыков самообразования;

- в обеспечении органического единства теоретического и практического освоения материала;

- в гармоничном сочетании с дискуссионными занятиями и самостоятельной работой студентов.

Основные критерии оценки качества презентации:

1. Целеустремленность - четкое и аргументированное выдвижение научной проблемы, попытка соединить теоретический материал с практическим использованием его в будущей профессиональной деятельности.

2. Планирование - выделение и сообщения студентам главных вопросов, связанных с профилирующими дисциплинами, наличие новинок в списке литературы.

3. Организация - умение начинать и поддерживать дискуссию, конструктивный анализ всех ответов студентов, оптимальная информативность и наполненность учебного времени обсуждением проблем дизайна.

4. Стиль представления презентации - оживленный, с постановкой актуальных вопросов, наличие элементов дискуссии, или вялый, не вызывающий интереса.

5. Отношение студентов к занятию - заинтересованное, конструктивное критическое или отрицательное.

Тематика презентации 1.

Тема 1. Обсуждение кураторских практик, реализованных в России и Европе во второй половине XX века и начале XXI века.

Тема 2. Анализ кураторских практик.

Тема 3. Профессиональные компетенции куратора.

Разработка и представление концепции кураторского проекта.

Состав презентации проекта:

- авторская концепция, отражающая смысловую составляющую проекта и форму его реализации, разработанную с учетом технологических, эстетических, экономических параметров, современных информационных технологий,

- содержание проекта, основанное на концепции и дисплей, раскрывающий организацию коммуникаций;

- эскизы и предварительные списки участников;

-рекламная стратегия.

Самостоятельная работа студентов является важным видом учебной и научной деятельности студента.

Основной целью самостоятельной работы студентов является улучшение профессиональной подготовки, формирование действенной системы фундаментальных и профессиональных знаний, умений и навыков, которые они могли бы свободно и самостоятельно применять в практической деятельности.

В ходе самостоятельной работы студентов решаются следующие задачи:

-углубление и расширение профессиональных знаний;

-формирование интереса к учебно-познавательной деятельности;

-овладение приемами процесса познания;

-развитие познавательных способностей.

Самостоятельная работа - учебная, научно-исследовательская работа, выполняемая во внеаудиторное (аудиторное) время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (при частичном непосредственном участии преподавателя, оставляющем ведущую роль за работой студентов).

Задачами СРС являются:

- систематизация и закрепление полученных теоретических знаний и практических умений;

- углубление и расширение теоретических знаний;

-формирование умений использовать искусствоведческую, справочную и специальную литературу;

- развитие познавательных способностей и активности: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;

- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;

- развитие исследовательских умений;

- использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных занятий на семинарах, на практических и лабораторных занятиях, при написании курсовых и выпускной квалификационной работ, для эффективной подготовки к итоговым зачетам и экзаменам.

Формой самостоятельной работы по дисциплине «Дизайн как кураторский проект», является посещение художественных и специализированных выставок и пр**.**

Выставки являются универсальным средством коммуникации. Во все времена они выполняли важнейшую культурную, социальную и познавательную функции. Сегодня мировой выставочный бизнес — это динамично развивающаяся индустрия, тесно связанная с инновационными предложениями культуры, науки и промышленности. На сегодняшний день выставки выполняют роль интегрированной коммуникации. Многогранность этого явления определяется его социально-культурной, научно-технической и социально-экономической значимостью.

Выставочная деятельность является неотъемлемой частью социокультурной жизни общества, а также одним из факторов, существенно влияющих на формирование профессиональных ориентиров магистров. Выставка - это не только источник информации, но и эффективный инструмент межкультурной коммуникации, где в личном контакте можно почерпнуть значительный объем полезной информации.

В современном обществе информация становится важнейшим стратегическим ресурсом общества и занимает ключевое место в образовании, культуре и экономике. Многоаспектность выставочной информации и специфика применения информационно-коммуникационных технологий в культурном пространстве является неотъемлемой частью образования бакалавров направления «Дизайн».

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

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

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.04.01 «Основы гейм-дизайна»
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 4
Семестр 7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	36	1,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	36	1,0
Зачет: 7 сем		
Всего	72	2,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Ст. преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн»
(протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Основы гейм-дизайна» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования компьютерных игр на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- ознакомление с системным дизайном, контент-дизайном, дизайном уровней, дизайном интерфейсов;
- ознакомление с классификацией компьютерных игр;
- практическое ознакомление со всеми этапами разработки игр;
- получение базовых знаний о разборе масс в гейм-дизайне, дизайне внешнего вида персонажа, концепте цвета;
- ознакомление с возможностями различного программного обеспечения для создания соответствующего контента;
- выполнение дизайн-проекта компьютерной игры на концептуальном и production уровне.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы гейм-дизайна» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Основы гейм-дизайна» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Основы разработки компьютерных игр»,

в) «Основы программирования»,

г) «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы гейм-дизайна» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для

выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать*:*

- методы, принципы и этапы разработки концепции проекта по гейм-дизайну;

- виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера, преимущества и недостатки отдельных графических пакетов;

- особенности работы в графических пакетах обработки векторной и растровой графики, 2d-моделирования и визуализации.

- психолого-педагогические особенности студентов

Уметь:

- работать с техническим заданием на гейм-дизайн с учетом разработанного интерактивного сценария;

- самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности;

- реализовывать задачи компьютерного проектирования, характерные для гейм-дизайна;

- использовать возможности компьютерной техники и программного обеспечения в профессиональной деятельности;

Владеть:

- способностью разрабатывать мультимедийные проекты по гейм-дизайну, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта;

навыками информационно-коммуникативной деятельности; приемами компьютерного мышления;

- навыками практического применения пакетов графических и специальных программ для решения дизайнерских задач;

- навыками использования веб-технологий, Интернета, средствами информационного поиска;

- навыками и умениями в процессе создания формы и содержания игрового процесса (геймплея) разрабатываемой игры.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы гейм-дизайна».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Семестр**	**Виды учебной работы (в часах)**			**Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам**
			Лекции	**Практические работы**	**СРС**	

1	Раздел 1. Вводный. Мобильные игры. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура). Дизайн силуэта. Дизайн внешнего вида. Цветовые пропорции в геймдизайне	7	-	18	18	Задание: графическое упражнение
2	Раздел 2 Материалы. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов). Среда игрового пространства. Игровой сеттинг (среда). Текстурирование (материальность). Дизайн интерьера/экстерьера	7	-	18	18	Задание: графическое упражнение
	Итого 7 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	**Зачет**

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Основы гейм-дизайна» не предусмотрено.

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Раздел 1. Вводный	3	Тема 1. Вводная лекция.	Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль).	ПК-3; ПК-4
2		3	Тема 2.	Мобильные игры.	ПК-3; ПК-4

			Мобильные игры.		
3		3	Тема 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура)	Задание: графическое упражнение (персонаж, техника, архитектура)	ПК-3; ПК-4
4		3	Тема 4. Дизайн силуэта	Задание: графическое упражнение	ПК-3; ПК-4
5		3	Тема 5. Дизайн внешнего вида		ПК-3; ПК-4
6		3	Тема 6. Цветовые пропорции в геймдизайне	Задание: графическое упражнение	ПК-3; ПК-4
7	Раздел 2 Материалы	3	Тема 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов)	Дизайн интерьера/экстерьера	ПК-3; ПК-4
8		3	Тема 8. Среда игрового пространства	Дизайн UI Дизайн уровней Фон	ПК-3; ПК-4
9		3	Тема 9. Игровой сеттинг (среда)	Айдентика (игровой стиль)	ПК-3; ПК-4
10		3	Тема 10. Текстурирование (материальность)	Задание: графическое упражнение	ПК-3; ПК-4
11		8	Тема 11. Дизайн интерьера/экстерьера	Итоговая работа в соответствующем сеттинге	ПК-3; ПК-4
	Итого 7 семестр	**36**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**

Раздел 1. Вводный	18	Индивидуальные творческие задания, Подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Раздел 2 Материалы	18	Индивидуальные творческие задания, Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы гейм-дизайна» 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

Практические дисциплины:
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 предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Основы гейм-дизайна»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы гейм-дизайна» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Зеньковский В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream [Текст] : учеб.пособие / Зеньковский В.А. - М. : ИД ФОРУМ, ИНФРА-М, 2016. - 384 с.+DVD : ил.

2. Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст] : учеб. пособие / Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. - М. : ИНФРА -М, 2015. - 240 с. : ил

3. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. Компьютерная графика и web-дизайн [Текст] : учеб.пособие / Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. - М. : ИД "ФОРУМ"; ИНФРА-М, 2014. - 400 с. : ил. - Библиогр.: с. 372. - ISBN 978-5-8199-05 93-7; 978-5-16-009817-3

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Российское креативное образование в области цифрового искусства в соответствии со стандартами ЕС: сборник материалов Международной научно-практической конференции: материалы конференции. -Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. -408 с. - ISBN 978-5-87627-142-6. - Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. - URL: https://e.lanbook.com/book/99254 (дата обращения: 23.10.2019). -Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика: учебное пособие / Т.Ю. Казарина. - Кемерово: КемГИК, 2016. - 104 с. - ISBN 978-5-8154-0337-6. - Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. - URL: https://e.lanbook.com/book/99298 (дата обращения: 23.10.2019). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты (+DVD с видеокурсом) [Текст] / Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. - СПб.: Питер, 2008. - 992 с.: ил.

4. Муратов, И.И. РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР / И.И. Муратов, Г.М. Давиденко // Аспирант. Приложение к журналу Вестник Забайкальского государственного университета. — 2012. — № 2. — С. 70-72. — ISSN 2074-9155. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL:

https://e.lanbook.com/journal/issue/306131 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Казакова, Н.Ю. Парадигма развития гейм-дизайна как вида проектной деятельности на основании этапов развития аппаратной части / Н.Ю. Казакова // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. — 2016. — № 35. — С. 134-146. — ISSN 2078-1768. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/journal/issue/300108 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы гейм-дизайна» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Основы гейм-дизайна» используются средства и оборудование кафедры.
Кафедра Средовой Дизайн МГХПА им. С.Г. Строганова, имеет помещения для обучения и самостоятельной работы студентов, оснащенные компьютерной техникой с установленным необходимым программным обеспечением.

12. **Методические рекомендации по изучению дисциплины**

Игры уже задают направление развитию технологий и устройств, успешно формируют новые платформы, медийные каналы, способы взаимодействия между людьми и возможности для управления общественным мнением. Они создают особую парадигму сознательного восприятия, позволяя делать из сложного простое и понятное (геймификация).

Игры практически догнали кино по визуальной составляющей и глубине сюжета. Сегодняшняя компьютерная графика позволяет создавать фотореалистичные игровые миры, а вычислительная мощность современных ПК и консолей — выдавать крутую картинку на экраны десктопов или VR-устройств.

Гейм-дизайн - процесс создания формы и содержания игрового процесса (гейм-плея) разрабатываемой игры. Игровой дизайн определяет: набор возможных вариантов, из которых игрок может выбирать во время игры; условия победы и поражения; как игрок контролирует происходящее в игре; как взаимодействует с игровым миром; сложность игры и др.

Цель курса «Гейм-дизайн» - приобретение навыков и умений в процессе создания формы и содержания игрового процесса (гейм-плея) разрабатываемой игры.

Программа по дисциплине «Гейм-дизайн» включает в себя часы практической работы магистров и часы по самостоятельной работе. Принцип самостоятельной работы должен заключаться в следующем: знакомство с рекомендованной литературой, а также изучением

новых возможностей различных компьютерных программ при помощи которых и создаются различные графические модули современной подачи.

Подготовка итогового продукта в гейм индустрии требует предварительной работы: ознакомление с системным дизайном, контент-дизайном, дизайном уровней, дизайном интерфейсов; ознакомление с классификацией компьютерных игр; практическое ознакомление со всеми этапами разработки игр; получение базовых знаний о разборе масс в гейм-дизайне, дизайне внешнего вида персонажа, концепте цвета. В ходе работы над проектом магистры знакомятся с возможностями различного программного обеспечения для создания соответствующего контента, на основе полученных знаний выполнение работы на концептуальном и production уровне.

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

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

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.04.02 «Основы проектирования мультимедиа контента»
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 4
Семестр 7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	36	1,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	36	1,0
Зачет: 7 сем		
Всего	72	2,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 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 № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания мультимедийного визуального контента с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- получение представления о мультимедийных технологиях в экспозиционном творчестве;
- рассмотрение проблемы взаимодействия традиционных и мультимедийных технологий в формировании проектного решения внутреннего наполнения музеев и выставок;
- проведение научно-практического анализа существующих проектных решений в сфере создания различных видов мультимедийного визуального наполнения экспозиции;
- получение практических навыков создания мультимедийного визуального контента с использованием компьютерных технологий;
- изучение практического экспозиционного опыта, учебно-методической литературы, программного обеспечения по рекомендованным дисциплинам учебного плана;
- развитие у обучающегося навыков использования определенного алгоритма действий по созданию мультимедийного контента в дизайне экспозиции;
- развитие индивидуальных и формирование личностных качеств дизайнера, таких как: способность проявлять профессиональную творческую индивидуальность, использовать проектное мышление, формулировать цели и задачи дизайн-проекта, выбирать необходимые методы и средства при создании мультимедийного контента в экспозиции.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы проектирования мультимедиа контента» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Основы проектирования мультимедиа контента» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Основы разработки компьютерных игр»,

в) «Основы программирования»,

г) «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать*:*

- теоретические и методологические основы проектирования медиа-объектов как части экспозиционной среды,
- методы, принципы и этапы разработки концепции мультимедиа контента;
- эстетико-функциональные факторы проектирования мультимедийных экспозиционных решений,
- типологию объективных факторов, влияющих на создание мультимедиа контента в экспозиции
- виды и функциональные характеристики мультимедийного оборудования
- существующие проблемы экспозиционных комплексов

− виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера.

Уметь:

− осуществлять методическую работу по созданию собственной теоретической и практической базы создания мультимедийного контента в экспозиционной среде;

− работать с техническим заданием на разработку концепции мультимедиа контента с учетом разработанного интерактивного сценария;

- анализировать существующие проектные решения;

− выделять достоинства и недостатки в выставочном и музейном мультимедиа контенте;

− использовать инновационные технологии мультимедиа в дизайне выставок и музеев;

− использовать цифровые методы и средства для повышения эффективности мультимедийного контента, вписанного в среду музеев и выставок;

− защищать свой дизайн-проект перед аудиторией, отстаивая собственный эстетические и художественные принципы;

− анализировать возникающие в проектной деятельности объективные и субъективные затруднения, генерировать и реализовывать план действий по их разрешению;

− анализировать экспозиционную деятельность в комплексе с особенностями создания мультимедийного контента в определенных функциональных и эстетических условиях;

− обоснованно выбирать оптимальные формы, методы и средства обучения и воспитания, определять результаты усвоения программного материала, проводя мониторинг качества знаний;

− самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности.

Владеть:

− методами и методиками проектной деятельности в сфере мультимедиа-дизайна экспозиций;

− навыками работы с экспозиционным контентом;

− методикой выбора необходимого для работы музея или выставки цифрового оборудования;

− принципами использования системного подхода для передачи проектного замысла в мультимедиа-дизайне;

− методами и средствами проектирования, адекватными целям и содержанию проектного задания;

− способами повышения эффективности выставочного оборудования и создания визуального контента средствами мультимедиа-дизайна;

− способностью разрабатывать мультимедийный контент;

− современными образовательными технологиями, интерактивными и инновационными методами преподавания.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Семест**	**Виды учебной работы (в часах)**	**Оценочные средства для проведения промежуточной**

		р	Лекции	Практические работы	СРС	аттестации по разделам
1	Научно-аналитический этап Анализ существующих мультимедийных решений визуального контента в сфере экспозиционного дизайна, не менее 10	7	-	18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	Практический этап Выполнение концептуального сценарного плана и раскадровки будущего мультимедийного контента в экспозиционной среде выставки или музея	7	-	18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 7 семестр Форма аттестации			**36**	**36**	**зачет**

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Основы проектирования мультимедиа контента» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Научно-аналитический этап Анализ существующих мультимедийных	3	Экспозиционные технологии и экспозиционный дизайн	Экспозиционные технологии и экспозиционный дизайн, история и теория	ПК-3; ПК-4

	решений				
2	визуального контента в сфере экспозиционного дизайна, не менее 10	3	Опыт проектирования и функционирования визуального мультимедийного контента	Опыт проектирования и функционирования визуального мультимедийного контента	ПК-3; ПК-4
3		3	Мультимедийный контент в мультимедийной среде экспозиции.	Мультимедийный контент в мультимедийной среде экспозиции.	ПК-3; ПК-4
4		3	Анализ существующих решений мультимедийного контента в сфере экспозиционного мультимедиа-дизайна	Анализ существующих решений мультимедийного контента в сфере экспозиционного мультимедиа-дизайна, не менее 10, по функциональным, эргономическим и эстетическим критериям	ПК-3; ПК-4
5		6	Составление сценария мультимедийного наполнения к проекту мультимедиа-дизайна экспозиции	Составление сценария мультимедийного наполнения к проекту мультимедиа-дизайна экспозиции	ПК-3; ПК-4
6	Практический этап Выполнение концептуального сценарного плана и раскадровки будущего мультимедийного контента в экспозиционной среде выставки или музея	18	На основе требований к мультимедиа-контенту и разработанному сценарию необходимо создать концептуальный сценарий визуального контента в виде скетчей и раскадровок. Следует учесть социологически	На основе требований к мультимедиа-контенту и разработанному сценарию необходимо создать концептуальный сценарий визуального контента в виде скетчей и раскадровок. Следует учесть социологические требования к мультимедиа контенту в экспозиции,	ПК-3; ПК-4

			е требования к мультимедиа контенту в экспозиции, эстетическому восприятию образа выставки, эргономический требования экспозиционной среды.	эстетическому восприятию образа выставки, эргономический требования экспозиционной среды. Цели проекта: Проектирование концепции мультимедийного контента в среде экспозиции музея или выставки, достижение эстетической целостности и единого функционального решения, решение задач вариабельности и функциональности мультимедийных решений в среде экспозиции, решение проблем воздействия мультимедийного контента в экспозиционной среде на посетителя.	
	Итого 7 семестр	**36**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Научно-аналитический этап	18	Подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Практический этап	18	Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» 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

Практические дисциплины

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 предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Основы проектирования мультимедиа контента»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Вильчес-Ногерол, А.В. Мультимедиа в эксподизайне : учебное пособие / А.В. Вильчес-Ногерол. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 288 с. — ISBN 978-5-87627-116-7. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99271 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Зеньковский В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream [Текст] : учеб.пособие / Зеньковский В.А. - М. : ИД ФОРУМ, ИНФРА-М, 2016. - 384 с.+DVD : ил.

3. Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст]: учеб. пособие / Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. - М.: ИНФРА -М, 2015. - 240 с.: ил

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика: учебное пособие / Т.Ю. Казарина. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 104 с. — ISBN 978-5-8154-0337-6. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99298 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты (+DVD с видеокурсом) [Текст] / Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. - СПб.: Питер, 2008. - 992 с.: ил.

3. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. Компьютерная графика и web-дизайн [Текст]: учеб.пособие / Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. - М. : ИД "ФОРУМ"; ИНФРА-М, 2014. - 400 с.: ил. - Библиогр.: с. 372. - ISBN 978-5-8199-05 93-7; 978-5-16-009817-3

4. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы / С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Ахтямов; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань: Издательство КНИТУ, 2014. – 112 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713

5. Хворостов Д.А. 3D Studio Max+VRay. Проектирование дизайна среды [Текст]: учеб.пособие / Хворостов Д.А. - М. : ФОРУМ; ИНФРА-М, 2016. - 272 с.: ил.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы проектирования мультимедиа контента» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Основы проектирования мультимедиа контента» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Студентам необходимо ознакомиться:

– с содержанием рабочей программы дисциплины (далее – РПД), с целями дисциплины, методическими разработками по данной дисциплине, имеющимися на образовательном портале и сайте кафедры, с графиком консультаций преподавателей данной кафедры.

Советы по планированию и организации времени, необходимого на изучение дисциплины. Рекомендуемое распределение времени на изучение дисциплины указано в разделе «Структура и содержание дисциплины».

«Сценарий» изучения дисциплины. «Сценарий» изучения дисциплины студентом подразумевает выполнение им следующих действий:

1. Ознакомление с целями и задачами дисциплины.
2. Ознакомление с требованиями к знаниям и навыкам студента.
3. Первичное ознакомление с разделами и темами дисциплины.
4. Ознакомление с распределением времени на изучение дисциплины.
5. Ознакомление со списками рекомендуемой основной и дополнительной литературы по дисциплине.
6. Углублённое ознакомление с разделами и темами дисциплины.
7. Предварительный охват на основе рекомендуемой литературы круга вопросов, актуальных для конкретного занятия.
8. Самостоятельная проработка основного круга вопросов как каждого последующего, так и каждого предыдущего занятия в свободное время между занятиями по дисциплине.
9. Присутствие и творческое участие на лекционных и практических занятиях.
10. Выполнение требований планового текущего и итогового контроля.
11. Уточнение возникающих вопросов на консультации по дисциплине.
12. Непосредственная подготовка к экзамену по дисциплине на основе выданных преподавателем вопросов.

12.1 Рекомендации по подготовке к практическим (семинарским) занятиям

Студентам следует:

− приносить с собой рекомендованную преподавателем литературу к конкретному занятию;

− до очередного практического занятия по рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующий теме занятия;

− при подготовке к практическим занятиям следует обязательно использовать не только лекции, учебную литературу, но и нормативно-правовые акты и материалы правоприменительной практики;

− теоретический материал следует соотносить с правовыми нормами, так как в них могут быть внесены изменения, дополнения, которые не всегда отражены в учебной литературе;

− в начале занятий задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;

− в ходе семинара давать конкретные, четкие ответы по существу вопросов;

− на занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.

12.2 Методические рекомендации по выполнению различных форм самостоятельных домашних заданий

Самостоятельная работа студентов включает в себя выполнение различного рода заданий, которые ориентированы на более глубокое усвоение материала изучаемой дисциплины. По каждой теме учебной дисциплины студентам предлагается перечень заданий для самостоятельной работы.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению.

Студентам следует:

− руководствоваться графиком самостоятельной работы, определенным РПД;

− выполнять все плановые задания, выдаваемые преподавателем для самостоятельного выполнения, и разбирать на семинарах и консультациях неясные вопросы;

− при подготовке к промежуточной аттестации параллельно прорабатывать соответствующие теоретические и практические разделы дисциплины, фиксируя неясные моменты для их обсуждения на плановой консультации.

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

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.05.01 «Motion дизайн»
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 3,4
Семестр 5,6,7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	108	3,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	90	2,5
Форма аттестации Экзамен: 6,7 сем, зачет: 5 сем	54	1,5
Всего	**252**	7,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 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 № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Motion дизайн» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания анимации различных контентов с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- изучение основных этапов истории развития анимации и выдающихся деятелей;
- изучение базовых понятий и терминов анимации;
- изучение технологий анимации и особенностей производственного процесса;
- изучение специфики анимации различных контентов;
- приобретение творческого опыта работы над анимацией в различных техниках.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Motion дизайн» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Motion дизайн» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Теория и методология дизайна»,

в) «Основы производственного мастерства»,

г) «Основы компьютерного моделирования»,

д) «Основы проектирования мультимедиа контента».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Motion дизайн» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные этапы истории становления и развития анимации, базовые понятия и термины;
- методы, принципы и этапы разработки концепции анимации различных контентов;
- свойства различных художественно-изобразительных материалов и возможности их применения в анимационном проекте;
- теоретические и методологические основы проектирования медиа-объектов и использования анимационного продукта;
- особенности драматургии визуальных образов;
- законы механики движения персонажа.

Уметь:

- работать с техническим заданием на медиа-проектирование анимации различных контентов с учетом разработанного интерактивного сценария;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента, используя специальные программное обеспечение;
- определять задачи и требования к разработке анимации в соответствии с выбранной тематикой;
- выявлять рациональные композиционные и художественно-графические приемы решения композиционных задач анимации;

− выстраивать сюжетную и художественную линии в разработке выбранной темы;

− применять анимационный материал при создании анимационного проекта;

− разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного материала;

− прорисовывать и связывать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.

Владеть:

− способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;

− способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиа контента;

− навыками разработки анимационных проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний;

− способностью к образному обобщению и культурой визуального изложения материала в соответствии с современными тенденциями;

− навыками выполнения эскизов и зарисовок анимационного проекта или его отдельных элементов в макете, материале;

− программными средствами автоматизированного проектирования для разработки анимационного проекта;

− средствами построения сюжетной линии, технологиями монтажа, озвучивания;

− способностью читать экспозиционные листы и схемы.

4. Структура и содержание дисциплины «Motion дизайн».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 часа

№ п/	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)	Оценочные средства для проведения

п			Лекции	Практические работы	СРС	промежуточной аттестации по разделам
1	Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства	5	-	12	12	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	Драматургия визуальных образов.	5	-	12	12	Защита практической работы, реферат, творческое задание
3	Механические формы движения.	5	-	12	12	Защита практической работы, реферат, тестирование
	Итого 5 семестр Форма аттестации		-	**36**	**36**	**Зачет**
4	Взаимодействие персонажа и среды.	6	-	18	4	Защита практической работы, реферат, творческое задание
5	Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.	6	-	18	5	Защита практической работы, реферат, творческое задание
			-		27	Экзамен
	Итого 6 семестр Форма аттестации			**36**	**36**	**Экзамен**
6	Компьютерная графика в анимации.	7	-	36	45	Защита практической работы, реферат, тестирование
					27	Экзамен
	Итого 7 семестр Форма аттестации			**36**	**72**	**Экзамен**
	Всего			**108**	**144**	

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Motion дизайн» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Формируемые компетенции

1	Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства	12	Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства	ПК-3; ПК-4
2	Драматургия визуальных образов.	12	Драматургия визуальных образов.	ПК-3; ПК-4
3	Механические формы движения.	12	Механические формы движения.	ПК-3; ПК-4
4	Взаимодействие персонажа и среды.	18	Взаимодействие персонажа и среды.	ПК-3; ПК-4
5	Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.	18	Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.	ПК-3; ПК-4
6	Компьютерная графика в анимации.	36	Компьютерная графика в анимации.	ПК-3; ПК-4
	Итого	**108**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства	12	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Драматургия визуальных образов.	12	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Механические формы движения.	12	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Взаимодействие персонажа и среды.	4	Творческое задание, подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.	5	Творческое задание, подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Компьютерная графика в анимации.	36	Творческое задание, подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**90**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Motion дизайн» 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

Практические дисциплины
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 предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Motion дизайн»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Motion дизайн» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.С. Куркова. — Электрон. дан. - Кемерово: КемГИК, 2016. — 235 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/99305.

2. Петров, А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.А. Петров. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. — 191 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/69358.

3. Анимация персонажа [Электронный ресурс]: учебное пособие / сост. Н. А. Саблина; под ред. Н.Я. Безбородова, Н.В. Стюфляева. — Электрон. дан. — Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. — 55 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115019.

9.2 Дополнительная литература

1. В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

2. Кривуля, Н.Г. История анимации [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Н.Г. Кривуля. — Электрон. дан. — Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2012. — 68 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/69366.

3. Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.Ю. Светлакова. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2014. — 84 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79409.

4. Солин, А.И. Задумать и нарисовать мультфильм [Электронный ресурс] / А.И. Солин, И.А. Пшеничная. — Электрон. дан. — Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2014. — 300 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/94236.

5. Кириллова, Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.Б. Кириллова. — Электрон. дан. — Екатеринбург: УрФУ, 2013. — 154 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/98504.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Motion дизайн» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Motion дизайн» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Задание 1. Изучение специальной литературы и электронных ресурсов по анимации.

Знакомство со специальной литературой и электронными ресурсами является необходимой составляющей социокультурной компетентности бакалавра, которая во многом формирует качество его профессиональной деятельности. На современном этапе развития человечества изучение специализированной литературы и электронных ресурсов остается одним из важнейших средств получения информации. Это не только создает предпосылки для расширения общего образования, но и дает возможность своевременно получать новую информацию, что в современном дизайне и науке является условием успешной профессиональной деятельности. Умение работать с информационными источниками является базовым умением при осуществлении любой профессиональной (практической и научной) деятельности, а самостоятельная работа по повышению квалификации чаще всего связана с изучением специализированной литературы электронных ресурсов.

Изучение специализированной литературы с точки зрения мыслительных процессов, протекает на различных уровнях: от умения понять содержание приблизительно до творческого прочтения, при котором читающий не только воссоздает ход мыслей автора, но и сравнивает, синтезирует прочитанное, принимает или отвергает основную мысль, реорганизует свою мысль или встает на новую точку зрения.

В работе со специализированной литературой и электронными ресурсами могут понадобиться следующие виды чтения:

1. Умение просмотреть книгу, журнал, статью и т. п., чтобы получить самое общее представление о содержании работы в целом, ее теме, основных вопросах,

затрагиваемых в ней, и т. д. - и определить, представляет ли она (или отдельные разделы) интерес для читающего. В данном случае имеет место локализация содержащейся в тексте информации (определение области, к которой она относится), а затем – самая общая ее оценка: "нужно"/"не нужно". В тот момент, когда читающий приходит к отрицательному выводу, чтение соответствующего раздела (отрывка и т. п.) фактически прекращается, и читающий, часто не дочитывая отрывка, переходит к следующему. В случае положительной оценки либо меняется характер чтения, либо читающий берет соответствующий раздел на заметку, чтобы изучить его позднее более внимательно. Аналогичным по своему характеру является чтение-просмотр информационных материалов в поисках определенных данных (формулировок, цифр, определений и т.д.), о которых заведомо известно, что они содержатся в просматриваемой статье, главе книги и т. д. При таком виде чтения у читающего фактически еще нет намерения использовать содержащуюся в тексте информацию, его усилия направлены на то, чтобы определить, есть ли в нем информация, представляющая для него интерес, а отсюда и соответствующая внутренняя установка на степень полноты понимания - понять в самых общих чертах, о чем данная работа (а не что именно сообщается по тому или иному вопросу). Поскольку данный вид чтения связан с просмотром материала, с поисками нужной информации, его называют просмотровым или поисковым чтением.

2. Умение бегло изучить материал для общего ознакомления с содержащейся в нем информацией. Этот вид чтения является как бы чтением для себя, без специальной внутренней установки на обязательное последующее воспроизведение полученной информации. Зная, что та или иная книга, статья и т. д. относится к интересующей области, учащиеся прочитывают ее с целью общего ознакомления с содержанием, причем их должно интересовать не только то, о чем данная работа, но и что именно говорится по тем или иным вопросам. Чтение при этом сопровождается оценкой получаемой информации - "новое" /"известное", "интересно" /"неинтересно", "непонятно" /"понятно" и т. п. Для вынесения такого рода оценки читающий довольствуется пониманием общей линии содержания, аргументации, доказательства и т. д., причем часто не потому, что он не может достичь полного, глубокого понимания, а потому, что оно ему не требуется в данный момент. Однако в случае оценки "новое", "интересно", "непонятно" и др. характер чтения и изучения меняется, так как изменяется отношение читающего к получаемой информации, со всеми вытекающими из этого последствиями. Рассматриваемый вид чтения называют

чтением с общим охватом содержания или ознакомительным, предполагает извлечение из текста основной информации со степенью полноты понимания в пределах 70 – 75 %.

3. Умение максимально полно и точно извлечь из текста содержащуюся в нем информацию. Читающий предполагает, что ему придется впоследствии воспроизводить или использовать в той или иной форме полученную информацию, а это связано с осмыслением информации, ее интерпретацией, установкой на длительное запоминание (всей или части информации) уже в процессе изучения. Так обычно читается литература, представляющая специальный интерес, необходимая для дальнейшей деятельности человека. Этот вид чтения можно назвать изучающим чтением.

В системе обучения бакалавра важное место занимает изучение литературы по специальности. Это способствует своевременному получению новейшей информации в сфере своей профессиональной деятельности необходимой в процессе обучения и профессионального становления.

Задание 2. Разработка анимационной раскадровки к проектному заданию.

Задачи:

- изучение тематической, стилистической, композиционной и пр. составляющих заданной тематики;
- эскизное решение композиционного и пластического и пр. содержания анимации;
- поиск приемов графической стилизации визуальных образов персонажей и фоновой части;
- выбор стиля, приемов и техник анимации соответствующих теме проекта;
- выбор эпизодов и сцен видеоряда анимации;
- уточнение и разработка раскадровки анимации.

Критерии оценки анимации

Критерии	Показатели
Новизна	- актуальность визуальных образов; - новизна художественного решения; - наличие авторского взгляда, - оригинальность сюжетной линии

Степень раскрытия темы	- соответствие содержания сюжета заданной теме; - полнота и глубина раскрытия сюжетной линии; - умение работать с источниками, систематизировать и структурировать материал; - умение обобщать, сопоставлять различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, аргументировать свое анимационное решение; - полнота раскрытия темы; - актуальность и современное прочтение художественно-композиционного решения; - правильность выбора композиционных и художественно-графических приемов решения композиционных задач; - соответствие итогового проекта поставленной цели и современным тенденциям анимационного дизайна; - степень обоснованности применения художественно-композиционных приемов и техник графики (полнота, глубина, всесторонность раскрытия темы); - логичность и эстетические качества анимации, корректность сюжетной линии в разработке выбранной темы; - степень завершенности и целостности анимации; - культура визуального изложения и оформления анимационного материала; - эстетичность визуального ряда;
Соблюдение требований к разработке видеоряда	- грамотность и культура визуального изложения анимации;

13. Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства.

Жанры и формы анимации. Роль аниматора в создании рисованного фильма. Сотрудничество с режиссером, постановщиком, монтажером и пр. смежными специалистами. Знакомство с производственным процессом студии по созданию анимационного фильма. Виды анимации (двух мерная; трёхмерная, анимация, рисованная плоская перекладка, живопись по стеклу, полу объёмная, сыпучие материалы, пластилиновая, кукольная, предметная пиксаляция, игольчатый экран). Типы: коммерческая, независимая, авторская, прикладная, самодеятельная, фабричная анимация. Жанры: беспредметная, абстракция, иллюстративная анимация, альбомная

анимация, фильм ы настроения, поэтическая анимация, музыкальная, клиповая анимация. Терминология анимации (тиамин, спейсинг экспозиционные листы (X-Sheet). Технологии анимации (покадровая, перекладная, кукольная, пластилиновая, 2D/3D, рисованная, цифровая). Методика создания анимационного видео контента.

Тема 2. Драматургия визуальных образов.

Формализация времени, как инструмента работы со сценарием (представление, завязка, кульминация, развязка, финал). Виды экспозиции (кадр, сцена, эпизод). Методы работы с анимацией (ключевой кадр, дополнительный, промежуточный (фазовка). Ритм как средство построения сюжета и влияния на внимание зрителя (монтажные планы, переходы, акценты).

Тема 3. Механические формы движения.

Декоративные композиции с возможностью развития сюжетной линии, статическое переходящее средствами анимации, динамическое равновесие фигур на плоскости со сдвигом для освобождения пространства для движения персонажей. Движение света, цвета и формы пространстве. Разработка схем и запись в экспозиционные листы, движения тел, двигающихся с ускорением, деформацией и с учетом остаточного движения. Понятие упругости и амортизации предмета. Расчет времени падения. Изготовление схемы траектории движения. Пробы движения (расчёт схем, раскадровки движения) съёмка под камерой. Разработка микро-сюжета.

Тема 4. Взаимодействие персонажа и среды.

Масштаб в кадре и «фактический» масштаб. Способы организации пространства для последующего движения в нём персонажей. Оптические зрительные иллюзии. Ритмическая организация мотивов. Движение цветовых контрастов, изменение цвета. Стилизация в изображении фонов для сюжета. Особенности работы камеры. Действие и движение, трансформация объекта или среды. Особенности движения неодушевленного предмета в технике «перекладка». Принципы работы. Подготовка съемочного места. Особенности движения антропоморфного персонажа в технике «перекладка». Разработка сюжета персонажа (марионетки). Объемная анимация. Возможности и особенности техники Stop-m otion. Принципы работы в кадре. Особенности работы с персонажем и предметом в кадре. Съемочная техника. Материалы для создания объемной анимации. Выразительные особенности. Возможности техник и. Разработка сцены персонажа простой декорации. Подготовка рабочего места. Предметная анимация. Особенности и выразительные

возможности технологии. Разработка сюжета. Подготовка съемочного места. Принципы съемки под камерой. Разработка сюжета, персонажей, фоновой части. Выбор техники. Анимация формы, абстрактная анимация, спецэффекты. Работа с текстом, титрами, шрифтами и пр. Стилизация и ее формы (гротеск и реализм, вымысел и достоверность, контекст исторического времени/эпохи).

Тема 5. Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.

Оборудование для съемки и монтажа. Технология съемки. Основные принципы монтажа. Виды видеомонтажа, видеосигналов, форматы цифрового видео. Программные средства для видеомонтажа. Работа с видеофрагментами в программной среде. Цифровые видеоэффекты и видео переходы, автоматизация. Экспорт видеофайла. Виды звуковых сигналов, форматы звуковых файлов. Микрофоны, микрофонные системы и другое звукотехническое оборудование. Технологии озвучивания и перезаписи. Программные средства для записи и обработки звука. Программные приборы обработки звуковых сигналов и автоматизация. Многоканальная запись и обработка звука. Звуковой ряд и изображение - как единый гармоничный ритм видео контента. Музыка, «голос за кадром», диалоги, шумы. Постобработка и коррекция видеопрограмм. Финальная обработка видео. Создание титров. Коррекционные работы. Экспорт.

Тема 6. Компьютерная графика.

Применение компьютерной графики в анимации. Графические редакторы. Векторная. Растровая и трёхмерная графика. Требования к ресурсам компьютера Автоматизированное рабочее место художника компьютерной графики. Создание векторной графики с помощью программы Illustrator. Ос новы работы с программой. Навыки работы с объектами. Работа с кривыми. Создание и редактирование контуров. Работа с цветом. Средства повышенной точности. Оформление текста. Использование спецэффектов. Интерфейс с другим и программами. Печать документа. Свободное рисование. Рисование сложных объектов Создание и использование символов. Создание растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop. Техника выделения областей изображения. Многослойные изображения и принципы работы с ними. Сложный монтаж. Коллаж из нескольких изображений. Техника рисования. Техника ретуширования. Сканирование и коррекция изображения. Создание GJI анимированных изображений. Цифровая живопись Corel Painte. Основы работа с программой. Выделение. Использование слоев. Использование форм. Работа с цветом. Основы рисования. Клонирование, закрашивание, добавление эффектов.

Трассировка растровых изображений с помощью инструментов в векторных программах. Трассировка с помощью программы Corel Trace. Создание двухмерной анимации и графики с помощью программы Adobe Flesh Professional. Знакомство с интерфейсом. Инструментарий и методы создания персонажей. Использование покадровой анимации. Интерполяционная анимация и ее типы. Скелетная анимация. Использование редактора движений для создания анимации. Интерактивные возможности. Работа со звуком и видео. Публикация документов Flash. Создание двухмерной графики и анимации с помощью программы Anime Studio Pro. Знакомство с интерфейсом. Инструментарий и методы создания персонажей. Узловая и скелетная анимация. Использование слоя частиц для создания анимации скоплений объектов. Применение модуля Actions для анимации персонажей. Использование скрипов для создания спецэффектов. Экспорт анимации. Создание трехмерной графики и анимации с помощью программы 3DS MAX. Знакомство с интерфейсом. Создание и трансформация объектов. Сервисные операции. Модификаторы объектов. Основы моделирования. Применение материалов к объектам. Съемочные камеры. Освещение сцены. Освещение открытого пространства. Настройка окружающей среды. Визуализация. Анимация по методу ключевых кадров. Движение объектов по заданной траектории. Использование окна дорожек Track View. Имитация динамики. Возможности модуля Character Studio. Визуализация и видеомонтаж изображений. Создание трехмерной графики и анимации с помощью программы Autodesk Maya. Знакомство с интерфейсом. Базовые примитивы и основные операции с объектами. Деформаторы объектов. Основные способы моделирования объектов. Материалы и текстуры. Освещение сцены. Съемочные камеры. Визуализация. Анимация по методу ключевых кадров. Движение объектов по заданной траектории движения. Использование скелетной анимации. Анимация с помощью деформаторов. Имитация динамики.

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

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

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине: Б1.О.13 «Цветоведение и колористика»

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 1

Семестр 1,2

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации Зачет: 1 сем		
Всего	108	3,0

Москва, 2025 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 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Желондиевская Л.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Цветоведение и колористика» является формирование у студентов целостных теоретических знаний о цвете как органической составляющей дизайна, на основе развития дизайнерского и колористического мышления, дизайнерских способностей.

Задачами дисциплины являются:

а) формирование у студентов целостных теоретических знаний о цвете как органической составляющей дизайна;

б) формирование дизайнерского мышления;

в) развитие колористического мышления и дизайнерских способностей;

г) обучение профессиональным навыкам использования цвета в проектной работе;

д) умение создавать высокохудожественные и гармоничные произведения;

е) воспитание эстетического вкуса.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОП.

Дисциплина Б1.О.13 «Цветоведение и колористика» относится к обязательной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Цветоведение и колористика» необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Академическая живопись»;

б) «Проектирование»

в) «Основы производственного мастерства»

г) «Иллюстрация»

д) «Технологии полиграфии»

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

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

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.

В результате изучения дисциплины студент должен

Знать:

- теоретические и практические приемы работы с колористикой, цветом и цветовыми композициями;
- вопросы образования и восприятия цвета;
- законы цветовых отношений в живописи, свойства цвета;
- типы колорита;
- эстетико-психологические аспекты цвета;
- возможности цвета как средства композиции;

Уметь:

- создавать дизайн-проекты, используя грамотное цветовое и колористическое решение композиции;
- грамотно и правильно владеть законами цветоведения;
- уметь размещать изображаемые объекты в формате плоскости, с учетом оптических (зрительных) иллюзий;
- создавать цветовые гармонии;
- пользоваться цветом в пространстве;

Владеть:

- современным цветовым и колористическим решение композиции при проектировании светового шоу и инсталляции для различных мероприятий;
- цветовой грамотой;
- практическими навыками при составлении цвета;

- способами, приемами и средствами построения на плоскости и в объеме живописных форм.

4. Структура и содержание дисциплины «Цветоведение и колористика»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекция	Семинар (Практическое занятие)	СРС	
1	Свет и цвет.	1		36	18	Контрольное тестирование
2	Работа с цветом и цветовая гармония	2		36	18	Контрольное тестирование
	Итого			**72**	**36**	***Зачет***

5. Содержание лекционных занятий

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Цветоведение и колористика» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий

Учебным планом направления 54.03.01 «Дизайн» предусмотрено 72 часа на проведение практических занятий по дисциплине «Цветоведение и колористика».

Цель проведения практических занятий – применения на практике теоретических положений и правил цветоведения при проектировании дизайна, а также выработка у студентов определенных навыков проведения исследований.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Свет и цвет.	36	Цвет и цветовая гармония	ОПК -4
			Цвет и психология восприятия	ОПК -4
			Основные параметры цвета, терминология	ОПК -4
2	Работа с цветом и цветовая гармония	36	Основные цветовые контрасты	ОПК -4
			Модели поиска цветовой гармонии: интуитивный и цифровой	ОПК -4
	Итого	**72**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

Распределение часов по самостоятельной работе представлено в таблице

Задания и темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Свет и цвет.	18	реферат, доклад	ОПК -4
Работа с цветом и цветовая гармония	18	реферат, доклад, презентация	ОПК -4
Итого	**36**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Цветоведение и колористика» 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 указанной дисциплины «Цветоведение и колористика» в 1 семестре предусмотрены практические работы, тесты, реферат, зачет. 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	5	20	50
Тест		15	25
Реферат		16	25
Итого 1 семестр (зачет):		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Цветоведение и колористика» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу

1. Ломов, С.П. Цветоведение: учебное пособие / С.П. Ломов, С.А. Аманжолов. - Москва: Владос, 2015. - 144 с. - ISBN 978-5-691-02103-9. – Текст: электронный// Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. - URL: https://e.lanbook.com/book/96270 (дата обращения: 09.08.2019). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Казарина, Т.Ю. Цветоведение и колористика: практикум по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Т.Ю. Казарина. - Кемерово: КемГИК, 2017. - 36 с. - ISBN 978-5-8154-0382-6. – Текст: электронный// Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. - URL: https://e.lanbook.com/book/99299 (дата обращения: 09.08.2019). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Пахомова А.Б. Брызгов Н.В. Колористика. Цветовая композиция: практикум: учебно-методическое пособие.-М:В.Шевчук, 2011.-230 с.

2. Ломов, С.П. Цветоведение: учебное пособие для вузов / С.П. Ломов, С.А. Аманжолов. - Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2015. - 152 с.: ил. - (Изобразительное искусство). - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-691-02103-9; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=264038.

3. Омельяненко, Е.В. Основы цветоведения и колористики: учебное пособие / Е.В. Омельяненко; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Южный федеральный университет", Педагогический институт. - 2-е изд., перераб. и доп. - Ростов-на-Дону: Издательство Южного федерального университета, 2010. - 183 с. - ISBN 978-5-9275-0747-4; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=241142.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Цветоведение и колористика» предусмотрено использование электронных источников информации:

1. https://e.lanbook.com
2. http://biblioclub.ru

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 разрабатываются согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматриваются как составная часть рабочей программы и оформлены отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

Аудиторные столы, специализированный методический фонд кафедры, компьютер, проектор для демонстрации практических работ, широкополосный wi-fi для свободного доступа в интернет.

12. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины.

Настоящий курс рассчитан на изучение дисциплины студентами в условиях занятий преподавателя с группой численностью не более 12 человек.

На занятиях излагается теоретический материал курса, проводятся практические занятия под руководством педагога, разъясняются и комментируются домашние задания.

Преподаватель должен строго следить за последовательностью методического ведения работы и требовать от студентов ее профессиональной завершенности.

С целью формирования и развития компетенций, обучающихся предусматривается широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий.

Контроль за работой студентов осуществляется в форме промежуточных аттестаций и итоговых просмотров.

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

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1.В.ДВ.05.02 «Основы разработки компьютерных игр»
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 3,4
Семестр 5,6,7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	108	3,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	90	2,5
Форма аттестации Зачет: 7 сем, экзамен: 8 сем.	54	1,5
Всего	**252**	7,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Ст. преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн»
(протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Основы разработки компьютерных игр» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания контента для игрового движка, для приложений виртуальной и дополненной реальности с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- сформировать у обучающихся комплекс информационно-технологических знаний;
- ознакомить студентов с различными способами и технологическими приёмами создания контента для игрового движка, для приложений виртуальной и дополненной реальности;
- ознакомит с последними тенденциями развития мультимедийных технологий;
- научить работе с компьютерными программами, используемые в современном пайплайне крупных студий по разработке игр.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы разработки компьютерных игр» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Требования к предварительной подготовке обучающегося:

- Цветоведение и колористика;
- Информационные технологии в дизайне;
- Основы производственного мастерства.

Дисциплина «Основы разработки компьютерных игр» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

- «Проектирование»,
- «Основы проектирования мультимедиа контента»,
- «Теория и методология дизайна».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Основы разработки компьютерных игр» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основы компьютерной грамотности, техники работы с компьютером;
- базовый инструментарий ряда компьютерных 2D и 3D программ;
- требования к созданию современной модели для AAA-игры;
- методы, принципы и этапы разработки концепции разработки компьютерных игр;
- теорию моделирования, текстурирования, развертки, ретопологии, риггинга и анимации;
- основные направления для поиска необходимой в работе информации;
- процесс работы в таких программах, как Pixologic Zbrush, 3Ds Max, Substance Painter, Marvelous Designer;
- приёмы и техники процесса цифрового скульптинга;
- основы грамотной визуализации проекта;
- инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач;

− современные тенденции использования дополненной и виртуальной реальностей, игровых сред;

− основные термины, относящиеся к работе в игровой индустрии

***Уметь**:*

− находить нужную информацию в электронных информационных базах;

− создавать различный контент в изучаемых в рамках курса графических пакетах;

− использовать приёмы компьютерного моделирования в рамках проектных дисциплин;

− применять при создании антропоморфных 3D моделей знания, полученные из курсов анатомии, эргономики;

− использовать приёмы композиции при визуализации своих работ;

− грамотно подходить к созданию объёмных моделей полного цикла;

− переносить созданные в 3D редакторе модели в игровой движок и осуществлять в нём их настройку;

− создавать элементы компьютерной игры, виртуальной и дополненной реальности внутри игрового движка.

***Владеть**:*

− способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиа контента компьютерных игр;

− приёмами самостоятельного поиска информации по теме проектирования;

− различными способами решения поставленных задач и проблем;

− приёмами работы с готовыми концептами из сети Internet, а также создания своих собственных концепт-артов;

− знаниями, необходимыми для постоянного самосовершенствования в рамках быстро развивающейся индустрии геймдева;

− объёмом знаний в областях моделирования, текстурирования, работы в игровых движках;

− набором базовых и продвинутых инструментов программ, широко используемых в современной индустрии;

− способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета.

4. Структура и содержание дисциплины «Основы разработки компьютерных игр».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	
1	Изучение цифрового скульптинга..	5	-	18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	Настройка индивидуальной 3D модели для работы в игровом движке.	5	-	18	18	Защита практической работы, реферат, творческое задание
	Итого 6 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	**Зачет**
3	Технологический процесс создания элементов игры и дополненной/виртуальной реальности в среде Unity.	6	**-**	36	9	Защита практической работы, реферат, творческое задание
			-		27	Экзамен
	Итого 6 семестр Форма аттестации			**36**	**36**	**Экзамен**
4	Технологический процесс создания элементов игры и дополненной/виртуальной реальности в среде Unity.	7	-	36	45	Защита практической работы, реферат, тестирование
			-		27	Экзамен

	Итого 7 семестр Форма аттестации			**32**	**72**	**Экзамен**
	Всего			**108**	**144**	

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Основы разработки компьютерных игр» не предусмотрено.

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Изучение цифрового скульптинга.	36	Изучение цифрового скульптинга.	Инструментарий программы Pixologic Zbrush 2018 (или выше). Кисти, Маски, Сабтулы, Dynamesh, Zremesher, Zplugin. Сохранение проекта. Интеграция с другими программами.	ПК-3; ПК-4
2	Настройка индивидуальной 3D модели для работы в игровом движке.	36	Настройка индивидуальной 3D модели для работы в игровом движке.	Визуализация модели средствами рендер-движка. Основы визуализации Chaos Group Vray 3.6 (или выше). Циклорама. Настройка материалов. Настройка освещения. Схемы студийного освещения. Параметры физической камеры. Bucket и Interactive rendering. Рендер-пассы.	ПК-3; ПК-4

3	Технологический процесс создания элементов игры и дополненной/ виртуальной реальности в среде Unity.	36	Технологический процесс создания элементов игры и дополненной /виртуальной реальности в среде Unity.	Особенности работы с виртуальной реальностью. Создание контента для виртуальной реальности при помощи 3ds max и VRay. Панорамы 360, Стереорендер. Интеграция сцены из 3Ds max в Stingray, простое создание виртуального тура. Создание VR сцены в Unity. Создание простой игры для VR при помощи Unity и готовых ассетов. VR меню, VR интерфейс в Unity.	ПК-3; ПК-4
	Итого	**108**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Изучение цифрового скульптинга.	36	Индивидуальное творческое задание, Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Настройка индивидуальной 3D модели для работы в игровом движке.	36	Индивидуальное творческое задание, Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Технологический процесс создания элементов игры и дополненной/виртуальной реальности в среде Unity.	36	Индивидуальное творческое задание, Подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**108**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Основы разработки компьютерных игр» 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

Практические дисциплины
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 предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Основы разработки компьютерных игр»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Основы разработки компьютерных игр» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Хворостов Д.А. 3D Studio Max+VRay. Проектирование дизайна среды [Текст]: учеб.пособие / Хворостов Д.А. - М. : ФОРУМ; ИНФРА-М, 2016. - 272 с.: ил.

2. Зеньковский В.А. 3D моделирование на базе Vue xStream [Текст]: учеб.пособие / Зеньковский В.А. - М. : ИД ФОРУМ, ИНФРА-М, 2016. - 384 с.+DVD: ил.

3. Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст]: учеб. пособие / Каршакова Л.Б, Яковлева Н.Б., Бесчастнов П.Н. - М.: ИНФРА -М, 2015. - 240 с.: ил

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Российское креативное образование в области цифрового искусства в соответствии со стандартами ЕС: сборник материалов Международной научно-практической конференции: материалы конференции. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 408 с. — ISBN 978-5-87627-142-6. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99254 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Этюды культуры: материалы конференции / под редакцией Т.А. Зайцевой. — Томск: ТГУ, 2011. — 236 с. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная

система «Лань» : [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/44916 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика: учебное пособие / Т.Ю. Казарина. — Кемерово: КемГИК, 2016. — 104 с. — ISBN 978-5-8154-0337-6. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/99298 (дата обращения: 23.10.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3. Трюки и эффекты (+DVD с видеокурсом) [Текст] / Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. - СПб.: Питер, 2008. - 992 с.: ил.

5. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. Компьютерная графика и web-дизайн [Текст]: учеб.пособие / Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. - М. : ИД "ФОРУМ"; ИНФРА-М, 2014. - 400 с.: ил. - Библиогр.: с. 372. - ISBN 978-5-8199-05 93-7; 978-5-16-009817-3

6. Ахтямова, С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы / С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова, Р.Б. Атомов. Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». – Казань: Издательство КНИТУ, 2014. – 112 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Основы разработки компьютерных игр» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№ п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в

2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы РГХПУ им. С.Г.Строганова
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	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г.Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г.Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г.Строганова art.biblioclub.ru

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).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Основы разработки компьютерных игр» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Теоретические знания по дисциплине закрепляются выполнением практических работ, которые призваны развивать художественную инициативу, творческий подход к использованию инструментов 3D и 2D, игровых движков, самостоятельность, вариантность мышления и творческую индивидуальность бакалавров.

С этой целью, в подборе тем учебных заданий, в программе курса «Основы разработки компьютерных игр» учитываются специфические задачи, которые ставятся перед студентами в рамках курса.

Каждое практическое задание предваряется разъяснениями, в ходе которых перед студентами ставится определенная задача на выполнение данного задания,

излагаются:

- методические,
- общехудожественные,
- технические требования,
- перечень используемого программного инструментария и специфических технологических приемов выполнения задания.

Необходимый «творческий толчок» бакалавры получают, знакомясь и анализируя аналогичные работы по данной теме, выполненные ранее. (Если аналогов по данной теме нет, преподаватель сам готовит их заранее).

Программа курса «Основы разработки компьютерных игр» построена по принципу последовательного усложнения, как осваиваемых инструментальных средств, так и практических заданий, и приемов их выполнения: от изучения интерфейса и создания простых компьютерных 3D моделей до полноценного интегрирования их в межплатформенную среду разработки компьютерных игр.

Возможно оценивать уровень освоения материала программы курса «Основы разработки компьютерных игр» при помощи оценки выполнения практических контрольных (курсовых) работ или выполнения задания по теме конкретной лекции. Так как задачей курса является обучение бакалавров специфике работы с

программами 3D графики и игровыми движками, то контрольными заданиями могут быть стадии работы над исследованием, проектом и т. д.

Примерная тематика курсовых работ:

- сбор материалов, референсов, подготовка мудборда;
- создание 3D модели;
- рисование эскизов и текстур средствами 2D графики;
- создание анимационных скелетов, подготовка модели под работу с коллайдерами;
- вывод моделей на различные носители.

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

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. О.19 «Информационные технологии в дизайне»
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 1
Семестр 1,2

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	18	0,5
Форма аттестации Экзамен: 1,2 сем	54	1,5
Всего	144	4,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Ст. преп. кафедры «Средовой дизайн»
Иванова Е.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» являются обучение бакалавров профессиональному владению информационными технологиями для формирования изображений – компьютерной графике; системе методов и приемов применения программных средств для поиска (ввода), обработки и отображения графической информации; графическому языку изложения собственной проектной мысли; общедоступной фиксации творческого замысла; искусству демонстрационной графической подачи дизайн-проекта.

Задачи дисциплины:

а) привить способность использовать современные информационные технологии в практике проектирования дизайна интерьера с использованием методов компьютерного моделирования и визуализации проектных решений;

б) научить студента использовать современные аппаратные средства и компьютерные технологии для проектирования светового шоу и инсталляции для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей и визуализации результатов проектирования.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» относится к базовой части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Основы проектирования мультимедиа контента»

б) «Проектирование»

в) «Сториборд»

г) «Основы производственного мастерства»

д) «Основы программирования»

е) «Основы разработки компьютерных игр».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Информационные технологии в дизайне» могут быть использованы при прохождении практик (*учебной, производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-1 – Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- приемы поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа;

- прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли:

а) историю развития вычислительной техники и современные тенденции ее развития;

б) виды программно-аппаратного обеспечения дизайна; основные принципы функционирования вычислительной техники;

в) основные возможности и характеристики вычислительной техники, используемой в дизайне;

г) основные виды программного обеспечения, используемого в дизайне;

д) назначение и интерфейсы различных программных продуктов, используемых в дизайне;

е) принципы сохранения результатов проектирования и открытия ранее созданных проектов;

ж) принципы оформления текстовых документов с использованием текстовых процессоров;

з) принципы создания графических изображений с использованием векторных графических редакторов;

е) основные принципы компьютерной графики и геометрического моделирования;

Уметь:

- применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

- работать в компьютерных программах:

а) выбирать соответствующие программные продукты и аппаратные средства для решения поставленных задач;

б) открывать соответствующие программы и файлы проектов, сохранять файлы результатов проектирования;

в) выполнять и оформлять текстовые документы различного вида с помощью текстового процессора;

г) проводить экономические расчеты и создавать диаграммы с использованием электронных таблиц;

д) представлять графические решения с использованием средств компьютерной графики.

Владеть:

- навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации; использования системного подхода для решения поставленных задач;

- навыками применения цифровых технологий для решения задач профессиональной деятельности:

а) навыками работы на компьютере,

б) основные приемами работы в различных программах компьютерной графики и оформления проектной документации;

в) знаниями по выбору оптимальной конфигурации вычислительной техники для решения поставленных задач;

г) основными приемами создания и оформления проектной документации;

д) информацией о возможностях современных информационных технологий в своей производственной деятельности.

4. Структура и содержание дисциплины «Информационные технологии в дизайне».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Семестр**	**Виды учебной работы (в часах)**			**Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам**
			Лекции	**Практические работы**	**СРС**	
1	Раздел 1. Роль информационных технологий в современном обществе	1	-	9	2	*Защита практической работы, реферат, творческое задание*
2	Раздел 2. Аппаратное обеспечение дизайна	1	-	9	2	*Защита практической работы, реферат, творческое задание*
3	Раздел 3. Аппаратное обеспечение вычислительных операций в дизайне	1	-	9	2	*Защита практической работы, реферат, творческое задание*
4	Раздел 4. Устройства ЭВМ для отображения графической информации	1	-	9	2	*Защита практической работы, реферат, творческое задание*
5	Раздел 5. Устройства для ввода в ЭВМ графической информации	2	-	9	2	*Защита практической работы, реферат, творческое задание*
6	Раздел 6. Программное обеспечение функционирования ЭВМ	2	-	9	2	*Защита практической работы, реферат, творческое задание*

7	Раздел 7. Программное обеспечение для выполнения оформительских работ и сопроводительных документов в дизайне	2	-	9	3	*Защита практической работы, реферат, творческое задание*
8	Раздел 8. Практика выполнения графических построений в векторных графических редакторах.	2	-	9	3	*Защита практической работы, реферат, творческое задание*
					54	**Экзамен**
	итого			**72**	**72**	

5. Содержание практических занятий по темам с указанием формируемых компетенций и используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Часы**	**Тема практического занятия**	**Краткое содержание**	**Формируемые компетенции**
1	*Раздел 1*. Роль информационных технологий в современном обществе	4	Тема 1. Информационные технологии в жизни общества	Понятие информационных технологий. Виды информации и их роль в жизни современного общества. Особенности современного информационного общества. Базы данных и базы знаний. Особенности творческого труда в современном постиндустриальном обществе	*УК-1 ОПК-6*
		5	Тема 2. Информационные технологии в искусстве и дизайне	Виды информационных технологий, их методическое, организационное и аппаратное обеспечение. Современный уровень применения информационных технологий в искусстве и дизайне. Тенденции применения информационных технологий в искусстве и дизайне.	*УК-1 ОПК-6*
2	*Раздел 2*. Аппаратное обеспечение дизайна	9	Тема 3. История создания ЭВМ	Счетные приспособления, использовавшиеся в древние и средние века. Первые попытки создания механических счетных устройств. Счетные машины Лейбница, Паскаля, Декарта, Чебышева. Вычислительная машина Беббиджа - прообраз современных ЭВМ.	*УК-1 ОПК-6*

				Создание первых электронных ЭВМ. Развитие вычислительной техники в СССР и РФ. Тенденции развития ЭВМ в современном мире.	
3	*Раздел 3.* Аппаратное обеспечение вычислительных операций в дизайне	9	Тема 4. Виды ЭВМ и области их применения	СуперЭВМ Универсальные ЭВМ. Графические станции. Персональные ЭВМ. Микропроцессорная техника в различных областях человеческой деятельности.	*УК-1* *ОПК-6*
4	*Раздел 4.* Устройства ЭВМ для отображения графической информации	4	Тема 5. Поколения ЭВМ	1 поколение ЭВМ - элементная база, характеристики, особенности использования. 2 поколение ЭВМ - элементная база, характеристики, особенности использования. 3 поколение ЭВМ - элементная база, характеристики, особенности использования. 4 поколение ЭВМ - элементная база, характеристики, особенности использования. 5 поколение ЭВМ - элементная база, характеристики, особенности использования	*УК-1* *ОПК-6*
		5	*Тема 6.* Информация и ее представление в ЭВМ	Понятие информации в технике и обыденной жизни. Носители информации. Единицы представления информации - бит и байт. Представление информации в компьютере. Системы счисления. Двоичная система счисления.	*УК-1* *ОПК-6*
5	*Раздел 5.* Устройства для ввода в ЭВМ графической информации	4	*Тема 7.* Процессоры ЭВМ, их технические характеристики, области применения и маркировка.	Назначение процессора в ЭВМ. История процессоров и основные производители. Основные термины и технологии процессоров. Особенности архитектуры процессоров различных производителей. Основные технические параметры процессоров.	*УК-1* *ОПК-6*

				Ценовые параметры процессоров и оптимальный выбор процессора для решения практических задач.	
		5	*Тема 8.* Оперативная память ЭВМ, ее технические характеристики, области применения и маркировка.	Назначение оперативной памяти в ЭВМ. Физические принципы работы оперативной памяти. Основные технические характеристики оперативной памяти. Считывание и запись информации в оперативной памяти. Понятие латентности. Многоканальные режимы работы оперативной памяти. Выбор характеристик оперативной памяти для решения конкретных задач.	*УК-1* *ОПК-6*
6	*Раздел 6.* Программное обеспечение функционирования ЭВМ	1	*Тема 9.* Магнитная память ЭВМ, ее технические характеристики, области применения и маркировка.	Виды и особенности использования магнитной памяти в ЭВМ. Физические принципы работы магнитной памяти. Конструкция устройств магнитной памяти и их основные технические характеристики. Обеспечение сохранности данных в устройствах магнитной памяти. Понятие Bad-блока. SMART -технологии сохранения данных. Понятие RAID-массива. RAID-массивы различных уровней. Выбор устройств магнитной памяти для решения конкретных задач.	*УК-1* *ОПК-6*
7		1	*Тема 10.* Оптическая память ЭВМ, ее технические характеристики, области применения и маркировка.	Виды устройств оптической памяти ЭВМ. Физические принципы работы оптических устройств. Запись и считывание данных с оптических устройств. Современные технологии многократной записи данных на оптических устройствах. Основные технические характеристики оптических устройств хранения информации.	*УК-1* *ОПК-6*

				Выбор аппаратного обеспечения оптических устройств для решения конкретных задач.	
8		1	*Тема 11.* Флеш-память ЭВМ, ее технические характеристики, области применения и маркировка.	Физические принципы работы флеш-памяти ЭВМ. Основные технические характеристики флеш-памяти. Преимущества и недостатки флеш-памяти. Использование флеш-памяти в качества SSD-накопителей ЭВМ.	*УК-1* *ОПК-6*
9		1	*Тема 12.* Мониторы, принципы их работы, технические характеристики, области применения и маркировка.	Задачи мониторов и их виды. Принципы работы ЭЛТ мониторов и их основные технические характеристики. Преимущества и недостатки ЭЛТ-мониторов. Принципы работы LCD мониторов и их основные технические характеристики. Преимущества и недостатки LSD-мониторов. Принципы работы PDP мониторов и их основные технические характеристики. Преимущества и недостатки PDP-мониторов. Принципы работы OLED мониторов и их основные технические характеристики. Преимущества и недостатки OLED-мониторов. Принципы выбора монитора для решения конкретных задач.	*УК-1* *ОПК-6*
10		1	*Тема 13.* Принтеры, принципы их работы, технические характеристики, области применения и маркировка.	Задачи принтеров и их виды. Принципы работы механических принтеров, их виды и их основные технические характеристики. Преимущества и недостатки механических принтеров. Принципы работы струйных принтеров и их основные технические характеристики. Преимущества и недостатки струйных принтеров.	*УК-1* *ОПК-6*

				Принципы работы лазерных принтеров и их основные технические характеристики. Преимущества и недостатки лазерных принтеров. Принципы работы сублимационных принтеров и их основные технические характеристики. Преимущества и недостатки сублимационных принтеров. Принципы выбора принтера для решения конкретных задач.	
11		0,5	*Тема 14.* Плоттеры, принципы их работы, технические характеристики, области применения и маркировка.	Задачи плоттеров, их виды и конструктивные исполнения. Принципы работы плоттеров, их виды и их основные технические характеристики. Форматы данных и программное обеспечение для вывода изображений на плоттере. Выбор плоттера для решения конкретных задач.	*УК-1* *ОПК-6*
12		0,5	*Тема 15.* Проекторы, принципы их работы, технические характеристики, области применения и маркировка.	Задачи проекторов, их виды и конструктивные исполнения. Принципы работы проекторов. LSD и DLP технологии формирования изображений в проекторах. Основные технические характеристики проекторов. Выбор проектора для решения конкретных задач.	*УК-1* *ОПК-6*
13		1	*Тема 16.* Сканеры, принципы их работы, технические характеристики, области применения и маркировка.	Задачи сканеров, их виды и конструктивные исполнения. Принципы работы сканеров. CCD и CIS технологии считывания изображений в сканерах. Считывание изображений с прозрачных носителей. ICE - технологии улучшения данных в сканерах. Основные технические характеристики сканеров. Выбор сканера для решения конкретных задач.	*УК-1* *ОПК-6*

14		1	*Тема 17.* Цифровые фотоаппараты, принципы их работы, технические характеристики, области применения и маркировка.	Возможности и применение современных цифровых фотоаппаратов в дизайне. Принципы фиксации изображения в цифровых фотоаппаратах. CCD и CMOS сенсоры цифровых фотоаппаратов. Основные технические характеристики цифровых фотоаппаратов. Форматы сохранения данных в цифровых фотоаппаратах. Особенности RAW-формата. Преобразования форматов.	*УК-1 ОПК-6*
15		0,5	*Тема 19.* Операционные системы ЭВМ, их возможности и особенности.	Назначение операционных систем ЭВМ. Виды операционных систем. Основные операционные системы, их особенности и возможности. Согласование аппаратных возможностей ЭВМ с операционной системой. Лицензионные ограничения использования операционных систем. Открытые системы. Назначение прикладного программного обеспечения ЭВМ. Виды и особенности прикладных программ.	*УК-1 ОПК-6*
16		0,5	*Тема 20.* Прикладное программное обеспечение ЭВМ, их виды, возможности и особенности использования в дизайне.	Особенности выбора прикладных программ для решения конкретных задач дизайна. Согласование аппаратных возможностей ЭВМ с требованиями прикладных программ. Лицензионные ограничения использования прикладных программ. Свободно распространяемые прикладные программы. Пиратское программное обеспечение.	*УК-1 ОПК-6*
17		0,5	*Тема 21.* Прикладное программное обеспечение ЭВМ для 3D - моделирования и 3D - прототипирования, особенности	Задачи и возможности 3D - моделирования в технике и дизайне. Программное обеспечение 3D - моделирования. Классификация систем 3D - моделирования по уровням. Задачи и возможности 3D - прототипирования в технике и дизайне.	*УК-1 ОПК-6*

			использования в дизайне.	Программное обеспечение 3D - протипирования. Классификация технологий 3D - протипирования. Материалы для 3D - протипирования. Аппаратное обеспечение 3D - протипирования. Форматы передачи данных их систем 3D - моделирования в системы 3D - протипирования. Слайсеры.	
18	*Раздел 7.* Программное обеспечение для выполнения оформительских работ и сопроводительных документов в дизайне	3	*Тема 22.* Оформление текстовых и графических документов с использованием текстового процессора Microsoft Word.	Назначение и возможности текстовых процессоров. Возможности и интерфейс текстового процессора Microsoft Word. Открытие и закрытие документов, сохранение данных. Технология создания и форматирования текстовых документов в текстовом процессоре Microsoft Word. Вставка изображений и объектов Word Art в текстовом процессоре Microsoft Word. Создание и оформление таблиц в текстовом процессоре Microsoft Word. Использование векторного редактора изображений Microsoft Picture в текстовом процессоре Microsoft Word.	*УК-1 ОПК-6*
		3	*Тема 23.* Оформление финансовых и графических документов с использованием электронных таблиц Microsoft Exel.	Назначение и возможности электронных таблиц. Возможности и интерфейс электронных таблиц Microsoft Exel. Открытие и закрытие листов, сохранение данных. Технология создания и форматирования данных в электронных таблицах Microsoft Exel. Форматы данных в ячейках Создание диаграмм в электронных таблицах Microsoft Exel. Выбор и редактирование вида диаграмм. Запись арифметических выражений в ячейках электронных таблиц Microsoft Exel. Копирование выражений в ячейках электронных таблицах Microsoft Exel.	*УК-1 ОПК-6*

				Запись логических выражений в ячейках электронных таблиц Microsoft Exel. Использование электронных таблиц Microsoft Exel при оформлении финансовых и пояснительных документов.	
		3	*Тема 24.* Оформление презентацией с использованием Microsoft Power Point.	Назначение и возможности системы подготовки презентаций в Microsoft PowerPoint. Интерфейс системы подготовки презентаций в Microsoft PowerPoint. Открытие и закрытие файлов, сохранение данных. Технология создания презентаций. Выбор и изменение дизайна презентаций в системе Microsoft PowerPoint. Добавление анимации в презентациях. Настройка и показ анимации в презентациях в системе Microsoft PowerPoint. Воспроизведение презентации в системе Microsoft PowerPoint. Настройка параметров воспроизведения. Основные понятия и определения 2D-компьютерной графики. Векторные и растровые компьютерные 2D изображения. Принципы их создания и редактирования. Программы просмотра таких изображений. Преимущества и недостатки векторных и растровых форматов графических изображений. Понятие векторизации растровых изображений. Основные векторные и растровые графические редакторы различных производителей. Особенности их применения в дизайне.	*УК-1* *ОПК-6*
19	*Раздел 8.* Практика выполнения графических построений в векторных	4	*Тема 25.* Основные понятия и определения компьютерной графики. Векторные и	Графический векторный редактор Corel Draw. Примеры работ, выполненных в этом редакторе. Интерфейс векторный редактор Corel Draw. Форматы графических данных. Открытие и закрытие файлов, сохранение данных.	*УК-1* *ОПК-6*

	графических редакторах.		графические редакторы.		
		25	*Тема 26.* Практика выполнения графических работ в векторном редакторе Corel Draw.	Практика выполнения работ в векторном редакторе Corel Draw. Работа с примитивами, линиями, заливками, текстом. Создание и редактирование графических объектов в векторном редактор Corel Draw. Вставка в файл векторного редактора Corel Draw растровых изображений. Настройка параметров и редактирование растровых изображений. Выбор и настройка формата листа в векторном редакторе Corel Draw. Подготовка данных к печати в векторном редактора Corel Draw.	*УК-1* *ОПК-6*
	Итого	**72**			

5. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

Учебным планом проведение практических занятий по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» не предусмотрено.

6. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Раздел 1. Роль информационных технологий в современном обществе	2	Доклад, реферат	*УК-1* *ОПК-6*
Раздел 2. Аппаратное обеспечение дизайна	2	Доклад, реферат	*УК-1* *ОПК-6*
Раздел 3. Аппаратное обеспечение вычислительных операций в дизайне	2	Доклад, реферат	*УК-1* *ОПК-6*

Раздел 4. Устройства ЭВМ для отображения графической информации	2	Индивидуальное занятие	*УК-1* *ОПК-6*
Раздел 5. Устройства для ввода в ЭВМ графической информации	2	Индивидуальное занятие	*УК-1* *ОПК-6*
Раздел 6. Программное обеспечение функционирования ЭВМ	2	Доклад, реферат	*УК-1* *ОПК-6*
Раздел 7. Программное обеспечение для выполнения оформительских работ и сопроводительных документов в дизайне	3	Индивидуальное задание	*УК-1* *ОПК-6*
Раздел 8. Практика выполнения графических построений в векторных графических редакторах.	3	Индивидуальное задание	*УК-1* *ОПК-6*
Итого 1 семестр	**18**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Информационные технологии в дизайне» 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 предусматриваются экзамен, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Информационные технологии в дизайне»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Информационные технологии в дизайне» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Соловьев Н.К. История интерьера. Древний мир. Средние века. М.,2007. (21 экз.).

2. Мак- Крокодейл Чарлз. Убранство жилого интерьера от античности до наших дней. М., 2006. (11 экз. в библиотеке МГХПА).

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Бартенев И.А., Батажкова В.Н. Русский интерьер 18 – 19 вв. Л., 1977. (8 экз. в библиотеке МГХПА). 2. Соловьев Н.К. История русского интерьера. М., 2012. (10 экз.).

3. Соловьев Н.К., Майстровская М.Т., Турчин В. С., Дажина В.Д. Всеобщая история интерьера. М., 2013. (8 экз. в библиотеке МГХПА).

4. Соловьев К.А. Русская осветительная арматура. М., 1950. (10 экз. в библиотеке МГХПА).

5. Демиденко Юлия. Интерьер в России. Традиция, мода, стиль. С.-Петербург. 2000. (6 экз. в библиотеке МГХПА).

6. Иконников А.В. Зарубежная архитектура от «Новой архитектуры до постмодернизма». М.,1982. (5 экз. в библиотеке МГХПА).

7. Кес Д. Стили мебели. М., 1979. (9 экз. в библиотеке МГХПА).

8. Соловьев Н.К. История современного интерьера. М., 2004. (8 экз.).

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Информационные технологии в дизайне» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

1. Официальный сайт Министерства Культуры Российской Федерации http://mkrf.ru.
2. Museum of Modern Art (Moma), официальный сайт http://www.moma.orgi.
3. Museum fuer Moderne Kunst, официальный сайт http://www.mumok.at.
4. Musee d'Orsay, официальный сайт http://www.musee-orsay.fr.
5. Вашингтонская галерея, официальный сайт http://www.nga.gov.
6. Галерея Тейт, официальный сайт http://www.tate.org.uk.

7. Галерея Барбикян, официальный сайт http://www.barbican.org.uk.

8. Музей Метраполитан, официальный сайт http://www.metmuseum.org.

9. Виртуальный гид по Государственному Русскому музею http://rmtour.ru/rus.

10. Информационный портал Артинфо http://www.artinfo.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).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении лабораторных работ по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитории со столами, стульями по количеству студентов, оборудованные компьютером, экраном и проектором, меловая или маркерная доска.

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

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

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. О.21 «Пропедевтика»
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 1
Семестр 1,2

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	216	6
Семинарские занятия	-	-
Самостоятельная работа	81	2,25
Форма аттестации, Экзамен –1, 2сем	63	1,75
Всего	360	10

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Ст. препод. кафедры «Средовой дизайн»
Иванова Е.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Пропедевтика» является знакомство с основами композиции, а также базисным понятием светового эффекта, графики и голограммы, для создания и визуального оформления различных мероприятий, а также обучение законам гармонизации, что позволяет студентам в дальнейшем успешно заниматься организацией сложной объемно-пространственной среды, насыщенной системами объектов.

Задачи дисциплины:

- изучение теоретических основ средового проектирования;
- изучение базовых приемов гармонизации проектного решения в дизайне мультимедиа;
- обучение основам формирования и развития образной составляющей проектирования в дизайне мультимедиа;
- обучение основам развития, детализации, масштабности композиционной составляющей проектного решения;
- изучение основ системного проектирования с учетом художественно-эстетических и технологических задач;
- развитие творческого потенциала и индивидуальности студентов.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Пропедевтика» 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 «Пропедевтика» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал дисциплин, изучаемых паралельно:

- *«Технический рисунок»;*
- *«Цветоведение и колористика»;*
- *«Введение в специальность»;*
- *«Информационные технологии в дизайне».*

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

- *«Основы типографики»;*
- *«Скетчинг»;*
- *«Проектирование»;*
- *«Проектирование в дизайне среды»;*
- *«Организация проектной деятельности»;*
- *«Ивент-дизайн»;*
- «*Основы компьютерного моделирования*».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Пропедевтика» могут быть использованы при прохождении учебно-ознакомительной, проектной, проектно-технологической 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 «Пропедевтика»

УК-1 – способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

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).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

− приемы поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа;

− основные приемы изобразительных средств проектной графики, работу с формой, тоном и цветом, для выражения художественного образа проектной идеи, процесс поискового анализа и синтеза возможных решений и научного обоснования своих предложения при проектировании медиа среды;

− базовые профессиональные термины и понятия дизайна, в частности дизайн мультимедиа;

− основные законы композиции применительно к дизайну мультимедиа;

− фундаментальные законы колористики и возможности применения их при проектировании медиа среды;

− приемы развития композиционного решения;

− о понятии «образность» как содержательной основе проектируемого светового шоу и инсталляции для различных мероприятий;

− способы и методы решения проектных задач с учетом композиционно-образных требований.

2) Уметь:

− применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

− использовать различные тонально-графические и объемно-пространственные художественные техники в практике составления композиций и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта дизайна, последовательно проводить предпроектные изыскания, научно и визуально обосновывать свои предложения;

− решать проблему соответствия формально-пластического и образно-композиционного решения функциональной структуры, связанной с созданием визуального оформления;

− уметь применять в рамках концептуального подхода к проектированию знания новейших стилистических тенденций и направлений;

− находить «образное» решение проектируемого визуального оформления различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей, их яркие выразительные характеристики;

− работать в разнообразных техниках традиционной подачи «от руки», пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной;

− пользоваться приемами макетирования, работать с поисковым и чистовым макетом;

− проводить фотосессии объектов средового дизайна;

− создавать видеопрезентацию проекта в режиме гиф анимации.

3) Владеть:

− навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации; использования системного подхода для решения поставленных задач;

− способностью раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции, преобразовывать концептуальную идею в графический вид; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектировании медиа среды;

− приемами формирования планировочных решений, на основе формальной композиционной структуры;

− основами метода функционального зонирования и предметного наполнения средового пространства;

− приемами проектной графики и цветового решения объемно-пространственной среды;

− принципами построения и выполнения ортогональных и аксонометрических чертежей средовых объектов.

4. Структура и содержание дисциплины «Пропедевтика»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 10 зачетных единиц, 360 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Композиция из геометрических фигур в формате 20х20 см (трансформация линейно-плоскостной композиции в объемно-пространственную)	1	-	72	25	*защита практической работы.*
2	Объемно-пространственная композиция из геометрических	1	-	36	20	

	форм на ограниченной плоскости					
					27	**экзамен**
	Итого 1 семестр **Форма аттестации**		**-**	**108**	**45**	
3	Средовая композиция в ограниченном пространстве.	2	-	108	36	*защита практической работы.*
					36	**экзамен**
	Итого 2 семестр **Форма аттестации**		**-**	**108**	**36**	
	Всего		**-**	**216**	**144**	

5. Содержание лекционных занятий по дисциплине «Пропедевтика»

Лекционные занятия по дисциплине не предусмотрены.

6. Содержание практических занятий по дисциплине «Пропедевтика»

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
			1 семестр	
1	Композиция из геометрических фигур в формате 20х20 см (трансформация линейно-плоскостной композиции в объемно-пространственную)	72	Овладеть навыками и приемами создания уравновешенной линейно-плоскостной композиции в квадрате 200х200 мм из 5-ти спропорционированных по модульной сетке геометрических фигур (круг или половина круга, квадрат или прямоугольник, и равнобедренные или равносторонние треугольники и треугольники с углами: 90, 60 и 30 градусов) с пересечением выбранных фигур на плоскости. Изучить приемы выделения и акцентирования композиционного центра композиции; соподчинения элементов композиции по массам (размеру) и группирование их вокруг композиционного центра. Отработать эскизы (не менее 5-хи) на листах формата А4 в любом графическом материале	*УК-1, ОПК-3*
2	Объемно-пространственная композиция из геометрических форм на ограниченной плоскости	36	Освоить приемы выделения и акцентирования композиционного центра композиции на планшете заданного размера 60х60 см: расположением объектов в пространстве и графическими средствами гармонизации композиции. Освоить приемы соподчинения элементов композиции по массам (размеру) и группирования их вокруг композиционного центра. Определить основные направления движения в созданном средовом пространстве и выражение их графическими средствами гармонизации композиции	*УК-1, ОПК-3*

	Итого 1 семестр	**108**		
			2 семестр	
3	Средовая композиция в ограниченном пространстве.	108	Изучить приемы нанесения масштабной сетки на план, выбрать размерный модуль сетки. Выполнить эскизы композиционных решений в плане, привязать элементы композиции к масштабному и размерному модулю. Выбрать оптимальное решение на основе модульной сетки. Изучить принципы вертикального подъема плана. «Поднять» элементы плана (в графике, по ортогональным чертежам), сообразуясь с объемно-планировочной схемой пространства. Выполнить поисковые макеты – не менее 4-х, на основе утвержденных графических композиций. Выбрать цветовое решение чистового макета с учетом масштаба цвета	*УК-1, ОПК-3*
	Итого 2 семестр	**108**		
	ИТОГО	**216**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Задания и темы выносимые на СРС	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	Композиция из геометрических фигур в формате 20х20 см (трансформация линейно-плоскостной композиции в объемно-пространственную)	20	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	*УК-1, ОПК-3*
2	Объемно-пространственная композиция из геометрических форм на ограниченной плоскости	25	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	*УК-1, ОПК-3*
3	Средовая композиция в ограниченном пространстве	36	Изучение теоретического материала по теме, подготовка к практической работе	*УК-1, ОПК-3*
	Итого	**81**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Пропедевтика» 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 «Пропедевтика» студентами очной формы обучения с 1 и 2 семестры предусмотрены практические работы, содержащие творческие задания и экзамены. 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	30	60
Экзамен		21	40
Итого 1 семестр:	**1**	**51**	**100**
Практическая работа	1	30	60
Экзамен		21	40
Итого 2 семестр:	**1**	**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины *«Пропедевтика»* 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. Шимко В.Т., Гаврилина А.А., Гагарина Е.С., Манусевич Ю.П., Микулина Е.В., Стегнова Е.В., Тимофеева Т.А., Шулика Т.О. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Генерирование проектной идеи.: Учебное пособие для вузов / под ред. Шимко В.Т. - М.: Архитектура-С, 2016. - 248 с.: ил.Библиогр.: с.ISBN 978-5-9647-0294-8: 660,00 р.

3. Шимко В.Т., Кудряшев Н.К., Никитина Е.В., Смирнов А.В., Уткин М.Ф., Щепетков Н.И. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества (предпосылки, методика, технологии). [Текст: учеб. пособие для вузов / Шимко В.Т., Кудряшев Н.К., Никитина Е.В., Смирнов А.В., Уткин М.Ф., Щепетков Н.И. - М.: Архитектура-С, 2016. - 240 с.: цв.ил. - Библиогр.: с. 235. - ISBN 978-5-9647-02 83-2: 770,00 р.

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

Итогом любого проектного задания является создание целостной средовой композиции, способной к функционированию, учитывающей комплекс требований к проектному решению.

Учебный материал преподносится студентам в форме вводных и теоретических занятий, 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 среды», как проектной дисциплины начинается с базовых понятия «среды», «пространства», «комплексного и системного средового проектирования».

Спецификой методической стратегии курса «Пропедевтика» является средовой подход, прием образного раскрытия темы с разработкой сценарной средовой модели на материале композиции из геометрических тел. Особенности пропедевтического знакомства с проектированием средовых объектов влечет за собой своеобразие методики поэтапного выполнения проектов (примерная типовая схема):

- знакомство с темой на вводной лекции, погружающей студентов в область проектируемой тематики: привлечение материалов Методического Фонда кафедры графика, макеты, видеопрезентации); библиографический список специальной литературы по данной теме, методические рекомендации по выполнению задания. 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 композиционного и образного решений, материалы – без ограничений;

- этап утверждения общей концепции и образной идеи проекта;

- эскизирование и поиск 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 создания светового шоу и различных инсталляций.

Объемно-пространственное представление проекта в поисковых макетах.

- отбор образного решения, утверждение плана, чертежей разверток и ортогональных проекций наиболее значимых фрагментов в технике ручной графики;

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

- заключительный этап: композиционное решение графической части, разработка в макете заданного масштаба основной объемно-пространственной структуры проектируемой среды, подготовка электронной презентации проекта и пояснительной записки.

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

УТВЕРЖДАЮ
И.о. проректора по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
_____ В.В. Слепухин

МП

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

По дисциплине Б1. О.24 «Скетчинг»

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

Очная форма обучения

Курс 2

Семестр 3,4

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции		
Практические занятия	72	2,0
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	81	2,25
Форма аттестации Зачет с оц.: 3 сем. Экзамен – 4 сем	27	0,75
Всего	180	5,0

Москва, 2025 г

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Ст.преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн» (протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Скетчинг» является получение теоретических знаний по композиции, психологии, физике цвета, шрифтовой и компьютерной графике для создания различных проектно-графических изображений с применением различных методов, техник и материалов проектной графики.

Графическое мышление для дизайнера является основополагающим фактором творческого процесса. Навыки проектной графики - необходимый этап в процессе графического моделирования и представления проектных идей в учебной художественно-проектной деятельности. Данная дисциплина тесно связана с другими дисциплинами художественно-проектного цикла: рисунком, проектированием, компьютерной графикой и др., помогая решать задачи общей профессиональной подготовки специалиста.

Задачи дисциплины:

— изучение основных теоретических сведений о значении и выразительных графических средствах и приемах эскизирования;

— освоение приемов и способов работы с различными графическими материалами;

— знакомство с основными изобразительными средствами проектной графики, многообразием текстур, фактур и их графическим и цветовым рисунком;

— овладение комплексом умений и навыков владения всем арсеналом средств реализации своих идей в эскизах;

— создание проектных эскизов в различных техниках скетчинга;

— формирование основ для выработки и дальнейшего совершенствования собственного стиля профессиональной графики.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.О.24 «Скетчинг» относится к дисциплинам обязательной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор знаний, умений, навыков и компетенций.

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

а) «Пропедевтика»;

б) «Технический рисунок»;

в) «Академический рисунок»;

г) «Академическая живопись».

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

а) «Формообразование в дизайне»;

б) «Организация проектной деятельности»;

в) «Теория и методология в дизайне»

г) «Проектирование».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Скетчинг», могут быть использованы при прохождении практик (*учебной*, *производственной, преддипломной*), 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

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).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– основы композиции, основные приемы изобразительных средств скетчинга, правила выполнения аксонометрических и ортогональных проекций, перспективных изображений проектируемых объектов;

– особенности скетчинга как средства профессиональной коммуникации;

– основные виды проектных изображений;

– классические материалы, техники и технологии, основные графические принципы сходства и различия между текстурами и фактурами.

Уметь:

– использовать различные тонально-графические и объемно-пространственные художественные техники в практике составления композиций и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта дизайна, последовательно проводить предпроектные изыскания, научно и визуально обосновывать свои предложения, воплощать проектные идеи в эскизах и набросках;

– выбирать и использовать при визуализации развиваемой проектной идеи виды проектных изображений, техники и скетчинга;

– передавать в проектных изображениях фактурно-текстурные характеристики поверхностей, изображаемых в скетчинге объектов;

– анализировать эскизы визуального оформления светового шоу и графики, и получать необходимую информацию для дальнейшей проектной деятельности;

– выполнять ортогональные, аксонометрические и перспективные изображения проектируемых объектов.

Владеть:

– способностью раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции, преобразовывать концептуальную идею в графический вид за счет навыков профессионального графического моделирования, анализа текстуры и фактуры как природного рисунка, а также вариантами гармоничного сочетания одного с другим при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (световые шоу и инсталляции различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей).

4. Структура и содержание дисциплины «Скетчинг»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетные единицы, 180 часов

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	Организационный и ознакомительный этап	3	-	36	36	Визуальный осмотр
2	Содержательно-операционный, практический этап	4	-	36	45	Визуальный осмотр
					27	**Экзамен**
	Итого			**72**	**108**	

5. Содержание лекционных тем занятий

При изучении курса «Скетчинг» лекционные занятия не предусмотрены учебным планом по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

6. Содержание практических занятий

Учебным планом направления 54.03.01 «Дизайн» на проведение практических занятий по дисциплине «Скетчинг» предусмотрено 72 часа.

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	Организационный и ознакомительный этап	1	Основные этапы истории развития проектной графики и скетчинга	ОПК-3
2		2	Скетчи великих архитекторов	ОПК-3
3		3	Понятия «проектирование», «проект», «проектная графика»	ОПК-3
4		3	Виды проектных изображений, цели, задачи особенности	ОПК-3
5		3	Выразительно-изобразительные средства графики и особенности использования в скетчинге.	ОПК-3
6	Стилизация художественно-образного	2	Группы геометрических построений. Ортогональные и аксонометрические проектные изображения	ОПК-3

7	выражения и состояния человека в средовой ситуации	2	Перспективные изображения экстерьеров, элементов световых шоу и инсталляций различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей	ОПК-3
8		2	Стаффаж и антураж	ОПК-3
9		2	Сомасштабность человека и среды	ОПК-3
10		2	Текстура	ОПК-3
11		2	Композиция неглубокого пространства	ОПК-3
12		2	Фактурно-текстурные характеристики поверхностей	ОПК-3
13		2	Воплощение проектных идей в эскизах и набросках	ОПК-3
14		4	Передача проектных изображениях фактурно-текстурные характеристики поверхностей изображаемых в проектной графике объектов	ОПК-3
15		4	Итоговая проектная подача выполненная в смешенной технике (коллаж, компьютерная графика и др.)	ОПК-3
	Итого	**72**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	**Темы, выносимые на самостоятельную работу**	**Часы**	**Форма СРС**	**Формируемые компетенции**
	Организационный и ознакомительный этап	36	Индивидуальные домашние задания	ОПК-3
	Содержательно-операционный, практический этап	45	Индивидуальные домашние задания	ОПК-3
	Итого	**81**		

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Скетчинг» 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 указанной дисциплины «Скетчинг» предусмотрены практические занятия, самостоятельная работа и зачет. 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	15	36	60
Контрольное задание		15	40
Итого 3 семестр (зачет)		**51**	**100**
Практическая работа	15	36	60
Контрольное задание		15	40
Итого 4 семестр (экзамен)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1 Основная литература

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

1. Брызгов Н. В. др. Проектная графика; Практикум, Специальность «Дизайн» - М. МГХПУ 2005 – 157 с.: ил. Цв. Ил. 2.Степанов А.В., Туркус М.А.

2. Объемно-пространственная композиция в архитектуре [Текст]: учебник для вузов / Степанов А.В., Туркус М.А. - М.: Архитектура-С, 2014. - 192 с.: ил. - Библиогр.: с. - 154 р. р.

3. Шимко В.Т., Кудряшев Н.К., Никитина Е.В., Смирнов А.В., Уткин М.Ф., Щепетков Н.И. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специфика средового творчества (предпосылки, методика, технологии). [Текст]: учеб. пособие для вузов / Шимко В.Т., Кудряшев Н.К., Никитина Е.В., Смирнов А.В., Уткин М.Ф., Щепетков Н.И. - М.: Архитектура-С, 2016. - 240 с.: цв.ил. - Библиогр.: с. 235. - ISBN 978-5-9647-02 83-2: 770,00.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Дизайн архитектурной среды: Учебник для вузов. – М.: Архитектура – С, 2005 – 503 с.

2. Эргодизайн промышленных изделий и предметно- пространственной среды: учебн. Пособие / под ред. В. И. Кулайкина, Л. Д. Гайновой. - М.: Впадос; 2009. - 311с. : ил.

3. Заева-Будонская, Е.А. Формообразование в дизайне среды. Метод стилизации: учебное пособие / Е.А. Заева-Будонская, С.В. Курасов. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2008. — 236 с. — ISBN 978-5-8760-045-0. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. — URL: https://e.lanbook.com/book/119778 (дата обращения: 06.08.2019). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Брызгов, Н. В. Творческая лаборатория дизайна. Проектная графика [Текст]: учеб. пособие / Н. В. Брызгав, С. В. Воронежцев, В. Б. Логинов. - М.: Издательство В. Шевчук, 2010. - 192 с.: ил. - 201.21 р.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Скетчинг» использование электронных источников информации:

1. https://e.lanbook.com.

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 лекционного и практического типа.

Учебная мебель: парты; стулья, экран, проектор, компьютер, методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Помещение для самостоятельной работы.

Учебная мебель: столы, стулья, стационарные компьютеры, с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

В художественном проектировании сложились и постоянно развиваются собственные техника и технология — материалы, инструменты, проектный язык, средства и приемы работы. Владеть ими в совершенстве необходимо для успешного решения стоящей перед проектировщиком задачи создать новое, во всех отношениях качественное изделие, полностью реализующее его творческие возможности.

Каждый профессионально сложившийся проектировщик приспосабливает технику и технологию художественного проектирования, методику их применения к своим индивидуальным особенностям и прежде всего к своеобразию своих творческих идей и замыслов. Проектная мысль, как правило, вызревает прежде всего в эскизах, набросках, после чего появляется возможность перевести ее в объемно-пластическую форму. Применение того или иного вида графики зависит от характера проекта и общего композиционного замысла.

Фор-эскизы, архитектурные рисунки, планы, схемы, перспективы тщательно подбираются и в обязательном порядке входят в портфолио,

публикуются вместе с фотографиями

По качеству графической подачи проекта определялся профессионализм автора, его творческий рейтинг.

Программа по дисциплине «Скетчинг» включает в себя часы практической работы бакалавров и часы по самостоятельной работе. Принцип самостоятельной работы должен заключаться в следующем: знакомство с рекомендованной литературой и изучением различных видов графики и техники передачи материала.

В ходе обучения предлагаются выполнить различные упражнения, позволяющие разработать художественно-графическую подачу будущего проекта, применяя различные графические материалы и техники.

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

Р А Б О Ч А Я П Р О Г Р А М М А

ГОСУДАРСТВЕННОЙ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

По дисциплине Б3.01 «Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты»
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 4
Семестр 8

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	36	1,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	153	4,25
Форма аттестации Экзамен: 8 сем	27	0,75
Всего	216	6,0

Москва, 2025 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13.08.2020г по направлению 54.03.01 «Дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2025/2026 уч.года по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн мультимедиа»

Разработчик программы:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Средовой дизайн»
(протокол № 7 от 19.05.2025)
И актуализирована для набора обучающихся 2025/2026 уч.года
(протокол № 7 от 19.05.2025)

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

1. Цель и задачи государственной итоговой аттестации

Государственная итоговая аттестация (ГИА) направлена на оценку компетенций выпускника требованиям профессиональной деятельности в условиях, максимально приближенных к реальным. Таким образом, ГИА заключается в разработке и реализации реального, практического дизайн-проекта.

Задачи ГИА:

- поиск практической проблемной ситуации, требующей решения методами дизайн-мышления;
- разработка прикладного дизайн-проекта, направленного на решение проблемной ситуации;
- всесторонняя оценка результатов дизайн-проектирования с точки зрения соответствия академическим критериям и задачи практической реализации проекта;
- оценка компетенций выпускника с точки зрения его интеграции в практическую проектную деятельность.

2. Виды и объем государственной итоговой аттестации

Трудоемкость Государственной итоговой аттестации составляет 6 зачетных единиц (4 недели) в 8 (восьмом) семестре, включая время на подготовку и защиту выпускной квалификационной работы.

Государственный экзамен не предусмотрен и не проводится.

3. Выпускная квалификационная работа

3.1.Результаты освоения ОП ВО

Таблица 1.

Компетенция		**Планируемые результаты освоения дисциплины**
Код	**Содержание**	
(УК-1)	способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	***Знать*** приемы поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа. ***Уметь*** применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач. ***Владеть*** навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации; использования системного подхода для решения поставленных задач.
(УК-2)	способен определять круг задач в рамках поставленной цели и	***Знать*** основные методы оценки разных способов решения задач в

	выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	рамках поставленной цели; знает действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность. ***Уметь*** анализировать и выбирать оптимальные способы решения задач в зоне своей ответственности; умеет оценивать ресурсы и ограничения и соблюдать правовые нормы при достижении профессиональных результатов. ***Владеть*** навыками выбора оптимального способа решения поставленных задач; навыками работы с нормативно-правовой документацией при разработке и реализации проектов.
(УК-3)	способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	***Знать*** основные приемы и нормы социального взаимодействия. ***Уметь*** работать в коллективе, осуществлять взаимодействие и реализовывать свою роль в команде. ***Владеть*** навыками командной работы.
(УК-4)	способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	***Знать*** основы деловой коммуникации, правила устной и письменной формы речи. ***Уметь*** применять на практике деловую коммуникацию в устной и письменной формах, методы и навыки делового общения на русском и иностранном языках. ***Владеть*** навыками деловой коммуникации на русском и иностранном языках.
(УК-5)	способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	***Знать*** особенности социально-исторического развития различных культур, основные социально-философские подходы; закономерности и трактовки исторических явлений. ***Уметь*** понимать сущность культурного разнообразия в обществе, анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества, уважительно и бережно относиться к национальному и мировому историко-культурному наследию. ***Владеть*** навыками толерантного восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом,

		этическом и философском контекстах; навыками ведения межкультурного и межнационального диалога.
(УК-6)	способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	***Знать*** основные приемы эффективного управления собственным временем. ***Уметь*** контролировать собственное время, реализовывать себя. ***Владеть*** методами самоконтроля, саморазвития и самообразования на протяжении всей жизни.
(УК-7)	способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	***Знать*** виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; научно-практические основы физической культуры, профилактики вредных привычек и здорового образа жизни и стиля. ***Уметь*** применять на практике разнообразные средства физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья и психофизической подготовки; использовать средства и методы физического воспитания для профессионально-личностного развития, физического самосовершенствования, формирования здорового образа и стиля жизни. ***Владеть*** навыками укрепления индивидуального здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
(УК-8)	способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	***Знать*** теоретические основы безопасности жизнедеятельности, виды опасностей, способных причинить вред человеку, и критерии их оценки. ***Уметь*** распознать признаки и последствия опасностей, выбирать методы защиты от опасностей в повседневной жизни и в профессиональной деятельности, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов. ***Владеть о***сновами обеспечения безопасности жизнедеятельности, в том числе при угрозе и

		возникновении чрезвычайных ситуаций.
(УК-9)	способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	***Знать*** базовые понятия дефектологии. ***Уметь*** использовать в профессиональной деятельности знания о людях с особенностями развития. ***Владеть*** навыками инклюзивного взаимодействия
(УК-10)	способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	***Знать*** базовые принципы функционирования экономики и экономического развития. ***Уметь*** использовать экономические знания в различных сферах деятельности, анализировать и обобщать экономическую информацию. ***Владеть*** методами экономического планирования для достижения финансовых целей, а также инструментами управления личными финансами и финансовыми рисками.
(УК-11)	способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	***Знать*** основные понятие коррупционного поведения. ***Уметь*** предупреждать коррупционные риски в профессиональной деятельности. ***Владеть*** навыками нетерпимого отношения к коррупционному поведению, требования законов Российской Федерации.
(ОПК-1)	способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	***Знать*** историю культуры и искусства, историю дизайна науки и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессиональной деятельности. ***Уметь*** ориентироваться в художественных направлениях, стилях, явлениях мировой художественной культуры и искусства и дизайна, анализировать произведения искусства и дизайна в культурно-историческом контексте, определять их эстетическую ценность. ***Владеть*** способностью применять в профессиональной деятельности знания по истории и теории искусства, истории и теории дизайна.

(ОПК-2)	способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	***Знать*** методы работы с научной литературой и информационными ресурсами, способы сбора, анализа и обобщения результатов научных исследований. ***Уметь*** осуществлять сбор, анализ, систематизацию существующих научных достижений в области изучения; выбирать метод исследования и оценивать полученную информацию. ***Владеть*** навыками выполнения отельных видов работ при проведении научных исследований, способностью систематизировать, обобщать и представлять результаты исследования в виде научной статьи или научного доклада; участия в научно-практических конференциях.
(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)	***Знать*** основные приемы изобразительных средств академического рисунка, академической живописи, проектной графики, работу с формой, тоном и цветом, для выражения художественного образа проектной идеи, процесс поискового анализа и синтеза возможных решений и научного обоснования своих предложения при проектировании медиа среды. ***Уметь*** использовать различные тонально-графические и объемно-пространственные художественные техники в практике составления композиций и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта дизайна, последовательно проводить предпроектные изыскания, научно и визуально обосновывать свои предложения. ***Владеть*** способностью способностью раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции, преобразовывать концептуальную идею в графический вид; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектировании медиа среды.
(ОПК-4)	способен проектировать, моделировать, конструировать	***Знать*** теоретические и практические основы

	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	проектирования, объемного моделирования и конструирования, приемы работы с цветом и цветовыми композициями, способы проектной графики, современную шрифтовую культуру. ***Уметь*** создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики. ***Владеть*** средствами современной проектно-эскизной графики , современной шрифтовой культурой при проектировании и конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, а также создании медиа среды.
(ОПК-5)	способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	***Знать*** особенности организации, проведения художественных выставок, профессиональных конкурсов, фестивалей и иных творческих мероприятий. ***Уметь*** решать задачи создания художественного образа с использованием различных элементов и средств композиции, готовить презентации для участия в конкурсах, выставках, фестивалях, оформлять и подготавливать работы для экспонирования. ***Владеть*** приемами и законами композиций, техникой работы с различными материалами для создания изображений, для участия в художественно-творческих мероприятиях.
(ОПК-6)	способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	***Знать*** прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли. ***Уметь*** работать в компьютерных программах. ***Владеть*** навыками применения цифровых технологий для решения задач профессиональной деятельности.
(ОПК-7)	способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и	***Знать*** основные понятия психологии общения с людьми, теоретические основы осуществления педагогической деятельности в сфере образования различных уровней.

	дополнительного образования	***Уметь*** организовать и планировать учебный процесс, ставить цель и педагогические задачи перед обучающимися, использовать современные педагогические технологии, создавать условия для развития творческих способностей обучающихся ***Владеть*** коммуникационными приемами общения и передачи знаний в сфере образования различного уровня
(ОПК-8)	способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	***Знать*** основные направления государственной культурной политики Российской Федерации. ***Уметь*** анализировать нормативно-правовую базу, регулирующую вопросы в области культуры и искусства. ***Владеть*** способностью ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.
(ПК-1)	способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	***Знать*** основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования средовых пространств. ***Уметь*** разрабатывать уникальные образные решения средовых объектов в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий. ***Владеть*** основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе и компьютерного моделирования.
(ПК-2)	способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать*** тенденции развития методов проектной деятельности. ***Уметь*** систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач. ***Владеть*** навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний.
(ПК-3)	способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных	***Знать*** методы, принципы и этапы разработки концепции мультимедийного проекта.

	исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	***Уметь*** работать с техническим заданием на медиа проектирование с учетом разработанного интерактивного сценария ***Владеть*** способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета.
(ПК-4)	способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	***Знать*** инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач. ***Уметь*** разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента, используя специальные программное обеспечение. ***Владеть*** способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиа контента.

3.2.Общие требования к выпускной квалификационной работе

Положение о проведении в РГХПУ им. С.Г. Строганова государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета и программам магистратуры (далее – Положение) разработано в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон), Порядком проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета и программам магистратуры, утвержденным приказом Минобрнауки России от 29 июня 2015 г. № 636, (зарегистрирован в Минюсте 22.07.2015г. № 38132) с изменениями и дополнениями от 09.02.2016г. № 86 (зарегистрирован в Минюсте 02.03.2016г. № 41296), от 28.04.2016г. № 502 (зарегистрирован в Минюсте 24.05.2016г. № 42233); Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, утвержденным приказом Минобрнауки России от 19 декабря 2013 г. № 1367, Федеральными государственными образовательными стандартами, а также на основании Устава федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования

«Российский государственный художественно – промышленный университет им. С.Г. Строганова»

Не позднее, чем за 6 месяцев до даты начала ГИА, каждым обучающимся подписывается лист ознакомления с «Положением о проведении в РГХПУ им.С.Г.Строганова государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования, программам бакалавриата, программам специалитета и программам магистратуры, а также с порядком подачи и рассмотрения апелляций» в действующей редакции *(Приложение 1).* Лист ознакомления хранится в структурном подразделении Университета.

Структурное подразделение Университета утверждает перечень тем выпускных квалификационных работ, предлагаемых обучающимся (далее - перечень тем), и доводит его до сведения обучающихся, путем размещения на сайте Университета и (или) на сайте и информационных стендах структурного подразделения не позднее чем за 6 месяцев до даты начала государственной итоговой аттестации. Перечень тем подлежит ежегодному обновлению с учетом развития науки, культуры, экономики, техники, технологий и социальной сферы.

Закрепление за студентом темы *ВКР* и назначение научного руководителя производиться не позднее даты начала преддипломной практики приказом по Академии.

Утверждение тем ВКР производится на заседании кафедры по личным заявлениям студентов на имя заведующего кафедрой *(Приложение 2).* Студенту может предоставляться право выбора темы ВКР вплоть до предложения своей темы с необходимым обоснованием целесообразности её разработки. По согласованию с заведующим кафедрой и руководителем ВКР возможна корректировка выбранной темы, но не позднее, чем за 1 месяц до даты начала ГИА. Форма заявления *(Приложение 2-1).*

Заявления студентов рассматриваются на заседании кафедры, решение кафедры оформляется протоколом. В решении кафедры фиксируются следующие позиции: утверждение темы ВКР студента (в том числе корректировка темы) согласно заявлению, назначение научного руководителя выпускной работы и, при необходимости, консультанта. Заявления студентов хранятся в делах кафедры. Решение об утверждении тем и назначении научных руководителей передается в деканат факультета и доводится до сведения студентов.

3.3.Руководство и консультирование

Координацию и контроль подготовки ВКР осуществляет руководитель бакалаврской работы (далее – руководитель) являющийся преподавателем кафедры.

Сообщения руководителей о ходе подготовки ВКР заслушиваются на заседании кафедры с приглашением (в отдельных случаях) студентов, работы которых выполняются с нарушением графика или имеют существенные качественные недостатки.

Руководитель ВКР как правило, должен вести дисциплину профессионального цикла соответствующего профиля, иметь ученую степень и (или) ученое звание и (или) быть членом творческого союза и (или) обладать практическим опытом работы по направлению темы дипломного проектирования.

Для руководства отдельными разделами ВКР когда тематика ВКР носит межкафедральный или междисциплинарный характер, могут назначаться консультанты.

Для консультирования могут привлекаться специалисты, не работающие в академии, при условии их утверждения на заседании кафедры, решение кафедры оформляется протоколом. Один НПР может быть руководителем не более 8 выпускных квалификационных работ.

Обязанности научного руководителя выпускной квалификационной работы:

В обязанности руководителя дипломного проекта входит:

а) составление и выдача задания на дипломный проект (Приложение 3);

б) определение плана-графика выполнения дипломного проекта (Приложение 3-1) и контроль его выполнения.

в) определение состава проекта и уровня разработанности проектируемых объектов;

г) оказание помощи в разработке структуры пояснительной записки;

д) консультирование студента по вопросам выполнения дипломного проекта согласно установленному на семестр графику консультаций;

е) определение соответствия проектной работы техническому заданию;

ж) оценка художественных, эргономических и технологических особенностей проекта;

з) формирование вместе со студентом экспозиционной подачи материалов;

и) информирование студента о порядке и содержании процедуры предзащиты и защиты ВКР, о требованиях к студенту;

к) содействие в подготовке проекта ВКР на внутривузовский, всероссийский, международный или иной конкурс (выставку) дипломных проектов;

л) составление письменного отзыва о ВКР (Приложение 4), в котором отражается:

– актуальность и значимость проектной работы;

– степень достижения целей проектирования;

- соответствие содержания работы заданию;

– основные достоинства выпускной квалификационной работы;

– степень самостоятельности и способности обучающегося к исследовательской работе;

- оценка деятельности обучающегося в период выполнения выпускной квалификационной работы;

- достоинства и недостатки оформления текстовой части, графического, демонстрационного, иллюстративного, компьютерного и информационного материала. Соответствие оформления требованиям стандартов;

– наличие возможности внедрения результатов проектирования;

– эстетику проектной работы с описанием основных объектов проектирования;

– обладание автором работы профессиональными знаниями, умениями и навыками;

– недостатки дипломного проекта;

– общее заключение и предлагаемая оценка выпускной квалификационной работы, рекомендация ВКР к защите.

С целью выявления готовности студента к защите на кафедре проводится публичная предзащита ВКР в сроки, установленные кафедрой не позднее, чем за 10 дней до защиты.

3.4.Утверждение задания на ВКР

Задание на ВКР разрабатывается руководителем совместно с выпускающей кафедрой и является нормативным документом, устанавливающим границы и глубину исследования темы, а также сроки представления ВКР на кафедру в завершенном виде.

Задание утверждается на заседании кафедры. Изменение задания производится на заседании кафедры по письменному представлению, подготавливаемому руководителем.

3.5. План-график дипломного проектирования

5.1. План-график выполнения ВКР содержит в себе сведения об этапах работы и о сроках выполнения задания (Приложение 3-1).

5.2. В состав важных этапов работы над дипломным проектом входят:

– Утверждение темы, знакомство с техническим заданием (выданным заказчиком, при его наличии), предварительного состава дипломного проекта; Постановка цели и задач выполнения ВКР;

– Проведение этапа предпроектного анализа; Утверждение состава проекта; Сбор материала по теме дипломного проекта, представление необходимого иллюстративного материала. Представление черновых эскизов по составу проекта;

- Утверждение визуальной концепции дипломного проекта, эскизов по составу проекта, плана пояснительной записки к дипломному проекту; Сбор информации, необходимой для написания пояснительной записки;

– систематизация и обработка материалов ВКР; просмотр и утверждение полного состава проекта в эскизах по составу проекта, поисковых макетов, уточненного плана пояснительной записки и текста в черновом варианте;

- представление полного состава проекта в 2d и 3d визуализации. Утверждение концепции видеопрезентации проекта. Выполнение основных элементов макета. Подготовка чернового варианта пояснительной записки;

– выполнение итоговых графических, видеоматериалов и макетных частей по составу проекта; подготовка отчетных материалов, представляемых в ГЭК, портфолио, Представление эскиза верстки графической подачи и видеопрезентации проекта. Подготовка чернового варианта пояснительной записки в полном объеме;

– предварительная защита дипломного проекта. Проверка и утверждение руководителем плана экспозиции графической части ВКР и принципов развески демонстрационного материала дипломного проекта, чистовых макетов и видеопрезентации. Представление итогового варианта пояснительной записки, доклада к защите. Допуск к защите дипломного проекта по результатам предварительной защиты. Знакомство студента с отзывом руководителя на ВКР.

Подготовка к защите ВКР, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты;

– защита ВКР.

Результаты выполнения плана-графика дипломного проектирования фиксируются в протоколах на специальных просмотрах кафедр. Кафедра может принять решение о переносе сроков защиты дипломного проекта студента, не выполнившего очередной объем работ, обозначенных в плане-графике, на любом этапе после утверждения темы дипломного проектирования.

3.6.Структура ВКР

ВКР состоит из теоретической части (пояснительной записки) и демонстрационного материала.

Пояснительная записка. Структурными элементами пояснительной записки являются:

– титульный лист;

– задание;

– оглавление;

– введение

– основная часть (включающая 2 главы);

– заключение;

– список литературы;

– приложения.

Титульный лист *Пояснительной записки* ВКР должен содержать в себе следующие сведения (образец титульного листа приведен в приложении 4):

– полные наименования вуза, факультета, выпускающей кафедры, формы обучения:

– название вида документа;

– полное название темы дипломного проекта;

– сведения об исполнителе проекта (ФИО студента, номер группы);

– сведения о научном руководителе (ФИО, ученая степень, ученое звание, подпись руководителя);

– сведения о допуске дипломной работы к защите (ФИО, ученая степень, ученое звание и подпись заведующего кафедрой, дата допуска);

– наименование места и год выполнения дипломного проекта.

Задание на ВКР оформляется по форме в двух экземплярах, подписывается научным руководителем, дипломником, заведующим кафедрой. Один экземпляр вкладывается в ВКР, второй остается на кафедре.

Содержание должно содержать в себе перечень структурных элементов дипломного проекта с указанием номеров тех страниц, на которых начинаются такие структурные элементы, в том числе:

– введение;

– главы, параграфы, пункты, подпункты основной части
дипломного проекта;

– заключение;

– список литературы;

– приложения *(Приложение 5)*.

Введение характеризует актуальность и социальную значимость темы, степень ее разработанности в отечественной и мировой практике. Определяются объект, цель и задачи *(всего 2-3 страницы*).

Объект исследования – это процесс или явление в рамках которых находится проблемная ситуация, рассматриваемая в работе.

Цель исследования – планируемый результат проектной работы.

Задачи исследования вытекают из конкретной цели и рассматриваются как основные этапы работы дипломника

Задачи исследования формируются совместно с научным руководителем и совпадают с планом-графиком дипломного проектирования.

Также во введении описывается объем работы.

Основная часть состоит из двух глав. Главы следует делить на параграфы, пункты и подпункты. Каждый элемент членения должен представлять собой законченный в смысловом отношении фрагмент текста с выводами. Обязательным условием для дипломной работы являются логическая связь между главами и последовательное развитие основной идеи темы на протяжении всей работы.

Первая глава состоит из Предпроектного исследования.

В первой главе представляется анализ существующих аналогов в историческом аспекте, в том числе российские и зарубежные аналоги; Проводится анализ современных тенденций дизайна и проектных исследований медиа контента и интерактивного дизайна.

Вторая глава посвящена раскрытию Дизайна выбранной темы проекта.

Во второй главе раскрывается состав проекта, концепция медиа контента и интерактивного дизайна, формируемый на ее основе сценарный план, выбор композиционного и цветового решения и их влияние на художественный образ, техническое обеспечение проекта, система освещения, технико-экономическое обоснование проекта.

Во второй главе помещаются все элементы проектирования с иллюстрациями по тексту и описанием композиционных характеристик каждого объекта проектирования, их назначения, размеров и технических особенностей.

В конструктивно-технологическом разделе описываются технологические особенности реализации проекта, ГОСТы, технологические базы, предполагаемые материалы для создания медиа среды, технологические предложения должны сопровождаться применением информационных цифровых технологий при проектировании медиа среды.

Наиболее значимые технологические разработки входят в демонстрационный раздел дипломного проектирования.

Технико-экономическое обоснование проекта включает в себя предполагаемый расчет стоимости элементов дипломного проектирования.

Компоненты затрат:

– примерная стоимость проектирования (рассчитывается по тарифам, рекомендованным Союзом дизайнеров России);

– стоимость материалов согласно технологическому обоснованию;

– предполагаемые затраты на практическую реализацию проекта.

В данном разделе может быть произведен расчет экономической эффективности предложенных проектных решений, а также приведены потенциальные базы используемых конструктивов и материалов, готовых узлов объектов.

Заключение раскрывает значимость проектной работы для практики. В заключении делаются выводы, характеризующие итоги проделанной работы. Могут быть даны рекомендации по внедрению и развитию результатов проектирования.

Не допускаются повтор выводов, уже сделанных в главах, и описание содержания предыдущих разделов пояснительной записки.

Список литературы.

Список литературы должен соответствовать теме проекта.

Литература должна быть представлена по всем аспектам исследования.

В списке должны быть представлены разнообразные виды изданий: официальные, нормативные, справочные, учебные, научные, производственно-практические.

Не рекомендуется включать в перечень использованной литературы популярные справочники, газеты и журналы, морально устаревшую литературу. При необходимости цитировать эти издания, сведения о них можно приводить в подстрочных ссылках.

На все издания, включенные в список литературы должны быть ссылки в тексте. Список литературы включает бумажные носители, интернет-источники с полным указанием выходных данных.

Приложения призваны дополнить и облегчить восприятие содержания работы и могут включать в себя: иллюстративный материал, фотографии, акты внедрения, таблицы, схемы, отзывы и т. п.

Приложения размещают в конце проекта или — при большом объеме — сшивают отдельно. Приложения должны согласоваться с текстом, иметь нумерационные и тематические заголовки. Нумерация страниц в приложении — общая с основным текстом. В основной части текста должны быть ссылки на приложения.

Приложения к ВКР оформляются на отдельных листах, причем каждое из них должно иметь свой тематический заголовок и в правом верхнем углу страницы надпись «Приложение» с указанием его порядкового номера арабскими цифрами. Характер приложения определяется студентом самостоятельно, исходя из содержания работы. Текст каждого приложения может быть разделен на разделы, подразделы, пункты, подпункты, которые нумеруют в пределах каждого приложения. Приложения должны иметь общую с остальной частью работы сквозную нумерацию страниц.

Требование к объему пояснительной записки ВКР

Текст Пояснительной записки дипломного проекта должен быть переплетен (сброшюрован) в твердую обложку. **Объем пояснительной записки не менее 40 страниц** (с приложениями).

3.7. Требования к оформлению ВКР

ВКР считается завершенной, если она содержит все структурные элементы, включает разработку всех разделов основной части и оформлена в соответствии с требованиями стандартов. Изложение текста и оформление ВКР осуществляется силами самого выпускника в соответствии с требованиями ГОСТ 7.32-2001 [2] и в переплетенном виде представляется на кафедру с приложением электронной версии на CD.

Текст ВКР должен быть выполнен печатным способом с использованием компьютера и принтера на одной стороне белой писчей бумаги стандартного размера (формат А4 - 210´297мм, ГОСТ 9327 [3]). Допускается применение формата А3 при необходимости приведения таблиц и иллюстраций данного формата.

ВКР оформляется в текстовом редакторе Word для Windows, соблюдая следующие размеры полей (расстояние между текстом и краем страницы): правое - не менее 10 мм, верхнее и нижнее - не менее 20 мм, левое - не менее 30 мм.

Межстрочный интервал – 1,5; цвет шрифта должен быть черным, высота букв, цифр и других знаков - не менее 1,8 мм (кегль не менее 12); тип (гарнитура) шрифта для основного текста Times New Romans, начертание литер обычное; абзацный отступ для основного текста стандартный – 1,27 см. Полужирный шрифт не применяется. Форматирование выполняется по ширине. Перенос слов осуществляется в автоматическом режиме.

Разрешается использовать компьютерные возможности акцентирования внимания на определенных терминах, применяя шрифты разной гарнитуры.

Фамилии, названия учреждений, организаций, фирм, название изделий и другие имена собственные в ВКР приводят на языке оригинала. Допускается транслитерировать имена собственные и приводить названия организаций в переводе на язык отчета с добавлением (при первом упоминании) оригинального названия. Сокращение русских слов и словосочетаний в отчете - по ГОСТ 7.12 [4].

Оформление ВКР должно соответствовать требованиям следующих стандартов: ГОСТ 2.105-95 ЕСКД. Общие требования к текстовым документам; ГОСТ 7.32-2001 СИБИД. Отчет о научно-исследовательской работе. Структура и правила оформления; ISO 5966-82. Документация. Оформление научных и технических отчетов; ГОСТ 543-77. Числа. Правила записи и округления; ГОСТ 7.1- 84 СИБИД. Библиографическое описание документа. Общие требования и правила составления.

Нумерация разделов

В целях более четкого изложения содержания ВКР ее основной текст подразделяется на структурные элементы (см. п. 3). Каждый структурный элемент следует начинать с новой страницы. Заголовки структурных элементов следует располагать в середине строки без точки в конце и печатать прописными буквами, не подчеркивая.

Основную часть ВКР следует делить на разделы, подразделы и пункты. Пункты, при необходимости, могут делиться на подпункты. При делении текста ВКР на пункты и подпункты необходимо, чтобы каждый пункт содержал законченную информацию.

Разделы, подразделы следует нумеровать арабскими цифрами и записывать жирным шрифтом с абзацного отступа.

Разделы должны иметь порядковую нумерацию в пределах всего текста, за исключением приложений. Например, 1, 2, 3 и т.д.

Номер подраздела включает номер раздела и порядковый номер подраздела или пункта, разделенные точкой. Например – 1.1, 1.2, 1.3 и т.д.

Номер подпункта включает номер раздела, подраздела, пункта и порядковый номер подпункта, разделенные точкой. Например - 1.1.1.1, 1.1.1.2, 1.1.1.3 и т.д.

После номера раздела, подраздела, пункта и подпункта в тексте точку не ставят.

Структурные элементы «ВВЕДЕНИЕ», «СОДЕРЖАНИЕ» и «ЗАКЛЮЧЕНИЕ» номеров не имеют.

Разделы, подразделы должны иметь заголовки, в которых кратко отражается основное содержание текста. Пункты, как правило, заголовков не имеют. Заголовки должны четко и кратко отражать содержание разделов, подразделов.

Заголовки разделов, подразделов и пунктов следует печатать с абзацного отступа с прописной буквы без точки в конце, не подчеркивая. Если заголовок состоит из двух предложений, их разделяют точкой.

Нумерация страниц

Страницы ВКР следует нумеровать арабскими цифрами, соблюдая сквозную нумерацию по всему тексту отчета. Номер страницы проставляют в центре нижней части листа без точки.

Титульный лист включают в общую нумерацию страниц отчета. Номер страницы на титульном листе не проставляют.

Иллюстрации и таблицы, расположенные на отдельных листах, включают в общую нумерацию страниц ВКР.

Иллюстрации и таблицы на листе формата А3 учитывают, как одну страницу.

Иллюстрации

Иллюстрации (чертежи, графики, схемы, компьютерные распечатки, фотоснимки) следует располагать в ВКР непосредственно после текста, в котором они упоминаются впервые, или на следующей странице.

Иллюстрации могут быть в компьютерном исполнении, в том числе и цветные. На все иллюстрации должны быть даны ссылки в тексте ВКР.

Чертежи, графики, диаграммы, схемы, иллюстрации, помещаемые в отчете, должны соответствовать требованиям государственных стандартов Единой системы конструкторской документации (ЕСКД).

Иллюстрации, за исключением иллюстраций приложений, следует нумеровать арабскими цифрами сквозной нумерацией.

Если рисунок один, то он обозначается «Рисунок 1». Слово «рисунок» и его наименование располагают посередине строки.

Допускается нумеровать иллюстрации в пределах раздела. В этом случае номер иллюстрации состоит из номера раздела и порядкового номера иллюстрации, разделенных точкой. Например, Рисунок 1.1.

Иллюстрации, при необходимости, могут иметь наименование и пояснительные данные (подрисуночный текст). Слово «Рисунок» и наименование помещают после пояснительных данных и располагают следующим образом:

Рисунок 1 – Дизайн мультимедиа.

Иллюстрации каждого приложения обозначают отдельной нумерацией арабскими цифрами с добавлением перед цифрой обозначения приложения. Например, Рисунок А.3.

При ссылках на иллюстрации следует писать «... в соответствии с рисунком 2» при сквозной нумерации и «... в соответствии с рисунком 1.2» при нумерации в пределах раздела.

Таблицы

Таблицы применяют для лучшей наглядности и удобства представления и сравнения показателей. Таблицу следует располагать в ВКР непосредственно после текста, в котором она упоминается впервые (ссылка), или на следующей странице. На все таблицы должны быть ссылки в тексте ВКР.

Таблицы располагаются по центру страницы. Таблицы слева, справа и снизу, как правило, ограничивают линиями. Каждая таблица должна иметь название, которое должно отражать ее содержание, быть точным, кратким. Наименование таблицы следует помещать над таблицей по центру, без абзацного отступа на строчку ниже ее номера.

Таблицы, за исключением таблиц приложений, следует нумеровать арабскими цифрами сквозной нумерацией. Допускается нумеровать таблицы в пределах раздела. В этом случае номер таблицы состоит из номера раздела и порядкового номера таблицы, разделенных точкой. Таблицы каждого приложения обозначают отдельной нумерацией арабскими цифрами с добавлением перед цифрой обозначения приложения. Если в работе одна таблица, то она должна быть обозначена «Таблица 1» или «Таблица В.1», если она приведена в приложении В.

Заголовки граф и строк таблицы следует писать с прописной буквы в единственном числе, а подзаголовки граф - со строчной буквы, если они составляют одно предложение с заголовком, или с прописной буквы, если они имеют самостоятельное значение. В конце заголовков и подзаголовков таблиц точки не ставят.

Допускается применять размер шрифта в таблице меньший, чем в тексте.

Разделять заголовки и подзаголовки боковика и граф диагональными линиями не допускается.

Горизонтальные и вертикальные линии, разграничивающие строки таблицы, допускается не проводить, если их отсутствие не затрудняет пользование таблицей.

Заголовки граф, как правило, записывают параллельно строкам таблицы. При необходимости допускается перпендикулярное расположение заголовков граф с разворотом против часовой стрелки.

Головка таблицы должна быть отделена линией от остальной части таблицы.

Таблицу с большим числом строк допускается переносить на другой лист (страницу). При переносе части таблицы на другой лист (страницу) слово «Таблица», ее номер и наименование указывают один раз слева над первой частью таблицы, а над другими частями также слева пишут слова «Продолжение таблицы» и указывают номер таблицы.

Таблицу с большим количеством граф допускается делить на части и помещать одну часть под другой в пределах одной страницы. Если строки и графы таблицы

выходят за формат страницы, то в первом случае в каждой части таблицы повторяется головка, во втором случае - боковик. При делении таблицы на части допускается ее головку или боковик заменять соответственно номером граф и строк. При этом нумеруют арабскими цифрами графы и (или) строки первой части таблицы.

Если повторяющийся в разных строках графы таблицы текст состоит из одного слова, то его после первого написания допускается заменять кавычками; если из двух и более слов, то при первом повторении его заменяют словами «То же», а далее - кавычками. Ставить кавычки вместо повторяющихся цифр, марок, знаков, математических и химических символов не допускается. Если цифровые или иные данные в какой-либо строке таблицы не приводят, то в ней ставят прочерк.

Приложения

Материал, дополняющий ВКР, допускается помещать в приложениях. Приложение оформляют как продолжение данного документа на последующих его листах или выпускают в виде самостоятельного документа.

В тексте ВКР на все приложения должны быть даны ссылки. Приложения располагают в порядке ссылок на них в тексте ВКР.

Каждое приложение следует начинать с новой страницы с указанием наверху посередине страницы слова «Приложение», его обозначения.

Приложение должно иметь заголовок, который записывают симметрично относительно текста с прописной буквы отдельной строкой.

Приложения обозначают заглавными буквами русского алфавита, начиная с А, за исключением букв Ё, З, Й, О, Ч, Ъ, Ы, Ь. После слова «Приложение» следует буква, обозначающая его последовательность.

Допускается обозначать приложения буквами латинского алфавита, за исключением букв I и O.

В случае полного использования букв русского и латинского алфавитов допускается обозначать приложения арабскими цифрами.

Если в отчете одно приложение, оно обозначается «Приложение А».

Текст каждого приложения, при необходимости, может быть разделен на разделы, подразделы, пункты, подпункты, которые нумеруют в пределах каждого приложения. Перед номером ставится обозначение этого приложения.

Приложения должны иметь общую с ВКР сквозную нумерацию страниц.

Приложение или несколько приложений могут быть оформлены в виде отдельной книги отчета, при этом на титульном листе под номером книги следует писать слово «Приложение». При необходимости такое приложение может иметь раздел «Содержание».

Приложения располагают после «Списка использованных источников» и включают в содержание ВКР. Приложения брошюруются вместе с ВКР одной книгой. Допускается формирование приложения на магнитных носителях или в виде слайдов, которые так же прилагаются к ВКР и могут быть по просьбе членов ГАК продемонстрированы магистрантом на компьютере и других технических средствах.

3.8.Демонстрационный материал дипломного проекта

Демонстрационный материал дипломного проекта наглядно отражает дизайн-концепцию проекта и согласуется с текстом пояснительной записки. Состав демонстрационной части разрабатывается студентом совместно с руководителем проекта и утверждается на заседании кафедры.

В качестве демонстрационного материала могут быть представлены следующие объекты проектирования:

– графические баннеры с необходимыми графическими и иллюстративными материалами (размеры 100Х150 см или кратно этому показателю 100Х100 см, 100Х175 см, 100Х200 см, …);

– макеты проекта (не обязательно);

– мультимедийные видеоматериалы презентации;

- сувенирная продукция (не обязательно).

Объем и графическая подача демонстрационной части должны соответствовать заданию, наглядно раскрывать образ, выражать идею дипломного проекта и представлять собой цельную и законченную композицию.

Допускается применение современных мультимедийных способов показа иллюстративного материала дипломного проекта (слайд-фильм, видео, компьютерные приложения и т. п.).

3.9.Требования к объему и экспозиции объектов дипломного проекта

Количество графических планшетов для дипломного проекта определяется характером проектной работы. На защиту проекта выносится не менее 2-х баннеров 100Х175 см или кратное количество экспозиционной площади (материал печати - бумага, пленка, ткань) на рейке или люверсах.

Экспозиция должна быть выполнена с учетом рационального использования форматов подачи графического материала, модульности.

Все чертежи выполняются с обязательными пояснениями и указанием необходимых масштабов.

На каждом планшете или баннере обязательны следующие пояснительные надписи:

- полное название проекта (возможно единое, сквозное по всей экспозиционной площади, полное название проекта);

- фамилии автора проекта (возможно с фотографией);

- сведения о научном руководителе (ФИО, ученая степень, ученое звание);

- год создания проекта;

- логотип кафедры.

Все макеты выполняются с учетом необходимых масштабов и материалов изготовления (макеты дублируются при необходимости).

Электронная версия пояснительной записки ВКР, планшетов и других материалов, связанных с ВКР записываются на диск и сдаются на кафедру за 5 дней до защиты дипломного проекта.

Представление выпускной квалификационной работы

Выполненная ВКР и пояснительная записка к ней, подписанная обучающимся, представляется руководителю ВКР.

После экспертизы ВКР руководитель подписывает пояснительную записку вместе со своим отзывом представляет работу зав. кафедрой.

В отзыве руководителя должна присутствовать характеристика работы, где оцениваются параметры:

- актуальность темы ВКР; степень выполнения задач;
- художественная ценность;
- умение применить производственную технологию и мастерство;
- умение использовать современные и традиционные методы работы;
- умение обучающегося конструктивно взаимодействовать и работать в сотрудничестве е руководителем;
- практическая значимость работы и готовность к внедрению; художественная, научная и теоретическая значимость работы; оценка ВКР.

Образец отзыва руководителя о ВКР приведен в приложении №5. В случае выполнения ВКР несколькими обучающимися руководитель ВКР представляет заведующему кафедрой отзыв об их совместной работе в период подготовки ВКР с обязательным указанием участия доли каждого в выполнении ВКР.

3.10. Этапы защиты дипломного проекта
Предварительная защита дипломного проекта

С целью осуществления контроля выполнения графика ведения проектной работы, художественного уровня и качества дипломного проекта, подготовки студентов к официальной защите проводятся заседания выпускающей кафедры в форме просмотров.

К предварительной защите студент представляет

- задание на дипломный проект;
- полный объем проектной работы в предварительной экспозиции подачи;
- пояснительную записку (полностью готовую и сброшюрованную);

В обязанности членов кафедры (экспертной комиссии) входит:

- оценка степени готовности дипломного проекта;
- дача рекомендаций по устранению выявленных недостатков работы (при их наличии);
- рекомендация о допуске дипломного проекта к официальной защите;
- рекомендация лучших дипломных проектов на конкурсы, выставки, для участия в научных конференциях.

Участие в дискуссии по рассматриваемой выпускной работе могут принимать все желающие лица, присутствующие на заседании выпускающей кафедры.

Результаты обсуждения ВКР: оценка степени готовности, рекомендации по устранению выявленных недостатков работы (при их наличии), рекомендация о допуске (не допуске) к официальной защите, а также рекомендация лучших дипломных проектов на конкурсы фиксируются в протоколе заседания выпускающей кафедры.

Переплетенная и подписанная пояснительная записка дипломного проекта вместе с заданием на дипломное проектирование, результатами предварительной

защиты, отзывом руководителя, актами внедрения, должны быть сданы выпускающей кафедрой секретарю комиссии не позднее 2 календарных дней, предшествующих дню защиты работы по расписанию.

В случае, если Пояснительная записка к дипломному проекту не представлена студентом в установленный срок, то выпускник не допускается к публичной защите ВКР.

Отрицательный отзыв руководителя дипломного проекта не влияет на допуск дипломного проекта к защите. Оценку по результатам защиты дипломного проекта выставляет комиссия.

Автор дипломного проекта имеет право ознакомиться с отзывом руководителя о его работе до начала процедуры защиты.

На основании заключений о готовности ВКР декан факультета готовит приказ по факультету о допуске обучающегося к защите представленной работы.

3.11. Защита ВКР

Выпускник защищает дипломный проект в государственной экзаменационной комиссии по защите ВКР (далее – комиссия), входящей в состав государственной аттестационной комиссии по направлению подготовки, утверждаемый в соответствии с Положением о проведении в РГХПУ им. С.Г. Строганова государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета и программам магистратуры.

Защита дипломного проекта является последним по порядку испытанием государственной аттестации выпускников и проводится в соответствии с графиком итоговых государственных экзаменов, в сроки, определяемые приказом ректора Академии.

Точные даты проведения государственных аттестационных испытаний определяются не позднее, чем за 30 календарных дней до дня проведения первого государственного аттестационного испытания.[1]

Защита дипломного проекта проводится на открытом заседании ГАК с участием не менее двух третей ее состава.

Защита работы проводится в форме публичного доклада, продолжительностью до 5 минут с последующим обсуждением

Общая продолжительность защиты ВКР - не более 15 минут.

После доклада обучающийся отвечает на вопросы членов ГЭК. Затем заслушивается отзыв руководителя.

Обязательные элементы процедуры защиты:

– выступление автора дипломного проекта с резюме проектной работы включающем описание объектов проектирования;

– оглашение отзыва руководителя;

– вопросы членов комиссии по проекту

- отзыв заказчика проекта (при наличии).

---

[1] *Академия локальным нормативным актом утверждает расписание государственных аттестационных испытаний, в котором указываются даты, время и место проведения государственных аттестационных испытаний и предэкзаменационных консультаций, и доводит расписание до сведения обучающегося, путем опубликования в соответствующем разделе сайта www.mghpu.ru и размещения на информационных стендах Академии).*

Для сообщения по содержанию дипломного проекта студенту отводится не более 5 минут. При защите представляются графические баннеры, макеты и другие изделия, раскрывающие проектную идею автора. В ходе защиты используются технические средства для презентации материалов дипломного проекта и портфолио выпускника.

После оглашения официальных отзывов студенту должно быть предоставлено время для ответа на замечания, имеющиеся в отзыве.

Вопросы членов ГАК автору дипломного проекта должны находиться в рамках ее темы и предмета исследования.

На открытой защите дипломного проекта могут присутствовать все желающие.

Общая продолжительность защиты дипломного проекта не должна превышать 0,5 часа.

Результаты защиты ВКР оцениваются на закрытом заседании ГЭК путем открытого голосования по окончании защиты отметками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно» простым большинством голосов членов комиссии, участвующих в заседании. Мри равном числе голосов «за» или «против» конкретной оценки, голос председателя засчитывается за два голоса. Отметки объявляются в день защиты после оформления протокола заседания ГЭК.

ГЭК решает вопросы о рекомендации:

- полученных в ходе выполнения ВКР результатов к практическому использованию, внедрению или одобрению;
- отдельных работ для публикации в сборниках студенческих научных работ к участию в конкурсе ВКР (всероссийском, областном, региональном):
- вносит предложения о целесообразности продолжения обучения выпускника в магистратуре.

ГАК выставляет оценку за защиту дипломного проекта на закрытом заседании. При выставлении оценки комиссия руководствуется примерными критериями оценки ВКР, содержащимися в Программе об итоговой государственной аттестации выпускников Академии.

Критерии оценки дипломного проекта доводятся до сведения выпускников не позднее, чем за 6 месяцев до начала государственной аттестации.

Оценки по итогам защиты дипломного проекта объявляется ГАК в день защиты после оформления в установленном порядке протокола заседания комиссии.

По результатам ГАК комиссия принимает решение, которое оформляется протоколом, о присвоении выпускнику квалификации по направлению подготовки и о выдаче диплома о высшем профессиональном образовании (в том числе диплома с отличием).

После защиты секретарь комиссии сдает дипломный проект вместе с демонстрационным материалом, электронными версиями и отзывом руководителя на выпускающую кафедру, где они хранятся.

Сроки хранения дипломных проектов определяются согласно номенклатуре дел, по их истечению дипломные проекты уничтожаются по акту в установленном порядке.

Подведение итогов защиты ВКР

Итоги защиты ВКР ежегодно обсуждаются на заседаниях выпускающих кафедр и Ученом совете академии. С учетом отчетов председателей комиссий по защитам предлагаются меры по совершенствованию организационной и методической работы, связанной с их выполнением.

4. Фонд оценочных средств государственной итоговой аттестации (защита выпускных квалификационных работ)

ВКР в целом оценивается Государственной экзаменационной комиссией экспертным методом. При этом Комиссия в своей деятельности руководствуется следующими индикаторами качества выполненной работы:

- оригинальность предложенного проектного решения;
- уровень теоретической, научно-исследовательской проработки проблемы;
- объем выполненной проектной работы;
- эргономика;
- художественные достоинства проекта;
- самостоятельность её разработки.

Подробные критерии оценки компетенций в рамках подготовки и защиты ВКР по этапам их формирования приведены в таблице 2.

Таблица 2.

Показатели, критерии и оценивание компетенций

Код компетенции	ЗУН	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Оценка
(УК-1)	***Знать*** приемы поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа. ***Уметь*** применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач. ***Владеть*** навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации; использования системного подхода для решения поставленных задач.	Аналитическая часть ВКР	Соответствие целей и задач ВКР современным фундаментальным отечественным и зарубежным теоретическим и эстетическим концепциям мультимедийного дизайна, соответствие выбранной темы проблемам развития современного общества, соответствие литературной интерпретации результатов аналитического исследования существующей	1-5 баллов

			специальной профессиональной терминологии	
(УК-2)	***Знать*** основные методы оценки разных способов решения задач в рамках поставленной цели; знает действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность. ***Уметь*** анализировать и выбирать оптимальные способы решения задач в зоне своей ответственности; умеет оценивать ресурсы и ограничения и соблюдать правовые нормы при достижении профессиональных результатов. ***Владеть*** навыками выбора оптимального способа решения поставленных задач; навыками работы с нормативно-правовой документацией при разработке и реализации проектов.	Аналитическая часть ВКР	Соответствие обоснования определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	1-5 баллов
(УК-3)	***Знать*** основные приемы и нормы социального взаимодействия. ***Уметь*** работать в коллективе, осуществлять взаимодействие и реализовывать свою роль в команде. ***Владеть*** навыками командной работы.	Аналитическая часть ВКР	Соответствие обоснования осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	1-5 баллов
(УК-4)	***Знать*** основы деловой коммуникации, правила устной и письменной формы речи. ***Уметь*** применять на практике деловую коммуникацию в устной и письменной формах, методы и навыки делового общения на русском и иностранном языках. ***Владеть*** навыками деловой коммуникации на русском и иностранном языках.	Аналитическая часть ВКР	Соответствие аналитического исследования современным зарубежным исследованиям в области мультимедийного дизайна, демонстрация уровнем владения иностранным языком и профессионального	1-5 баллов

			ораторского мастерства при защите ВКР	
(УК-5)	***Знать*** особенности социально-исторического развития различных культур, основные социально-философские подходы; закономерности и трактовки исторических явлений. ***Уметь*** понимать сущность культурного разнообразия в обществе, анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества, уважительно и бережно относиться к национальному и мировому историко-культурному наследию. ***Владеть*** навыками толерантного восприятия межкультурного разнообразия общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; навыками ведения межкультурного и межнационального диалога.	Аналитическая часть ВКР	Соответствие аналитического исследования и результатов его литературного анализа в социально-историческом, этическом и философском контекстах	1-5 баллов
(УК-10)	***Знать*** базовые принципы функционирования экономики и экономического развития. ***Уметь*** использовать экономические знания в различных сферах деятельности, анализировать и обобщать экономическую информацию. ***Владеть*** методами экономического планирования для достижения финансовых целей, а также инструментами управления личными финансами и финансовыми рисками.	Аналитическая часть ВКР	Соответствие обоснования экономического решения в проекте в экономической части ВКР	1-5 баллов
(ОПК-1)	***Знать*** историю культуры и искусства, историю дизайна науки и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессиональной деятельности.	Проектная часть ВКР	Соответствие обоснования решения в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной	1-7 баллов

	Уметь ориентироваться в художественных направлениях, стилях, явлениях мировой художественной культуры и искусства и дизайна, анализировать произведения искусства и дизайна в культурно-историческом контексте, определять их эстетическую ценность. ***Владеть*** способностью применять в профессиональной деятельности знания по истории и теории искусства, истории и теории дизайна.		деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	
(ОПК-2)	***Знать*** методы работы с научной литературой и информационными ресурсами, способы сбора, анализа и обобщения результатов научных исследований. ***Уметь*** осуществлять сбор, анализ, систематизацию существующих научных достижений в области изучения; выбирать метод исследования и оценивать полученную информацию. ***Владеть*** навыками выполнения отельных видов работ при проведении научных исследований, способностью систематизировать, обобщать и представлять результаты исследования в виде научной статьи или научного доклада; участия в научно-практических конференциях.	Проектная часть ВКР	Соответствие обоснования решения работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	1-7 баллов
(ОПК-3)	***Знать*** основные приемы изобразительных средств академического рисунка, академической живописи, проектной графики, работу с формой, тоном и цветом, для выражения художественного образа проектной идеи, процесс поискового анализа и синтеза возможных решений и научного	Проектная часть ВКР	Соответствие обоснования выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на	1-7 баллов

	обоснования своих предложения при проектировании медиа среды. ***Уметь*** использовать различные тонально-графические и объемно-пространственные художественные техники в практике составления композиций и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта дизайна, последовательно проводить предпроектные изыскания, научно и визуально обосновывать свои предложения. ***Владеть*** способностью способностью раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции, преобразовывать концептуальную идею в графический вид; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектировании медиа среды.		концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании медиа среды.	
(ОПК-4)	***Знать*** теоретические и практические основы проектирования, объемного моделирования и конструирования, приемы работы с цветом и цветовыми композициями, способы проектной графики, современную шрифтовую культуру. ***Уметь*** создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики. ***Владеть*** средствами современной проектно-эскизной графики , современной шрифтовой	Проектная часть ВКР	Соответствие графической и видео подачи материалов проектной части ВКР современным нормам шрифтовой культуры. Способность проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, создавать графики и инсталляций для различных мероприятий, используя линейно-конструктивное построение,	1-7 баллов

	культурой при проектировании и конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, а также создании медиа среды.		цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	
(ОПК-5)	***Знать*** особенности организации, проведения художественных выставок, профессиональных конкурсов, фестивалей и иных творческих мероприятий. ***Уметь*** решать задачи создания художественного образа с использованием различных элементов и средств композиции, готовить презентации для участия в конкурсах, выставках, фестивалях, оформлять и подготавливать работы для экспонирования. ***Владеть*** приемами и законами композиций, техникой работы с различными материалами для создания изображений, для участия в художественно-творческих мероприятиях.	Проектная часть ВКР	Соответствие этапов работы над проектным решением, графической и видео подачей материалов проектной части ВКР методике ведения и представления результатов проектной деятельности на выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	1-7 баллов
(ОПК-6)	***Знать*** прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли. ***Уметь*** работать в компьютерных программах. ***Владеть*** навыками применения цифровых технологий для решения задач профессиональной деятельности.	Проектная часть ВКР	Соответствие проектного решения, графической и видео подачи материалов проектной части ВКР современным информационным технологиям и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	1-7 баллов
(ОПК-8)	***Знать*** основные направления государственной культурной политики Российской Федерации. ***Уметь*** анализировать нормативно-правовую базу, регулирующую вопросы в области культуры и искусства.		Соответствие проектного решения, графической и видео подачи материалов проектной части ВКР проблематике современной культурной политики РФ	1-7 баллов

	Владеть способностью ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.			
(ПК-1)	***Знать*** основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования средовых пространств. ***Уметь*** разрабатывать уникальные образные решения средовых объектов в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий. ***Владеть*** основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе и компьютерного моделирования	Проектная часть ВКР	Соответствие проектного решения, графической и видео подачи материалов проектной части ВКР реализуемой проектной концепции с использованием цифровых технологий интерактивного дизайна	1-7 баллов
(ПК-2)	***Знать*** тенденции развития методов проектной деятельности. ***Уметь*** систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач. ***Владеть*** навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний.	Проектная часть ВКР	Соответствие проектного решения современным тенденциям дизайна и проектных исследований	1-7 баллов
(ПК-3)	***Знать*** методы, принципы и этапы разработки концепции мультимедийного проекта. ***Уметь*** работать с техническим заданием на медиа проектирование с учетом разработанного интерактивного сценария/ ***Владеть*** способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в	Проектная часть ВКР	Соответствие проектного решения авторской концепции медиа контента	1-7 баллов

	информационной среде интернета			
(ПК-4)	***Знать*** инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач. ***Уметь*** разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента, используя специальные программное обеспечение. ***Владеть*** способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиа контента.	Проектная часть ВКР	Соответствие инструментов программного обеспечения и информационных цифровых технологий при проектировании медиа среды для решения профессиональных задач.	1-7 баллов

* Здесь и далее под соответствием академическим требованиям понимается отсутствие академических ошибок, таких как несоблюдение принципов композиции, дизайна и дизайн-мышления (пропорции, масштаба, эргономичности, ритмичности и т.д.), логической взаимосвязи и полноты представления.

Баллы за соответствующие компоненты работы над выпускной квалификационной работой выставляются следующим образом:

- Необходимым условием оценки ВКР является наличие всех структурных и содержательных и структурных компонентов.
- Оценка ВКР проводится членами ГАК с привлечением в качестве экспертов практикующих дизайнеров и штатных преподавателей кафедры дизайна.
- Если ВКР выполнено полностью, с соблюдением всех принципов композиции, дизайн-исследования, академических правил, то по соответствующему разделу выставляется максимальный балл (5 или 10 баллов соответственно).
- За каждую допущенную академическую ошибку максимальный балл снижается на 1 балл.

Здесь и далее «Академическая ошибка» означает несоблюдение принципов композиции объекта и планировочного решения, пропорционирования и масштаба на уровне отдельного объекта и среды в целом, художественных законов выразительности, эргономичности, конструктивной логики и т.д.).

Для выставления итоговой оценки по ГИА используется балльно-рейтинговая система. Баллы распределяются между ВКР (как результатом дизайн-проектирования – самостоятельным объектом оценки) и результатами ее защиты, выполнением учебных заданий следующим образом:

Таблица 3.

Распределение баллов итоговой оценки между видами работы

Сумма баллов	Вид оцениваемой работы	Максимальный балл
100 баллов	ВКР	40
	Защита ВКР	60

Перевод набранных баллов в пятибалльную систему осуществляется по следующей шкале:

Таблица 4.

Шкала перевода набранных баллов в пятибалльную систему оценки

Набранные баллы	**Оценка**
85-100 баллов	Отлично
70-84 баллов	Хорошо
60-69 баллов	Удовлетворительно
49 баллов и ниже	Неудовлетворительно

5. Учебно-методическое и информационное обеспечение государственной итоговой аттестации

5.1. Основная литература

1. Салтыкова, Г.М. Дизайн. Дипломные и курсовые проекты [Электронный ресурс]: учебное пособие / Г.М. Салтыкова. — Электрон. дан. — Москва: Владос, 2017. — 148 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/100777.

2. Бакалаврская работа: методические указания по выполнению выпускных квалификационных работ по направлению подготовки 072500.62 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» [Электронный ресурс]: методические указания / сост. Г.С. Елисеенков. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2014. — 23 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79377.

3. Литвина, Т.В. Экранные технологии в дизайне. Телевизионный дизайн и мультимедиа презентации [Электронный ресурс]: учебное пособие / Т.В. Литвина. — Электрон. дан. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2016. — 248 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/99267.

5.2. Дополнительная литература

1. Компьютерное формообразование в дизайне: Уч.пос. /Л.Б.Каршакова-НИЦ ИНФРА-М, 2015 - 240с. (ВО: Бак.) - Б-ка МГХПА им. С.Г. Строганова. -10 экз.

2. Быстрова, Т.Ю. Философия дизайна [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Т.Ю. Быстрова. — Электрон. дан. — Екатеринбург: УрФУ, 2015. — 128 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/98501.

3. Шимко В.Т. и др. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Генерирование проектной идеи. Учебное пособие. ISBN 978-5-9647-0294-8 –
4. Лаврентьев А.Н., Жердев Е.В., Кулешов В.В., Мясникова Л.Г., Сазиков А.В., Бирюков В.Е., Покровская Л.В., Левина О.Ю. ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО: ИСТОРИЯ, ТЕОРИЯ, ПРАКТИКА [Электронный ресурс]: учеб. Пособие /А.Н.Лаврентьев, Е.В.Жердев, В.В.Кулешов и др. — М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2016. — 280 с.: илл. ISBN 978-5-87627-118-1 (б-ка ФГБОУ ВПО «МГХПА им. С.Г.Строганова»)
5. Вильчес-Ногерол А.В. МУЛЬТИМЕДИА В ЭКСПОДИЗАЙНЕ [Электронный ресурс]: учеб. Пособие /А.В.Вильчес-Ногерол — М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2016. — 288 с.: илл ISBN 978—5-87627-116-7 (б-ка ФГБОУ ВПО «МГХПА им. С.Г.Строганова»).

5.3. Электронные источники информации

При написании выпускной квалификационной работы в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

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	

5.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы РГХПУ им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека РГХПУ им. С.Г. Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте РГХПУ им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

6. Материально-техническое обеспечение государственной итоговой аттестации

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, Волоколамское ш.д.9, стр.2 ауд. № 707.

Учебная мебель: парты -20 шт.; стулья - 44, экран - 1 шт., проектор - 1 шт., ноутбук (компьютер) - 1 шт, методические материалы – примеры выполнения курсовых и выпускных квалификационных работ.

Для использования инвалидами не приспособлена.

1) Помещение для самостоятельной работы, Волоколамское ш.д.9, стр.2, ауд. №710.

Оснащенность помещения: учебная мебель: столы -3шт., стулья – 18 шт., стационарных компьютеров -2 шт., с доступом к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

Для использования инвалидами не приспособлена.

Приложение 1

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет
им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

Факультет:
Кафедра:
Направление подготовки/специальность:
Направленность (профиль)/специализация

ЛИСТ ОЗНАКОМЛЕНИЯ
Студентов_____курса

Настоящим подтверждаю, что с Программой государственной итоговой аттестации на год, размещенной на сайте Академии www.mghpu.ru,
и включающей в себя (заполняется в зависимости от проводимых форм ГИА):

- программу государственных экзаменов;
- критерии оценки результатов сдачи государственных экзаменов;
- требования к выпускным квалификационным работам и порядку их выполнения;
- требования к защите выпускных квалификационных работ,
- а также с Порядком подачи и рассмотрения апелляций (раздел 4 Положения о проведении в МГХПА им. С.Г. Строганова государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования - программ бакалавриата, программ специалитета и программ магистратуры, утвержденного приказом Академии от №_____),

ОЗНАКОМЛЕН

№	(фамилия, имя, отчество студента)	Подпись студента

Приложение 2

образец заявления на выбор темы, предлагаемой кафедрой

Заведующему кафедрой
«_____»
_____
от обучающегося _____
(ФИО полностью)

_____

Специальность
(направление подготовки)_____

Специализация(профиль)_____
_____
Курс ____

ЗАЯВЛЕНИЕ

Прошу закрепить (утвердить) за мной тему выпускной квалификационной работы[2]
_____
_____
_____

Под руководством_____

Предполагаемая база преддипломной практики (объекта исследования)_____
_____
название организации

Дата_____ _____
подпись обучающегося

Решение кафедры

Руководить выпускной квалификационной работой согласен:

_____
_____
(ФИО руководителя, должность, уч. степень, уч. звание)

_____
(Подпись руководителя)

«___»_____ 201 г.

[2] Бакалаврской работы/ дипломной работы(проекта)/ магистерской диссертации

Приложение 2-1

образец заявления на изменение темы

Заведующему кафедрой

«_____»

_____

от обучающегося _____

(ФИО полностью)

_____

Специальность _____

(направление подготовки)

специализация_____

(профиль)

_____

Курс _____

ЗАЯВЛЕНИЕ

Прошу изменить тему выпускной квалификационной работы с

«_____

_____

_____»

на «_____

_____

_____»

_____ «___»_____ 201 г.

Подпись обучающегося

Решение кафедры

Руководить выпускной квалификационной работой согласен:

_____

(ФИО руководителя, должность, уч. степень, уч. звание)

_____

(Подпись руководителя)

«___»_____ 201 г.

Приложение 3

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет
им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

Факультет _____
Кафедра _____

Утверждено «____» _____ 201___г.
Заведующий кафедрой _____
Фамилия И.О.

ЗАДАНИЕ
на подготовку выпускной квалификационной работы[3]

По направлению(специальности)_____
_____
(код, наименование, ооп)

обучающемуся_____
(фамилия, имя, отчество)

Тема ВКР_____
_____
_____

утверждена приказом по МГХПА им.С.Г.Строганова № от 201 г.

Цели и задачи _____
_____
_____

Состав ВКР
(ожидаемый результат):
_____
_____
_____

План-график выполнения работы[4] прилагается

Срок сдачи законченной ВКР _____
Консультанты (при необходимости) _____
Задание составил: (Ф.И.О., должность, ученая степень, звание)
_____ «____» _____ 201__ г.
(подпись руководителя)

Задание принял к исполнению:
_____ «____» _____ 201__ г.

[3] для квалификации (степени) бакалавр - бакалаврская работа;
-для квалификации «дипломированный специалист» дипломная работа;
-для квалификации (степени) магистр –магистерская диссертация
[4] Основные этапы выполнения ВКР с приложением календарного графика (Приложение 3)

Приложение 3-1

(к заданию на ВКР)

(форма текущего и рубежного контроля выполнения ВКР)

Примерная Форма календарного графика выполнения ВКР для обучающихся по творческим направлениям

Календарный график выполнения выпускной квалификационной работы (ВКР)
по направлению (специальности)_____

	Мероприятия[5]	Сроки выполнения[6]	Отметка руководителя о выполнении[7]
1	Утверждение темы проекта ВКР Составление плана работы преддипломной практики, согласование плана работы над ВКР с руководителем.		
2	**1-ый кафедральный просмотр** Обоснование темы проекта ВКР. Выполнение этапа предпроектного анализа. Сбор материала по теме будущего проекта. Утверждение состава проекта		
3	**2-ый кафедральный просмотр** Утверждение визуальной концепции дипломного проекта, эскизов по составу проекта, плана пояснительной записки к дипломному проекту; Сбор информации, необходимой для написания пояснительной записки		
4	**3-ый кафедральный просмотр** Систематизация и обработка материалов ВКР; просмотр и утверждение полного состава проекта в эскизах по составу проекта, поисковых макетов, уточненного плана пояснительной записки и текста в черновом варианте		
5	**4-ый кафедральный просмотр** Представление полного состава проекта в 2d и 3d визуализации, видео-. Представление концепции видеопрезентации проекта. Выполнение основных элементов макета. Подготовка чернового варианта пояснительной записки		

[5] Мероприятия указываются в соответствии с программой ВКР и заданием на дипломное проектирование

[6] Указываются конкретные даты текущего контроля

[7] Руководитель отмечает выполнение этапов ВКР или отставание, сильное отставание

6	**5-ый кафедральный просмотр** Выполнение итоговых графических и макетных частей по составу проекта; подготовка отчетных материалов, представляемых в ГЭК, портфолио, Представление эскиза верстки графической подачи и видеопрезентации проекта. Подготовка чернового варианта пояснительной записки в полном объеме		
7	**6-ый кафедральный просмотр** Предварительная защита дипломного проекта. Проверка и утверждение руководителем плана экспозиции графической части ВКР и принципов развески демонстрационного материала дипломного проекта, чистовых макетов и видеопрезентации. Представление итогового варианта пояснительной записки, доклада к защите. Допуск к защите дипломного проекта по результатам предварительной защиты. Знакомство студента с отзывом руководителя на ВКР. Подготовка к защите ВКР, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты		
8	Защита ВКР		

График составлен «_____»_____2017г.

С графиком ознакомлен(а)_____

Фамилия И.О. обучающегося

Приложение 4

Министерство образования и науки Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет им. С.Г. Строганова» (РГХПУ им. С.Г. Строганова)

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Средовой дизайн»
Специальность 54.03.01 Дизайн
Направленность(профиль) образовательной программы «Дизайн мультимедиа»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к выпускной квалификационной (бакалаврской) работе

Студента 4 курса, очной формы обучения

_____
(фамилия, имя, отчество)

На тему: _____

_____

_____

Автор работы:

_____ _____
(ФИО) **(подпись)**

Руководитель:

_____ _____
(ученая степень, звание, ФИО) **(подпись)**

«Допустить к защите»
Заведующий кафедрой

_____
(ученая степень, звание, ФИО)

_____

«___» _____ 201_ г.

20__

Приложение 5

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет
им. С.Г. Строганова» (РГХПУ им. С.Г. Строганова)

_____

(полное название факультета)

_____

(кафедра)

ОТЗЫВ
НА ВЫПУСКНУЮ КВАЛИФИКАЦИОННУЮ РАБОТУ[8]

обучающегося _____

(ф. и. о.)

Специальность
(направление подготовки)_____

(код, наименование направления/специальности)

_____

(наименование специализации/ маг. программы/квалификации)

курс____
на тему: _____
_____
_____

1. Объем работы:
Текст ВКР/ Пояснительная записка содержит_____ количество страниц.
проектную/графическую часть на _____ листах.
2. Цель и задачи выпускной квалификационной работы:_____
_____
_____
_____
_____
3. Актуальность, теоретическая, практическая значимость темы выпускной квалификационной работы:
_____
_____
4. Соответствие содержания работы заданию (полное или неполное):_____
5. Основные достоинства и недостатки выпускной квалификационной работы:
_____
_____
_____
_____
6. Степень самостоятельности и способности обучающегося к исследовательской работе (умение и навыки искать, обобщать, анализировать материал и делать выводы):
_____

[8] для квалификации (степени) бакалавр - бакалаврская работа;
-для квалификации «специалист» дипломная работа;
-для квалификации (степени) магистр –магистерская диссертация

_____
_____

7. Оценка деятельности обучающегося в период выполнения выпускной квалификационной работы (степень добросовестности, работоспособности, ответственности, аккуратности и т.п.):

_____
_____

8. Достоинства и недостатки оформления текстовой части, графического, демонстрационного, иллюстративного, компьютерного и информационного материала. Соответствие оформления требованиям стандартов:

_____
_____
_____
_____
_____

9. Целесообразность и возможность внедрения результатов выпускной квалификационной работы

_____
_____
_____
_____

10. Общее заключение и предлагаемая оценка выпускной квалификационной работы

_____
_____
_____
_____

Руководитель _____
(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Дата: «____» _____ 20___ г. Подпись: _____

С отзывом ознакомлен
обучающийся _____
(ф. и. о.)
"_____» _____ 201__ г. _____
(подпись)

Приложение 5

РЕЦЕНЗИЯ
НА ВЫПУСКНУЮ КВАЛИФИКАЦИОННУЮ РАБОТУ[9]

обучающегося _____
(ф. и. о.)

Специальность
(направление подготовки)_____
(код, наименование направления/специальности)

_____
(наименование специализации/ маг. программы/квалификации)

курс____
выполненную под руководством_____

_____
(степень, звание, должность Ф.И.О. руководителя ВРК)

на тему: _____
_____
_____

Содержит: Пояснительную записку/ Текст ВКР на_____ листах и проектную/графическую часть на _____ листах.
Работа по содержанию разделов, глубине их проработки и объему_____
(соответствует, не соответствует)

требованиям к выпускной квалификационной работе.

ОСНОВНЫЕ ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

Актуальность, значимость темы в художественном и практическом плане:
_____
_____

Краткая характеристика структуры работы _____
Достоинства работы, в которых проявились оригинальность замысла, самостоятельность обучающегося, эрудиция, уровень подготовки, знание литературы и т.д.:
_____
_____
_____
_____

Недостатки работы (по содержанию и оформлению)
_____
_____
_____
_____

Особые замечания, пожелания и предложения
_____
_____

[9] для квалификации (степени) бакалавр - бакалаврская работа;
-для квалификации «специалист» дипломная работа;
-для квалификации (степени) магистр –магистерская диссертация

ВКР заслуживает_____ оценки.
(отличной, хорошей, удовлетворительной, не удовлетворительной)

Рецензент _____
_____
_____
(фамилия, имя, отчество, должность, место работы)

Дата: «____» _____ 20___ г. Подпись: _____

С рецензией ознакомлен
обучающийся _____
(ф. и. о.)

"_____» _____ 201__ г. _____
(подпись)

Приложение 7.

Примерные темы дипломных проектов

1. Дизайн-концепция виртуального города будущего.
2. Медиа-реконструкция исторических объектов архитектуры и дизайна.
3. Дизайн-концепция интерактивной среды.
4. Интерактивная экскурсия по выбранной локации.
5. Дизайн-концепция виртуальной экспозиции.
6. Дизайн-концепция интерактивной выставки.
7. Проектная концепция мультимедийной фестивальной среды.
8. Концепция мультимедийного оснащения музея.
9. Проектная концепция интерактивного мультимедиа пространства.
10. Концепция интерактивной мультимедиа среды образовательного центра.
11. Концепция интерактивной среды историко-культурных локаций.
12. Концепция виртуальной площадки для проведения фестиваля популярной культуры.
13. Дизайн-концепция интерактивной выставки инклюзивной среды.
14. Организация научно-просветительского интерактивного мультимедиа пространства.
15. Концепция виртуального мультимедиа пространство для мероприятий.
16. Проект универсальной экспедиционной среды с видео контентом для выставки.
17. Проект тематической интерактивной мультимедиа площадки для проведения мероприятий.