

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Директор Д.В. Галкин

Рабочая программа дисциплины

Основы графического дизайна

по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки:
Графический дизайн

Форма обучения
Очная

Квалификация
Бакалавр

Год приема
2021

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
Т.А. Завьялова

Председатель УМК
М.В. Давыдов

Томск – 2021

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

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-6 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности;

ПК-2 - Способен к проектированию художественно-технических дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации на основе технического задания с учетом производственных, технологических, экономических условий и характеристик материалов.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-3.2 - Выполняет различные варианты поисковых эскизов, используя средства изобразительных искусств и/или цифровых технологий;

ИОПК-6.1 – Ориентируется в поисковых системах и осуществляет отбор информационных ресурсов в профессиональной сфере с учетом требований информационной безопасности;

ИОПК-6.2 - Использует прикладные информационные технологии для решения научно-исследовательских и практических задач профессиональной деятельности;

ИПК-2.2 - Создает 2D и 3D объекты проектируемой системы в целом и ее составляющих, в том числе с помощью средств специальных цифровых технологий.

2. Задачи освоения дисциплины

– Освоить принципы построения знака, иконки, логотипа, принципы работы с характером и пластикой формы.

– Научиться применять технические средства программ для создания графики, творческим подходом в решении профессиональной задачи в дизайне,

– Научиться применять методологию дизайнера; создавать графическую композицию; разработка графического комплекса для решения дизайн задачи в едином стиле, графическом и пластическом решении; осуществлять поиск графического решения путём большого количества эскизов, вариантов; анализировать, адекватно оценивать работу со стороны композиции, колористики и контекста поставленной задачи; умение принимать решение, осуществлять выбор; презентовать оригинальные дизайн-решения.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы. Дисциплина входит в модуль Название модуля.

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Второй семестр, экзамен

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: Композиция, Колористика, Основы компьютерной графики, Методология дизайнера.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 часов, из которых:
-практические занятия: 50 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Раздел 1. Средства композиции.

Тема 1. Пятно, силуэт. Поиск выразительного образа, выразительной стилизации, путём упрощения реальной формы объекта, акцентирования на характерных особенностях

Тема 2. Пластика и характер графической формы. Работа разными материалами, поиск характерной пластики, выражение через форму идей.

Тема 3. Иконический знак, индекс, символ. Семиотика знака, историческое происхождение, развитие, значение.

Раздел 2. Единство графики

Тема 4. Модульные системы в дизайне. Создание модульных иконок, гармонизация работы за счёт единицы размера.

Тема 5. Целостность образа. Дизайн код. Сквозная идея в стиле, характерные особенности стиля, повторяющиеся мотивы, составляющие узнаваемый образ.

Раздел 3. Решение творческой задачи

Тема 6. Целеполагание. Поиск образа. На основе Методологии дизайна создание концепции бренда, осознанная работа над выражением идей и сути бренда в образах.

Тема 7. Носители стиля. Разработка носителей стиля бренда, сувенирной продукции, печатной продукции, соответствующей деятельности бренда.

Тема 8. Презентация творческого проекта. Представление разработанного стиля в цифровом формате и в печатном, устная презентация этапов работы и итогового варианта.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, выполнения домашних заданий, проведения контрольных работ и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Экзамен во втором семестре проводится в формате просмотра работ за семестр (распечатанные, оформленные в едином стиле работы задай) и итоговой работы (разработка концепции и целостного стиля зоопарка или узконаправленного супермаркета). Продолжительность экзамена 3 часа.

Просмотр работ за семестр проверяет **ИОПК-3.2, ИОПК-6.1, ИОПК-6.2, ИПК-2.2**

Результаты экзамена определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Текущий контроль влияет на аттестацию. В случае невыполнения домашних заданий или пропусков занятий более чем на 25% оценка будет снижена.

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=00000>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) Демонстрационные материалы и образцы:

– Фото, рисунки животных, иконки. Примеры работ линией и пятном, разными материалами.

– Примеры логотипов, знаков, символов.

– Модульные иконки, графика, стилеобразующие элементы, паттерны.

– Примеры брендов, айдентики, фирменных стилей, единого стиля графики.

– Носители бренда, сувенирная и рекламная продукция.

11.1. Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине. Перечень работ и заданий курса

Проверка ИОПК-3.2, ИОПК-6.1

1) Создание 6 стилизаций насекомых: три используя примитивные фигуры, прямоугольники, круги фиксированных размеров, три с более тщательной проработкой, усилением характерных форм.

2) Поиск выразительного силуэта насекомого. Вырезаем из бумаги. Используем трафарет. Задача – сохранить узнаваемость, усилить характерные черты, получить интересную форму и контрформу.

3) Поиск выразительной пластики животных разными материалами (карандаш, маркер, уголь, тушь). Поработать над образом животного, передача динамики, пластики, гибкости через материал.

4) Создание 20 стилизованных изображения животных. Показать через стилизацию графики физические и психологические характеристики: гибкий, липкий, колючий, режущий, разбивающийся, плавящийся; радостный, добрый, завистливый, наглый, высокомерный, жестокий, ласковый, игривый, любопытный, спортивный, инновационный.

5) Разработка 6 модульных иконок по разным сеткам: прямая мелкая, прямая крупная, диагональная (треугольная), круглая; единый модуль линии.

Проверка ИОПК-6.2, ИПК-2.2

Разработка фирменного стиля для зоопарка. Выбор темы свободный, на пример: древний зоопарк, подводный, магический, космический, сказочный, съедобный, воздушный, электронный и т.д. Прописать суть, миссию, ценности, целевую аудиторию, уникальное торговое предложение – собрать образ зоопарка. Применяется технология из дисциплины «Методология дизайна», изучаемой параллельно.

1) Разработка логотипа, иконок, стилеобразующих элементов, фирменной графики в едином стиле, соответствующем платформе бренда. Модульные иконки, характерная графика, пластика, выразительные формы – применяем изученное ранее.

2) Сувенирная продукция, носители.

11.2. Формы представления самостоятельной работы

Самостоятельная работа нацелена на актуализацию способности студентов к самоорганизации, анализу, самостоятельному поиску источников и литературы по темам дисциплины. В результате обучающийся самостоятельно осваивает отдельные темы дисциплины, совершенствует навыки письменной речи, практикуется в применении отдельных методов научно-исследовательской работы (описание, сравнение, анализ и др.). На самостоятельную работу заложено 36 часов. Самостоятельная работа может быть

представлена в различных формах (в зависимости от темы): аналитическая записка, тест, эссе, презентация, творческий проект и др.

Кроме того, в самостоятельную работу студента входит сбор, редактирование, структуризация презентаций и материалов для семинаров и практических заданий и тренингов.

11.2.1. Роль студента при выполнении самостоятельной работы

- При выполнении самостоятельной работы студент должен:
- изучить материалы темы, выделяя главное и второстепенное;
- представить описание или характеристику элементов темы в краткой форме;
- оформить работу и предоставить к установленному сроку.

11.2.2. Критерии оценки самостоятельной работы

- К самостоятельной работе предъявляются следующие требования:
- соответствие содержания теме;
- правильная структурированность информации;
- наличие логической связи изложенной информации;
- соответствие оформления требованиям;
- аккуратность и грамотность изложения;
- корректность соблюдения поставленных преподавателем сроков.

11.2.3. Требования к оформлению результатов самостоятельной работы

Письменные работы выполняются на стандартных листах формата А4. Текст набирается на компьютере в текстовом редакторе MS Office Word 97-2007, шрифт Times New Roman, размер шрифта – 12, через одинарный интервал. Каждая страница текста нумеруется. Сокращение слов в тексте не допускается, за исключением общепринятых.

Работа должна включать титульный лист с указанием темы, дисциплины, курса, группы, Ф.И.О. студентов. Общий объем письменных работ не должен превышать 10 страниц.

Творческие работы выполняются вручную на форматах А5, А4 и А3, либо в программах Adobe Illustrator и Photoshop, предоставляются в форматах jpg, PDF.

11.3. Для эффективного освоения дисциплины студентам рекомендуется:

- познакомиться со структурой курса, используя рабочую программу;
- накануне следующей лекции вспомнить материал предыдущей, используя записи
- лекции (15 минут);
- изучать теоретический материала по конспекту (1 час в неделю);
- работа с литературой в библиотеке (1 час в неделю).

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Лауэр Д. Основы дизайна – СПб.: Издательство ПИТЕР, 2014 – 307 с.
2. Хёрлберг А. Сетка – 2012 – 92 с.
3. Мюллер-Брокманн Й. Модульные системы в графическом дизайне – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2014 – 178 с.
4. Самара Т. Структура дизайна – М.: РИП-холдинг, 2008 – 272 с.
5. Устин В. Композиция в дизайне – М.: АСТ, 2007 – 239 с.

б) дополнительная литература:

1. Фишел К. Как вырасти графическим дизайнером – 2005 – 225 с.
2. Фишел К. Минимальная графика в дизайне – 2005 – 150 с.
3. Лола Г. Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного

моделирования – М.: Береста, 2021 – 263 с.

в) ресурсы сети Интернет:

1. <https://www.behance.net/> онлайн портфолио графических дизайнеров
2. <https://www.pinterest.ru/> социальный интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения и помещать их в тематические коллекции
3. <https://bezier.method.ac/> тренажер работы с векторной графикой
4. <http://www.idea-mag.com/en/> - журнал
5. <https://www.interior.ru/design/8716-online.html> - журнал
6. <https://www.eyemagazine.com/> - журнал
7. <https://www.creativereview.co.uk/> - - журнал
8. <https://www.commart.com/magazines> - - журнал
9. <http://interactions.acm.org/> - - журнал
10. <https://www.printmag.com/> - - журнал

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).
- Adobe пакет программ, включающий в себя Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects.

б) информационные справочные системы:

1. Российская государственная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 1998 - . – Режим доступа: <http://www.rsl.ru/>
2. 2. Российская национальная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 2000 - . – Режим доступа: <http://www.nlr.ru/>
3. Электронная библиотека ТГУ [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Томск, 2011 - . – Режим доступа: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
4. Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система. <http://www.consultant.ru>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

Компьютерный класс и программное обеспечение:

- Photoshop
- Illustrator
- Indesign

Оргтехника в стандартной комплектации для практической работы:

- графические планшеты формат А 5
- лазерный цветной принтер формата А3+

15. Информация о разработчиках

Коновалова Кристина Владимировна, ассистент кафедры дизайна ИИК ТГУ