

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

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:  
Директор  
Д. В. Галкин

Оценочные материалы по дисциплине

Теория и методология дизайна

по направлению подготовки

**54.03.01 Дизайн**

Направленность (профиль) подготовки:  
**Графический дизайн**

Форма обучения  
**Очная**

Квалификация  
**Бакалавр**

Год приема  
**2024**

СОГЛАСОВАНО:  
Руководитель ОП  
Т.А. Завьялова

Председатель УМК  
М.В. Давыдов

Томск – 2024

## **1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами**

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).

ПК-1 Способен формировать техническое задание на различные продукты графического дизайна и выполнять процедуру согласования с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-3.1 Применяет творческие методы дизайн-проектирования для поиска возможных решений профессиональных задач

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

ИПК-1.2 Составляет по типовой форме проектное/техническое задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии требованиями законодательства и стандартов РФ к структуре и содержанию

ИПК-1.3 Разрабатывает эскизы, дизайн-макеты и техническую документацию на основе технического задания и выполняет процедуру согласования/утверждения дизайн-концепций

ИУК-3.1 Определяет свою роль в команде и действует в соответствии с ней для достижения целей работы

## **2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания**

Элементы текущего контроля:

- тест;
- реферат;
- ДИЗАЙН – ПРОЕКТ (КЕЙС)
- Аналитическая записка по предпроектному исследованию

**Тест по курсу Г.Н. Лолы «Дизайн-методология: управление вдохновением»**

### **Проверка ИОПК-3.1**

ВОПРОСЫ ТЕСТА ПО МДСМ (Г.Н. ЛОЛА) для самоподготовки

*В некоторых пунктах тест допускает более 1 правильного ответа*

1. Послание является продуктом \_\_\_\_\_ моделирования:
2. Образ является продуктом \_\_\_\_\_ моделирования:
3. Метафора нужна для того, чтобы:
4. Семиотическое моделирование это –
5. Функция базового нарратива
6. Послание кода анализируется в произведении
7. Автор статьи «Что такое структурализм»
8. Нарратив в методологии семиотического дискурсивного моделирования понимается как:

9. Автор коннотативной семиотики:
10. Что такое коннотации:
11. Функции коннотаций в методологии СДМ:
12. Социальная семиотика
13. Кто сформулировал принципы «сохранения реальности» дискурса?
14. Что такое дискурс?
15. Функции мета-нарратива
16. Создатель коннотативной семиологии
17. Назначение направляющих кодов
18. Как соотносятся направляющие коды и ключевые?
19. Цель дискурсивного моделирования
20. Семиотическая дискурсивная модель оформляется в виде
21. Культурная анимация – это:
22. Процедура «сочинение легенды» включает в себя действия:
23. Техники валоризации:
24. Отличие культурной анимации от рекламы заключается в том, что:
25. Легенда включает:
26. Способы валоризации креативного продукта исследовал:
27. Виды контекстов:
28. Какая техника валоризации представляет дизайн-продукт как арт-объект?
29. Правило «открытой легенды» требует, чтобы легенда:
30. Целью дизайнерской практики является:
31. Перфоманс является формой:
32. Коммуникативная модель дизайн-продукта представляет собой \_\_\_\_\_ структуру
33. Коммуникативная модель дизайн-продукта включает в себя «ядро» и \_\_\_\_\_ его
34. Дизайн – это коммуникативная практика
35. Для определения концепта в дизайне необходимо \_\_\_\_\_ мышление:
36. Правило концепта «Концепт \_\_\_\_\_»:
37. Типология потребителя позволяет уточнить:
38. Потрет Другого – это детальное представление:
39. Коннотации активируют:
40. Тема не должна повторять:

***Тест будет считаться пройденным при наличии более 50% правильных ответов***

**Реферат «Теория поколений: от беби-бумеров до наших дней»**

**Проверка ИПК-1.2**

**Доклад (в группе) Теоретические позиции во взглядах на сущность дизайна**

**Проверка ИУК-3.1 ИПК-1.2**

**Доклад «Виды рекламы»**

**Проверка ИПК-1.2**

**ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ:**

**Проверка ИОПК-3.1 ИОПК-3.2 ИПК-1.3**

1. Плакат «АВТОПОРТРЕТ» по ассоциативной карте

Подача: медиапрезентация хода работ

2. Сторителлинг (по кляклясам) (метод случайный образ)

Подача: медиапрезентация хода работ

3. Плакат «Дизайн - победа креатива» (метод случайное слово)

Подача: медиапрезентация хода работ

4. Животное - вещь (трансформация природных форм в бытовые объекты) Подача: медиапрезентация хода работ

## **ДИЗАЙН – ПРОЕКТ (КЕЙС) НА ТЕМУ «ВИДЫ РЕКЛАМЫ»**

### **Проверка ИОПК-3.1 ИОПК-3.2 ИПК-1.2 ИПК-1.3 ИУК-3.1**

Поиск средств воздействия на зрительскую мотивацию. Составляющие рекламного сообщения: Разработка рекламной идеи. Критерии оценки эффективности рекламы. Поиск коммуникативных подходов к созданию композиций в графическом дизайне, усиление активности дизайнера в обращении к зрителю, глубина раскрытия темы, его информативность, выразительность языка и актуальность; позиционирование дизайнера как гражданина.

Разработка собственной проектной темы. Образное начало. Структура стиля и стилистическая гармонизация формы. Интерпретация темы. Масштабность носителей графического, информационного изображения.

### **4 поста SMM-рекламы по 4 подходам (формат «ВК»)**

#### **Задачи**

1. Посмотреть и проанализировать разную рекламу, плакаты, баннеры, видео.

2. Сделать SMM-посты по каждому из видов рекламы:

- рациональная
- подражательная
- имиджевая
- позиционирующая

3. Сделать небольшую презентацию-доклад хода работ и аналитическую записку по предпроектному исследованию, используя информацию реферата «Теория поколений: от беби-бумеров до наших дней»

#### **Алгоритм работы:**

1. Проанализировать, что есть в мире хорошего
2. Определить портрет Героя ЦА
3. Ответить на вопрос: что ждет "наш герой ЦА", какие образы его волнуют (метод эмпатии) КАК ЕГО УДИВИТЬ?
4. Разработать и прописать 2-3 концепции
5. Найти и описать метафоры (метод ассоциаций)
6. Определить тему как горизонты образа
7. Составить нарратив, рассказ о вашей идее
8. Разработать визуальный концепт
9. Вернуться к референсу как коннотации (образ/абстракт), доработать слайды
10. Форэскизы визуальных идей (2-3 шт)
11. Эскизные ряды
12. Варианты (2-3 шт)
13. Обоснование выбора
14. Доработка итоговой идеи.
15. Объекты состава проекта

#### **Критерии:**

Предпроектный анализ

Позитивный образ/призыв/слоган

Креативный визуальный концепт

Использование обоснованных персонажей  
Цветовое решение

**Подача:**

1. Реферат «Теория поколений: от беби-бумеров до наших дней»
2. Аналитическая записка по предпроектному исследованию
3. ПРЕЗЕНТАЦИЯ хода работ 10- слайдов со Скан/фото/пдф/jpeg.... про слайды с аналогами и рабочими эскизами не забываем;)

**Все файлы должны быть названы с вашей фамилией!!!**

**3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания**

Промежуточная аттестация проводится в форме комплексного просмотра практических работ и защиты дизайн-проектов. Для получения аттестации необходимо представить доклад-презентацию по выполнению проектных заданий и Аналитическую записку по предпроектному исследованию

Результаты зачета с оценкой определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Оценка «отлично» выставляется, если все задачи решены без ошибок. Доклад на защите проекта был уверенным, на все вопросы были даны обоснованные ответы.

Оценка «хорошо» выставляется, если все задачи решены, но есть незначительные недочеты (в обоснованиях; в выборе графических констант; в подготовке дизайн-макетов к производству; недостаточно правильно закомпонованы элементы в итоговых слайдах) Доклад на защите проекта был уверенным, но некоторые вопросы были даны необоснованные ответы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если решены не все задачи, есть существенные недочеты (состав проекта представлен не в полном объеме; нет логических обоснований в выборе графических констант; есть серьезные ошибки в подготовке дизайн-макетов к производству; элементы в итоговых слайдах закомпонованы элементы небрежно.) Доклад на защите проекта был неуверенным, не на все вопросы были даны обоснованные ответы.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если задачи решены менее, чем на 50% и есть существенные недочеты (состав проекта представлен не в полном объеме и на низком профессиональном уровне; нет логических обоснований в выборе графических констант; много серьезных ошибок в подготовке дизайн-макетов к производству; элементы в итоговых слайдах не закомпонованы элементы небрежно.) Доклад на защите проекта был неуверенным, на большую часть вопросов были даны необоснованные ответы.

Поскольку освоение дисциплины предполагает получение студентом не только общих теоретических знаний, то нахождение промежуточной успеваемости влияют результаты текущей работы студента. Программа предполагает выполнение следующих видов текущих работ: посещение занятий не менее 80%, защита реферативного исследования, выполнение практических заданий.

**4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)**

1. Послание является продуктом \_\_\_\_\_ моделирования:
2. Образ является продуктом \_\_\_\_\_ моделирования:

3. Метафора нужна для того, чтобы:
4. Семиотическое моделирование это –
5. Функция базового нарратива
6. Послание кода анализируется в произведении
7. Что такое коннотации:
8. Что такое дискурс?
9. Культурная анимация – это:
10. Процедура «сочинение легенды» включает в себя действия:
11. Отличие культурной анимации от рекламы заключается в том, что:
12. Правило «открытой легенды» требует, чтобы легенда:
13. Целью дизайнерской практики является:
14. Типология потребителя позволяет уточнить:
15. Портрет «Другого» – это детальное представление:

Ответ должен содержать формальную постановку задач, ее решение и интерпретацию полученных выводов.

### **Информация о разработчиках**

Завьялова Татьяна Арнольдовна – доцент кафедры дизайна Института искусств и культуры ТГУ, член Союза художников России.