

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

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Директор ИИК Д. В. Галкин

Рабочая программа дисциплины

Основы графического дизайна

по направлению подготовки

51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия

Направленность (профиль) подготовки :
Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия

Форма обучения
Очная

Квалификация
Бакалавр

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
О. М. Рындина

Председатель УМК
М. В. Давыдов

Томск – 2024

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

– ОПК-2 – способность понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности;

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-2.1. Ориентируется в поисковых системах и осуществляет отбор информационных ресурсов в социокультурной сфере.

ИОПК-2.2. Использует базовые прикладные информационные технологии для решения научно-исследовательских и практических задач в профессиональной деятельности.

ИОПК-2.3. Ориентируется в требованиях информационной безопасности при решении профессиональных задач.

2. Задачи освоения дисциплины

– Научиться формировать ТЗ, основываясь на брифе с заказчиком.

– Грамотно применять типографику, цвет и композицию согласно составленному ТЗ и эстетическим принципам.

– Разработка макетов, логотипа, визиток, буклетов, афиш, плакатов и другой печатной продукции, а также цифровых макетов.

– Освоить навыки допечатной подготовки.

– Умение применять современное ПО для решения творчески и практических задач в визуальной сфере.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплина (модули)».

Дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, предлагается обучающимся на выбор.

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

Четвертый семестр, зачет

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются результаты обучения по следующим дисциплинам: «Основы компьютерной графики», «Игровой дизайн».

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

-семинарские занятия: 4 ч.

-практические занятия: 42 ч.

в том числе практическая подготовка: 99,45 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

- Тема 1. Фирменный стиль, Айдентика, Бренд
- Тема 2. Современные системы знаков.
- Тема 3. История развития системы знаков. МК Разработка серии иконок
- Тема 4. Приемы создания логотипов. Разработка логотипов
- Тема 5. Стилеобразующие элементы
- Тема 6. Шрифтовая инфографика
- Тема 7. Паттерн в корпоративной графике.
- Тема 8. Подбор носителей фирменного стиля
- Тема 9. Оформление презентаций

9. Текущий контроль по дисциплине

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

Текущий контроль позволяет оценить формирование ИОПК-2.1, ИОПК-2.2, ИОПК-2.3.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет в четвертом семестре проводится в формате просмотра работ за семестр. Обучающиеся выполняют презентацию, содержащую все этапы работы.

На зачет необходимо предоставить:

- Серию иконок, объединенных одним модулем и тематикой
- Плакат с использованием модульной сетки
- Серию стилеобразующих текстур на заданные три темы, отвечающие характером графики и цветом заданной тематике
- Разработать три лого на заданные темы, основываясь на брифе
- Разработать три визитки на заданные темы
- Выполнить 2 комплекта заданий по стандартам T3 world skills

Продолжительность зачета 3 часа.

Просмотр работ за семестр проверяет ИОПК-2.1, ИОПК-2.2.

11. Учебно-методическое обеспечение

- а) Презентационный материал для лекций
- б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.
- в) План семинарских / практических занятий по дисциплине.
- г) Методические указания для выполнения практических работ

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

- а) основная литература:
 - Иттен И. Искусство цвета / Иоханнес Иттен ; [пер. с нем. и предисл. Л. Монаховой]. - 5-е изд.. - Москва : Издатель Д. Аронов, 2008. - 1 онлайн-ресурс (68с.): ил., цв. ил.. URL: <http://sun.tsu.ru/limit/2016/000553640/000553640.pdf>
 - Иттен И. Искусство формы : мой форкурс в Баухаузе и других школах / Иоханнес Иттен ; [пер. с нем. и предисл. Л. Монаховой]. - Москва : Издатель Д. Аронов, 2001. - 1 онлайн-ресурс (136 с.): ил.. URL: <http://sun.tsu.ru/limit/2016/000552723/000552723.pdf>
 - Тучкевич Е. Adobe Illustrator CC2020. Мастер-класс Евгении Тучкевич. 2021.
 - Самара Тимоти. Эволюция дизайна. От теории к практике. 2009.

– Самара Тимоти: Дизайн публикаций. Практикум. Каталог актуального дизайна. 2012.

б) дополнительная литература:

– Устин В. Б. Композиция в дизайне : методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве : учебное пособие [для студентов вузов и факультетов художественно-промышленного профиля] / В. Б. Устин. - Изд. 2-е, уточ. и доп.. - Москва : АСТ [и др.], 2007. - 1 онлайн-ресурс (239 с.): ил., цв. ил., табл.. URL: <http://sun.tsu.ru/limit/2017/000564389/000564389.pdf>

– Шорохов Е. В. Основы композиции. М., 1986.

– Сумароков В.В. Проектирование в графическом дизайне. М., 2001.

– Самара Тимоти. Структура дизайна. «Издательский дом РИП – холдинг», 2008.

– Провкина В.В. Основы композиции (пропедевтика). Учебное пособие для студентов института дизайна. МГУДТ, 2005.

в) ресурсы сети Интернет:

– <http://journal-off.info/tags/Exposure/page/2/>

– <http://aperture.org/>

– <http://www.blindspot.com/>

Руководство пользователя Photoshop <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/user-guide.html>

– Руководство пользователя Illustrator <https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html>

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

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,

б) информационные справочные системы:

– Российская государственная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 1998 - . – Режим доступа: <http://www.rsl.ru/>

– Российская национальная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 2000 - . – Режим доступа: <http://www.nlr.ru/>

– Электронная библиотека ТГУ [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Томск, 2011 - . – Режим доступа: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>

– Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система. – <http://www.consultant.ru>

14. Материально-техническое обеспечение

Фотостудия, оснащенная импульсными источниками света.

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
- lightroom

Оргтехника в стандартной комплектации для практической работы:

- лазерный цветной принтер формата А3+

15. Информация о разработчиках

Листвин Глеб Георгиевич, ИИК НИ ТГУ, кафедра дизайна, старший преподаватель